



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

PAULO IGOR CANDIDO SOUSA DE OLIVEIRA

CAROLINA DE JESUS, TATA, CAJU E OUTRAS HISTÓRIAS: AS
REPRESENTAÇÕES SOBRE O/A NEGRO/A NOS QUADRINHOS NACIONAIS
CONTEMPORÂNEOS

FORTALEZA

2023

PAULO IGOR CÂNDIDO SOUSA DE OLIVEIRA

CAROLINA DE JESUS, TATA, CAJU E OUTRAS HISTÓRIAS: AS REPRESENTAÇÕES
SOBRE O/A NEGRO/A NOS QUADRINHOS NACIONAIS CONTEMPORÂNEOS

Dissertação apresentada ao Mestrado de Sociologia da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Diversidades culturais, estudos de gênero e processos identitários.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andréa Borges Leão.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- O49c Oliveira, Paulo Igor Cândido Sousa de.
Carolina de Jesus, Tata, Caju e Outras Histórias: as representações sobre o/a negro/a nos quadrinhos nacionais contemporâneos / Paulo Igor Cândido Sousa de Oliveira. – 2023.
293 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós- Graduação em Sociologia, Fortaleza, 2023.
Orientação: Prof. Me. Andréa Borges Leão.
1. Quadrinhos. 2. Habitus. 3. Mundo. 4. Representação social. 5. Preconceito racial. I. Título.

CDD 301

PAULO IGOR CÂNDIDO SOUSA DE OLIVEIRA

CAROLINA DE JESUS, TATA, CAJU E OUTRAS HISTÓRIAS: AS REPRESENTAÇÕES
SOBRE O/A NEGRO/A NOS QUADRINHOS NACIONAIS CONTEMPORÂNEOS

Dissertação apresentada ao Mestrado de Sociologia da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Diversidades culturais, estudos de gênero e processos identitários.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Andréa Borges Leão.

Aprovada em 19/12/2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Andréa Borges Leão (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dr.^a Mariana Mont'Alverne Barreto Lima

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Marco Antonio de Almeida

Universidade de São Paulo (USP)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, escritor e desenhista da minha trajetória de vida.

À Prof.^a Dr.^a Andréa Borges Leão, pela orientação, confiança e inspiração para realizar esta pesquisa.

À Prof.^a Dr.^a Mariana Mont'Alverne Barreto Lima, membro da banca, que questionou, apoiou, comentou e fortaleceu a minha formação acadêmica.

Ao Prof. Dr. Marco Antonio de Almeida, membro da banca, inspiração profissional não só para mim, mas para todos os discentes da Sociologia da Cultura.

A todos os docentes que contribuíram e enriqueceram a formação acadêmica durante esses anos, por proporcionarem um olhar atento e crítico da realidade social.

Agradeço à Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP), que foi crucial para possibilitar a realização dessa pesquisa.

Aos membros do Grupo de Estudos em Cultura, Comunicação e Arte (GECCA), assim como no Núcleo de Estudos em Raça e Interseccionalidades (NERI).

Aos amigos/as da Universidade Federal do Ceará (UFC), com todas as risadas, discussões e companheirismo. Vocês são incríveis!

Aos teóricos sociais que fundamentaram a crítica social utilizada na pesquisa e que mudaram a minha vida.

Aos escritores e desenhistas de histórias em quadrinhos, por transformarem papel e tinta em um mundo de imaginação, fantasia e crítica social.

Minha família, base da minha existência.

À M.M., mais conhecida como Mana, com sua pura e brilhante magia que me encanta a cada dia, protagonista de todos os bons momentos, e aos nossos filhos Jack Nicholson e Jesse White.

La voie, La vérité, La vie!

O campo artístico é lugar de revoluções parciais que alteram a estrutura do campo sem porem em questão o campo enquanto tal e o jogo que nele se joga. (BOURDIEU, 2013, p. 175).

RESUMO

No intuito de compreender como o/a negro/a é representado/a nos quadrinhos, é oportuno pesquisar os quadrinhos Tungstênio (2014), de Marcello Quintanilha, Carolina (2016), produzida por Sirlene Barbosa e João Pinheiro, Cumbe (2014), do quadrinista Marcelo D'Saete. O objetivo geral consiste em compreender as representações sobre a população negra nos referidos quadrinhos da editora Veneta. Os objetivos específicos são: discutir sobre como se configura a Editora Veneta; descrever as relações raciais entre os/as personagens presentes na história; identificar as diferenças de gênero e sua interseccionalidade com raça; discutir numa perspectiva relacional os *habitus* dos autores, editora Veneta e os personagens negros/as representados nas HQs. A fundamentação teórica contém as contribuições de Pierre Bourdieu, Howard Becker, Barbara Postema, Roger Chartier, John B. Thompson, Douglas Kellner, Lélia Gonzáles, dentre outros. A abordagem metodológica é de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica e documental. Os instrumentais utilizados são: entrevistas semiestruturadas, buscando aproximar o conteúdo teórico com os relatos dos autores; utilização dos conceitos de *habitus*, campo, mundo, representações sociais e trajetórias de vida, por intermédio de uma perspectiva relacional, utilizando a fundamentação teórica como base para compreendê-las. Nos resultados, os/as personagens negros/as foram representados numa construção do que vem a ser a sociedade brasileira, permeada de diversas desigualdades sociais e raciais. Entretanto, essa realidade não é objetivamente fechada em si mesma, e sim uma construção da realidade que é feita de forma relativa a partir da posição ocupada pelos agentes produtores de representação no espaço social e simbólico, dialeticamente interligados numa representação social realizada consoante seus *habitus*, representações estas que são completadas pelos consumidores. Os autores representam a população negra em cada contexto sócio-histórico específico nos quadrinhos, como forma de crítica às desigualdades sociais, raciais, culturais e de gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Habitus; Mundo; Representação Social; Preconceito Racial.

ABSTRACT

In order to understand how Black individuals are represented in comics, it is pertinent to research the comics *Tungstênio* (2014) by Marcello Quintanilha, *Carolina* (2016) produced by Sirlene Barbosa and João Pinheiro, and *Cumbe* (2014) by comic artist Marcelo D'Saete. The general objective is to understand the representations of the Black population in these comics published by Veneta. The specific objectives are: to discuss the configuration of Veneta Publisher; to describe the racial relations among the characters in the stories; to identify gender differences and their intersectionality with race; to discuss, from a relational perspective, the habitus of the authors, Veneta Publisher, and the Black characters represented in the comics. The theoretical framework includes contributions from Pierre Bourdieu, Howard Becker, Barbara Postema, Roger Chartier, John B. Thompson, Douglas Kellner, Lélia Gonzáles, among others. The methodological approach is qualitative, based on bibliographic and documentary research. The instruments used include semi-structured interviews, aiming to bridge the theoretical content with the authors' accounts, and the use of concepts such as habitus, field, world, social representations, and life trajectories, through a relational perspective, using the theoretical framework as a basis for understanding them. The results show that Black characters were represented as a construction of Brazilian society, permeated by various social and racial inequalities. However, this reality is not objectively closed in itself, but rather a construction of reality that is relative to the position occupied by the agents who produce representation in the social and symbolic space, dialectically interconnected in a social representation carried out according to their habitus, which is completed by the consumers. The authors represent the Black population in each specific socio-historical context in the comics as a way to criticize social, racial, cultural, and gender inequalities.

KEYWORDS: Comics; Habitus; World; Social Representation; Racial Prejudice.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mulher Maravilha e Superman, por Alex Ross	46
Figura 2 – Maus: Art e Vladek Spiegelman.....	47
Figura 3 – Um Pedaco de Madeira e Aço	49
Figura 4 – Primeiro Humor Gráfico Brasileiro.....	54
Figura 5 – A Lógica da Editora.....	107
Figura 6 – Posicionamento Político.....	112
Figura 7 – Participação da Veneta nos Movimentos Sociais	113
Figura 8 – Marcello Quintanilha	119
Figura 9 – Tungstênio	125
Figura 10 – Forte de Nossa Senhora de Monte Serrat.....	131
Figura 11 – Forte de Nossa Senhora de Monte Serrat em Quadrinhos	132
Figura 12 – A Violência de Ney.....	135
Figura 13 – A Violência Sexual.....	143
Figura 14 – Violência Recorrente	144
Figura 15 – Violência Recorrente	150
Figura 16 – Sirlene Barbosa	157
Figura 17 – João Pinheiro.....	164
Figura 18 – Website de João Pinheiro.....	170
Figura 19 – Carolina	174
Figura 20 – A Fome é Amarela	178
Figura 21 – Racismo Estrutural.....	179
Figura 22 – Carolina e Audálio	180
Figura 23 – Luta Diária	181
Figura 24 – Representações do Racismo	182
Figura 25 – Carolina e suas Lembranças.....	183
Figura 26 – A Menina Virou Poetista.....	184
Figura 27 – Marcelo D’Salet.....	190
Figura 28 – Cumbe.....	196
Figura 29 – Trabalho Forçado	198
Figura 30 – Resistências e Relações Afetivas	199
Figura 31 – Liberdade	201
Figura 32 – Sumidouro	205
Figura 33 – Vissungo.....	206
Figura 34 – Calu e o Bebê.....	208
Figura 35 – Calu e o Poço	209
Figura 36 – Esconderijo.....	211
Figura 37 – Embates	212
Figura 38 – Decisões.....	214
Figura 39 – Quimbungo.....	216
Figura 40 – Representações de Jeremias.....	237
Figura 41 – Rafael Calça	240
Figura 42 – Jefferson Costa.....	242
Figura 43 – Jeremias: Pele.....	244
Figura 44 – Jeremias e sua família	245
Figura 45 – Racismo Institucional	246

Figura 46 – Racismo no cotidiano.....	250
Figura 47 – Abordagem Policial	251
Figura 48 – Jeremias e seu pai	251
Figura 49 – Autoaceitação	253
Figura 50 – Distinções	259

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	PRESSUPOSTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS	24
2.1	Processos iniciais em busca de uma sociologia reflexiva	24
2.2	Campo	26
2.3	Habitus	30
2.4	Mundo	32
2.5	Representação social	36
2.6	Técnicas e estratégias investigativas	45
3	O CAMPO DOS QUADRINHOS	53
3.1	Breves considerações sobre a história dos quadrinhos no Brasil	53
3.2	Estudos sobre os quadrinhos	58
3.3	Campos editoriais	69
4	VENETA: UM ESTUDO SOBRE A EDITORA	88
5	REPRESENTAÇÕES SOCIAIS EM TUNGSTÊNIO	117
5.1	Marcelo Quintanilha	117
5.2	Tungstênio	124
6	RELAÇÕES ENTRE ESCRIVIVÊNCIAS E AS REPRESENTAÇÕES	155
6.1	Sirlene Barbosa	155
6.2	João Pinheiro	162
6.3	Carolina em quadrinhos	172
7	INDIVÍDUOS, GRUPOS E DISPUTAS EM CUMBE	188
7.1	Marcelo D'Saete	188
7.2	Cumbe	195
8	O EDITORIAL E OS QUADRINHOS	220
9	DISTINÇÕES QUADRINÍSTICAS	231
9.1	Jeremias e MSP	234
9.1.1	<i>As mudanças nas representações</i>	237
9.1.2	<i>Rafael Calça e Jefferson Costa</i>	239
9.1.3	<i>Jeremias: Pele</i>	244
9.2	Representações e distinções	253
10	CONCLUSÃO	262

REFERÊNCIAS	269
APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA	280
APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA	284
APÊNDICE C – ÓLEO SALVADOR	291

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade, as imagens e os textos são utilizados como ferramentas para relatar histórias¹. A adição desses elementos possibilitou diversas formas de disseminar mensagens, tanto para comunicação quanto para entretenimento. É plausível afirmar que elas têm a intenção de disseminar informações de cunho filosófico, cultural, psicológico e ideológico. De acordo com Pigozzi:

[...] as histórias em quadrinhos desempenham o papel de levar a arte e diversas outras formas de expressão cultural a um número maior de pessoas, as quais possuem diversas faixas etárias e também diferentes níveis socioeconômicos. Desse modo, na sociedade contemporânea, os quadrinhos atuam em favor de uma democratização do acesso às diversas formas de arte, influenciando o público leitor e também as suas diferentes formações sociais (PIGOZZI, 2013, p. 15).

Os gibis são documentos relevantes para o entendimento social, cultural, histórico e ideológico, de determinado fenômeno e/ou contexto da sociedade. Nas últimas décadas, inseridos na cultura de mídia, o mercado das histórias em quadrinhos² está ganhando cada vez mais destaque nos produtos e experiências transmídias, que “entrelaçam diferentes formas de consumir, participar e produzir produtos, que possuem, entretanto, derivações e características da mídia original” (ALMEIDA, 2018, p.26).

Editoras que representam o *mainstream*³ das HQs de super-heróis, como a *Marvel Comics* e *Detective Comics* (DC Comics) ganham força não apenas nos quadrinhos, mas em outros espaços da cultura, dentre eles os *blockbusters*⁴ cinematográficos, que arrecadam milhões não apenas no cinema, mas também nas plataformas de *streaming*⁵. Consoante o Almeida, o universo das HQs:

[...] reúnem milhões de fãs que se organizam em diferentes tipos de comunidades, ao longo do mundo e do ciberespaço, fãs esses que desenvolvem e empregam diferentes tipos de atividades para desempenhar suas performances, desde a participação e a organização de eventos, cosplays, participação em fóruns ou grupos de redes sociais com os temas que lhe são de interesse, até a produção de novos produtos culturais como fanzines e filmes que, em muitas vezes, se apropriam dos materiais e informações dos produtos culturais produzidos por essas grandes marcas (ALMEIDA, 2018, p.26).

¹ Por exemplo: pinturas rupestres, artes egípcias etc.

² Utilizarei a abreviação HQs, concernente aos quadrinhos.

³ “Convencional”, em português. Exemplo de *mainstream* são as histórias de super-heróis (EISNER, 1989).

⁴ Obra de entretenimento, popular para muitas pessoas e que pode obter elevado sucesso financeiro.

⁵ Plataforma digital de transmissão de dados *online*, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. O detentor do conteúdo transmite por intermédio de um contrato que deve ser pago pelo usuário, através de um contrato de assinatura. As plataformas mais conhecidas são: Netflix, Globoplay, Disney Plus, Spotify, Deezer, HBO Max, Amazon Prime Video.

Vale ressaltar a importância do mercado editorial no ramo dos quadrinhos, que afeta diretamente não apenas na forma de selecionar quais HQs são publicadas e veiculadas, mas também o seu conteúdo. Empresas editoriais podem ter um foco do tipo de produto cultural que trabalham, com o objetivo de atingir um nicho de mercado ou um amplo público de leitores.

O conteúdo das HQs que as editoras trabalham podem ser voltadas tanto para entretenimento – histórias infantis e *mainstream* dos super-heróis – quanto para enredos “adultos” denominados *graphic novel*⁶. Estas últimas geralmente apresentam uma história completa, com começo, meio e fim, em uma única publicação, e são mais densas e introspectivas, muitas vezes abordando temas autobiográficos.

O processo de criação de uma HQ é bastante diversificado, desde o período de desenvolvimento até o tipo de formato de publicação. É comum ter a participação de vários autores, cada um responsável por uma função específica na criação da história, como desenhistas, roteiristas e arte-finalistas, por exemplo. Além disso, as editoras também exercem influência no formato de publicação das HQs e em seu conteúdo. Portanto, é válido afirmar que o processo de criação das HQs é multifacetado.

Existem diversos autores que abordam os processos de criação dos quadrinhos (EISNER, 1989; MCCLOUD, 1985; RAMOS, 2009; POSTEMA, 2018; BARBIERI, 2017). No entanto, do ponto de vista sociológico, considero que essas abordagens são insuficientes para compreender como as HQs são criadas. Portanto, pretendo estabelecer um diálogo entre esses autores, não apenas com especialistas na área de quadrinhos, mas também com teóricos críticos estudados na Sociologia.

Diversas editoras brasileiras vêm conquistando destaque internacional. Dentre elas, destaco a editora Veneta, focada em quadrinhos autorais, cultura pop, ativismo e ciências humanas. Em 2015, ganhou o prêmio HQ Mix⁷ de editora do ano e já teve diversas obras originais lançadas na Europa, Ásia e Estados Unidos.

Diante disso, é oportuno pesquisar e compreender as representações dos negros nos quadrinhos nacionais, com foco nas HQs publicadas e divulgadas pela editora

⁶ O termo foi utilizado para reconhecer gibis nas quais as histórias são complexas, com temas mais adultos publicadas numa única edição. O termo foi popularizado por Will Eisner (1989), em sua obra *A Contract with God* (Um Contrato com Deus). O selo de *graphic novel* (romance gráfico) foi colocado na capa com a intenção de distingui-lo do formato de quadrinhos tradicional (CAMPOS, 2015). Será usada a seguir a abreviação GN para designar as *Graphic Novels*.

⁷ O Troféu HQ Mix é uma tradicional premiação dos quadrinhos e editoras nacionais, artistas e pesquisas na área dos quadrinhos, criado em 1989 por João Gualberto Costa e José Alberto Lovetro, membros da Associação dos Cartunistas do Brasil.

Veneta. Os critérios para a seleção das obras são: quadrinhos nacionais; publicados em formato impresso; com personagens protagonistas e/ou coadjuvantes negros; de autores brasileiros; quadrinhos do gênero *graphic novel*, publicados e divulgados na última década; selecionando apenas uma HQ de cada autor; e as HQs mais premiadas da editora Veneta.

Selecionei 3 HQs para a realização do estudo sociológico, que serão previamente descritas a seguir: Tungstênio (2014) por Marcello Quintanilha, retratando os perigos, desafios, e a personalidade de Caju, constantemente vítima da violência policial, na cidade de Salvador – Bahia. Cumbe (2014) por Marcelo D'Saete, trazendo diversas histórias protagonizadas por negros/as escravizados, suas revoltas e resistências contra os absurdos do homem branco, nas senzalas brasileiras. Carolina (2016) de Sirlene Barbosa e João Pinheiro, adaptação do livro autobiográfico Quarto de Despejo; poeta, negra, pobre, moradora da favela da zona norte de São Paulo, Carolina de Jesus é considerada uma das maiores escritoras do Brasil.

Os motivos para a seleção dos referidos quadrinhos da editora Veneta são porque correspondem com os critérios de delimitação. São os 3 quadrinhos de maior destaque em premiação nacional e internacional da Veneta, apresentando personagens protagonistas e/ou coadjuvantes negros/as em contextos históricos diferentes⁸. Por limites epistemológicos e práticos, seria inviável a escolha de diversos quadrinhos para além dos que já foram selecionados, impossibilitando uma análise minuciosa, rigorosa e que atinge os objetivos propostos da pesquisa. É importantíssimo frisar a delimitação entre personagens principais e/ou coadjuvantes nas histórias. Caso não estejam presentes, excluindo as referidas HQs e selecionando outras que não contenham personagens negros/as em suas histórias, acredito que isso seria um equívoco em relação ao objetivo geral da pesquisa.

Eu sou um homem branco, heterossexual, cisgênero e socialmente privilegiado em vários aspectos, pertencente a uma família de classe trabalhadora. Minha família é diversificada, composta por indivíduos pretos/as, brancos/as e pardos/as. No entanto, as minhas ações cotidianas reproduziam, naturalizavam e reforçavam o racismo. Através da leitura de obras dos autores clássicos sobre raça que são estudados na sociologia - Stuart Hall, Clóvis Moura, Lélia Gonzales, Achille Mbembe, Kabengele

⁸ Em Cumbe (2014), a história ocorre no período escravocrata no Brasil colonial. Já em Carolina (2016) se passa no Brasil em plena metade do século XX. Em Tungstênio (2014) a história ocorre no contexto nacional contemporâneo.

Munanga, Abdias do Nascimento, entre outros -, participação em grupos de estudo, palestras, cursos, seminários e ao longo de todos os anos da minha graduação acadêmica, minha percepção sobre as relações raciais está em constante processo de transformação.

Gostaria de ressaltar que não tenho a vivência de ser vítima do racismo. No entanto, os relatos de pessoas próximas - família, amigos, professores - vítimas de racismo me assustaram, mas eu ainda não tinha conhecimento suficiente para entender como essas experiências estão inseridas em desigualdades sociais amplas e estruturais. O conhecimento científico e os relatos das pessoas foram fundamentais para compreender - mesmo que de forma limitada - tais desigualdades, que são profundas e persistentes, não apenas no Brasil, mas globalmente.

Não pretendo ver a população negra como um "objeto de estudo" ou ferramenta de pesquisa. Cardoso (2014) afirma que isso é muito comum quando pesquisadores brancos/as elaboram trabalhos sobre pessoas negras. Pretendo desenvolver uma pesquisa que possa contribuir para uma prática social capaz de romper com a segregação invisível, mas efetiva, vivenciada pela população negra no Brasil.

O arcabouço teórico contém as contribuições de Almeida (2016; 2018; 2019; 2021; 2022), Becker (2009; 2010), Bourdieu (2013; 2008; 1990; 2001; 1983; 1998; 1980; 1989), Chartier (1990; 1991; 2002), dentre outros/as. A abordagem metodológica é de natureza qualitativa, do tipo bibliográfica e documental. O intuito será pesquisar o tema escolhido desenvolver diálogos teóricos com base na pesquisa bibliográfica já sinalizada.

Os instrumentais a serem utilizados serão: as técnicas narrativas dos quadrinhos, segundo McCloud (2005); Postema (2018); Barbieri (2017); entrevistas semiestruturadas, buscando aproximar o conteúdo teórico com os relatos dos autores; utilização dos conceitos de *habitus*, campo, mundo, representações sociais, por intermédio de uma perspectiva relacional, utilizando a fundamentação teórica como base para compreendê-las. Elaborei roteiros de entrevistas, organizados com perguntas principais, de modo a possibilitar que sejam complementadas por outras indagações inerentes às circunstâncias momentâneas nas entrevistas. As entrevistas foram realizadas por plataformas digitais.

Para compreender as representações nos quadrinhos selecionados é fundamental um estudo minucioso, num empreendimento que requer uma rigorosidade epistemológica durante todo o processo investigativo. A proposta de pesquisa busca indagar: Como se configura a Editora Veneta? Quais são as condições sociais dos/as personagens representados nos quadrinhos? Como as relações raciais são representadas

nos quadrinhos? Ocorrem diferenças de gênero associada com raça? Como compreender os *habitus* dos autores, editora e os personagens negros/as representados nas HQs?

Para responder essas questões de forma adequada, é necessário introduzir alguns conceitos que possibilitem compreender as representações numa perspectiva relacional, que perpassam não apenas o conteúdo das HQs em si, mas também a editora e os *habitus* dos agentes que o constitui. Parto do pressuposto – que pode ser corroborado ou refutado no desenvolvimento investigativo – que Veneta é uma fração do campo editorial de quadrinhos.

Anteriormente, eu considerava a editora Veneta como um campo em si, com suas próprias regras, lógicas e jogos que pertenciam exclusivamente a ela. No entanto, após uma leitura mais minuciosa das argumentações de Bourdieu, a reorganização dos dados obtidos nesta pesquisa e um autoquestionamento epistemológico sobre como proceder no processo de escrita da dissertação, além do brilhante questionamento realizado pelos membros da banca avaliadora de qualificação, composta pela minha orientadora, a Prof.^a Dr.^a Andréa Borges Leão, e pelos avaliadores Prof.^{as} Dr.^{as} Mariana Mont'Alverne Barreto Lima (UFC) e o Prof. Dr. Marco Antonio de Almeida (USP), minha visão sobre a editora Veneta passou por uma transformação significativa.

Os avaliadores fizeram questionamentos pertinentes sobre a pesquisa e a forma de conduzi-la, tanto do ponto de vista teórico-metodológico quanto em relação às lacunas existentes que, anteriormente, eu não havia percebido. Espero que neste trabalho eu consiga apresentar uma dissertação convincente, com os objetivos propostos, mesmo que ainda não seja capaz de responder de forma totalmente satisfatória a todos os questionamentos já levantados, assim como aqueles que ainda podem surgir. Considero que toda pesquisa acadêmica será sempre incompleta e inconclusiva, mas ela serve como uma ponte para o desenvolvimento de futuros trabalhos

Como o artista é um sujeito que incorpora visões de mundo e exerce práticas para participar do mesmo, recorro como fundamento metodológico o conceito de *habitus*. Bourdieu busca compreender a importância do corpo que serve como um receptáculo social e cultural, incorporando toda uma visão de mundo em que o indivíduo está inserido em uma “fórmula geradora que se encontra na origem do estilo de vida [...], na lógica específica de cada um dos subespaços simbólicos” (BOURDIEU, 2013, p. 165). O *habitus* pode produzir estruturas estruturantes que possibilitam “a percepção do mundo social e por sua vez, o produto da incorporação” (BOURDIEU, 2013, p. 164) de práticas com relativa autonomia.

Habitus é um leque particular de disposições socialmente adquiridas e aceitas de comportamentos que são únicas de um indivíduo, aprendida e compartilhada com os outros indivíduos. Inserido em um determinado campo social⁹ – um quadrinista que trabalha numa editora, por exemplo – busca adequar sua forma de pensar, perceber e agir às exigências daquele campo. O *habitus* é um conjunto de estratégias, valores e disposições acumuladas ligadas a uma estrutura valorativa que analisa o gosto, o estilo e os valores estéticos de um modo geral. Concernente como os próprios indivíduos são produtos e produtores de um *habitus*, o autor afirma que

[...] cada agente saiba ou não, quer queira ou não, é produtor e reproduzidor de sentido objetivo por que suas ações e suas obras são produtos de um modus operandi do qual ele não é o produtor e do qual ele não possui domínio consciente, as ações encerram, pois, uma intenção objetiva, como diria a escolástica, que ultrapassa sempre as intenções conscientes” (BOURDIEU, 1983, p. 15).

Na perspectiva bourdieusiana, o campo é um espaço estruturado estruturante de posições onde predominantemente forças opostas, lutam pela manutenção e pela obtenção de determinados postos. Segundo o autor, “entre pessoas que ocupam posições opostas em um campo, e que parecem radicalmente opostas em tudo, observa-se que há um acordo oculto e tácito a respeito do fato de que vale a pena lutar a respeito das coisas que estão em jogo no campo” (BOURDIEU, 1996, p. 141).

Resumidamente, o esquema sociológico bourdieusiano que leva à análise empírica é sistêmico. A dinâmica social ocorre no interior de um campo, um segmento do social, dos quais agentes têm seus *habitus*. O campo é demarcado pelas formas de capital que lhe dão sustentação. Os determinantes das condutas individual e coletiva são as posições particulares dos agentes na estrutura de relações. Em cada campo – como o campo editorial, por exemplo –, o *habitus*, socialmente formado por embates entre indivíduos e grupos, estabelece as posições e o conjunto de posições determina o *habitus* (BOURDIEU, 1983).

Assim como os conceitos de campo e *habitus* serão utilizadas como fundamentos teóricos-metodológicos, acrescento que é possível relacioná-los com o conceito de representação de Roger Chartier. Para o autor, as representações são compreendidas como classificações e divisões que permitem entender o mundo social como categorias de percepção da realidade, variando as representações em consoante com

⁹ O autor utiliza conceitua campo social para substituir o termo cultura “que confere à linguagem e, de um modo mais geral, às representações uma eficácia propriamente simbólica de construção da realidade [...]. Não há agente social que não aspire, na medida dos seus meios, a esse poder de nomear e de criar o mundo nomeando-o” (BOURDIEU, 1998, p.89).

as disposições dos grupos, através das relações de poder, assim como os conflitos de interesses dos grupos sociais (CHARTIER, 1990).

Quando os esquemas intelectuais são incorporados, possibilitam a elaboração de imagens e representações – que podem ocorrer em diversos meios, desde livros, artes plásticas, quadrinhos, dentre outros. As representações são realizadas segundo os interesses dos grupos que as forjam. Nesse sentido:

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. [...] as percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas. (CHARTIER, 1990, p. 17).

As conceituações bourdieusianas contribuem significativamente para compreender a temática dessa pesquisa, mas considero que é preciso abordar outras categorias que não são aprofundadas por Bourdieu. Nesse sentido, o conceito de mundo, colaboração e representação de Howard Becker são indispensáveis. A categorização de Bourdieu sobre o que significa o campo e de Becker concernente o mundo são elaboradas e desenvolvidas de formas diferenciadas.

Becker aborda no livro *Mundos da Arte* (2010) a importância da autoria, o embate ocasional entre artistas e grupos especializados de apoio, a adaptabilidade às convenções e o inconformismo dos criadores, públicos, mercado, universo da distribuição, o mecenato, a comercialização, os críticos, a Arte e o Estado, entre diversos outros fenômenos que estão presentes nos mundos da arte. A conceituação de mundo é um dos destaques de sua obra.

O pilar da teoria beckeriana é a conceitualização de “mundos artísticos”, formados mediante redes de indivíduos na atividade de cooperação, operacionalizadas por intermédio de conhecimentos compartilhados das ferramentas utilizadas para a elaboração de um determinado trabalho, produzindo trabalhos artísticos no qual o mundo artístico é constituído. Os trabalhos artísticos são exercidos por uma rede de indivíduos numa relação de interdependência, envolvendo a atividade conjunta de uma determinada quantidade de indivíduos, mesmo que cooperem de forma breve, mas detém uma certa regularidade que a torna rotineira, originando padrões de atividade coletiva (BECKER, 2010).

Becker (2009) considera as representações sociais como um produto organizacional elaborado com finalidade/s, direcionado a um público. O produto contém diversas formas de apresentação, objetivando disponibilizar um conteúdo pré-determinado, traduzido e operacionalizado por seus produtores às inferências e utilizações dos usuários. O autor demonstra como as representações são desenvolvidas e utilizadas pelos usuários e instituições que as constroem e expõem, donde os mesmos participam nas representações sociais num sistema de interdependência. O ponto central de Becker são as confluências e relações entre os meios distintos da representação do mundo social.

O conceito de campo para Bourdieu, representação social de Chartier, assim como a teoria de mundo e representação social para Becker, apesar de diversas divergências teóricas, ambas têm alguns direcionamentos que detêm possíveis semelhanças, talvez até complementares. Dessa forma, pretendo estabelecer um espaço de diálogo entre esses autores, considerando seus limites e possibilidades que respondem de forma significativa ao objeto de pesquisa.

Nos capítulos a seguir, será abordado sobre “campos editoriais quadrinistas” numa perspectiva histórica e relacional. Todavia, realizarei um esforço para não limitar a compreensão numa cristalização teórica que só contemple os meus objetivos de pesquisa através do conceito de campo para Bourdieu. É inquestionável que não é possível utilizar o conceito de campo para Bourdieu, assim como de mundo para Becker, sem o devido cuidado e rigor sociológico para o objeto estudado. As referidas conceituações foram elaboradas no tempo-espaço totalmente divergente.

Utilizarei a denominação “campos editoriais quadrinistas” com a finalidade de simplificar o processo de compreensão do objeto de estudo. Poderia denominar como “espaços editoriais quadrinistas” ou “mundos editorial quadrinistas”, por exemplo. O ponto central é trabalhar as referidas conceituações teóricas e seus pilares que divergem e convergem, proporcionando uma compreensão epistemologicamente satisfatória aos objetivos da dissertação. Como se configura a Editora Veneta? Quais são as condições sociais dos/as personagens representados nos quadrinhos? Como as relações raciais são representadas nos quadrinhos? Ocorrem diferenças de gênero associada com raça? Como compreender os *habitus* dos autores, editora e os personagens negros/as representados nas HQs

O objetivo geral consiste em compreender as representações sobre a população negra nos quadrinhos nacionais da editora Veneta. Os objetivos específicos

são: discutir sobre como se configura a Editora Veneta; descrever as relações raciais entre os/as personagens presentes na história; identificar as diferenças de gênero e sua interseccionalidade com raça; discutir numa perspectiva relacional os *habitus* dos autores, editora Veneta e os personagens negros/as representados nas HQs.

É possível realizar estudos sobre os quadrinhos a partir de uma variedade de perspectivas analíticas. De acordo com Cagnin (2014), é viável explorar diversas áreas do conhecimento, como a literatura, a história, a filosofia, a sociologia, entre outras. As histórias em quadrinhos possuem uma série de elementos distintos, tais como balões de diálogo, legendas, onomatopeias, transições entre quadros, enquadramentos e lacunas narrativas, por exemplo. Por fim, os quadrinhos se diferenciam de outros produtos culturais e suas formas de linguagem pela maneira como conseguem representar e reproduzir, nas páginas, elementos como som, movimento, ação, tempo, espaço, entre outros.

No entanto, é importante ressaltar que esta pesquisa se concentra exclusivamente nas obras "Tungstênio" (2014), "Carolina" (2016) e "Cumbe" (2014), todas publicadas pela editora Veneta. Nesse sentido, existe uma lacuna significativa em relação a uma perspectiva mais comparativa com outros quadrinhos, sejam eles de grande circulação no mercado mainstream ou independentes, como as *webcomics*, por exemplo. Além disso, seria enriquecedor ampliar o escopo da pesquisa para incluir produções internacionais.

Uma vez que o foco deste estudo é analisar as representações sociais do negro nas obras mencionadas, é importante ressaltar que o campo editorial abordado é apenas um entre vários outros campos possíveis. Desse modo, é fundamental considerar a pluralidade de abordagens que podem ser adotadas para compreender a representação do/a negro/a nos quadrinhos, explorando outras esferas de produção e expressão artística.

Um dos pontos que merece destaque é o questionamento realizado sobre a relevância do objetivo geral. Afinal de contas, não fico surpreso se alguém indagar se existe pertinência em pesquisar as representações do/a negro/a nos quadrinhos, ainda mais no recorte delimitado das três obras publicadas pela Veneta. Primeiramente, concordo com Chinen (2013) na argumentação em que há várias décadas, a representação de personagens negros/as nos quadrinhos foi permeada pelo exagero, com traços que remetem o preconceito e sua naturalização.

Durante o século XIX nos EUA, a representação gráfica dos menestréis¹⁰ começou a ser veiculada regularmente nos setores midiáticos impressos, com traços simplificados ou exagerados. As representações gráficas de afro-americanos possuíam um viés racista, reforçando e naturalizando a superioridade do branco sobre o negro. (HARRIS, 2003, p. 53).

A pesquisa de Chinen (2013) contribui significativamente no entendimento da presença do/a negro/o nos quadrinhos nacionais. Realizando um levantamento de dados que engloba desde as primeiras décadas do século XX até a primeira década do século XXI, diversas histórias continham personagens com as características dos menestréis, apesar de não ser abordada nenhuma relação direta entre os desenhos realizados tanto por quadrinistas brasileiros, quanto estadunidenses.

O autor destaca que a população negra é historicamente estereotipada nas HQs, tanto na imagem quanto no texto, exercendo uma presença majoritariamente subalterna com traços animais, remetendo aos conceitos que considero pseudocientíficos como a eugenia, que defendia o/a negro/a que são inferiores na escala da evolução biológica humana (CHINEN, 2013). Para o autor:

Como reflexo da própria condição dos afro-brasileiros, a forma como os escravos africanos foram trazidos para o continente americano e a marginalização a que foram impelidos após a abolição da escravatura, nos quadrinhos, os negros foram sempre muito mal representados ou sequer apareciam, talvez em sintonia com a política de branqueamento da sociedade, em voga na virada do século XIX para o XX (CHINEN, 2013, p. 263).

É necessário frisar que esse quadro não é contínuo, principalmente devido a algumas mudanças e iniciativas tanto dos quadrinistas, quanto das editoras, no sentido de apresentarem mais personagens negros/as protagonistas, sem objetificar/animalizar e “criar identificação com os leitores afro-brasileiros” (CHINEN, 2013, p. 264). Segundo Chinen (2013), vários quadrinistas são exemplares nesse processo, inclusive Marcelo D’Saete. A hipótese levantada pelo autor, apesar de ser resumidamente abordada e que merece de maiores desdobramentos, consiste que:

Essa mudança de modelo pode ser explicada pela própria evolução da sociedade, pela mobilização dos negros na luta pela igualdade de direitos e oportunidades, pela ascensão de um grande contingente de afrodescendentes a patamares mais elevados na escala social, econômica e profissional. Além

¹⁰ Segundo Chinen, “para estabelecer a origem da representação gráfica que se tornou o estereótipo do negro nos desenhos humorísticos, é possível traçar uma linha evolutiva que começa com os primeiros artistas itinerantes que se apresentavam em salões de bailes e praças públicas: os menestréis. A figurado menestrel remonta a tempos mais longínquos, mas no caso específico do presente estudo, se refere ao papel de bufão, do comediante tolo e desengonçado interpretado por negros” (CHINEN, 2013, p. 8).

desses fatores, há as iniciativas oficiais como a lei 10.639, que instituiu a obrigatoriedade de conteúdo sobre cultura afro-brasileira em escolas de ensino básico, o que contribui para valorizar os negros e suas realizações históricas (CHINEN, 2013, p. 264).

Os questionamentos que realizei no primórdio dessa pesquisa foram: diante essa mudança no quadro de representações de personagens negros/as nos quadrinhos nacionais, como eles são representados agora? De que forma isso ocorre? Como posso delimitar que quadrinhos abordar essa problemática? Essas indagações nortearam meu interesse em trabalhar o objeto de pesquisa, delimitando os 3 quadrinhos supramencionados que foram publicados pela editora Veneta, objetivando compreender como os/as personagens negros/as foram representados/as, para além das imagens e textos.

Considerando o objetivo geral e os objetivos específicos, assim como o arcabouço teórico utilizado na elaboração do projeto de pesquisa e a leitura já realizada de todas as HQs supramencionadas, é oportuno levantar algumas hipóteses das questões centrais da pesquisa, que deverão ser respondidas no processo de aprofundamento investigativo e no texto da dissertação. As hipóteses poderão ser corroboradas ou refutadas posteriormente, já que esse exercício hipotético não é suficiente para proporcionar respostas para as questões da pesquisa.

A maioria dos quadrinhos selecionados abordam de maneiras distintas as relações raciais. Por exemplo, em Cumbe (2014), Marcelo D'Saete aborda o racismo no período colonial no Brasil. O autor conta diversas histórias de enfrentamento de negros/as escravizados/as contra os senhores de engenhos, fazendeiros e indivíduos favoráveis ao sistema escravocrata.

O/a negro/a é representado/a nas HQs conforme o tempo-espço, histórico e cultural de cada história narrada, isto é, os autores se esforçam em adentrar no período em que estão abordando. Esse esforço requer um exercício imaginativo, epistemológico e investigativo, para elaborar textos e desenhos que sejam coesos com suas pretensões narrativas. É plausível supor que quase todos os autores tiveram a pretensão de escrever suas histórias como críticas ao racismo, estruturado na sociedade brasileira em toda a sua história.

O capítulo 2 traz uma breve reflexão sobre os principais conceitos teóricos e as abordagens metodológicas que fundamentaram esta pesquisa. Faço um esforço para estabelecer um diálogo entre diversos autores, possibilitando a articulação dessas teorias e sua importância para a compreensão dos objetivos deste trabalho.

No capítulo 3, discuto a pluralidade dos "campos editoriais de quadrinhos" no Brasil, os quais não são estruturados por mera casualidade ou são iguais a outros campos distintos. Realizo uma breve análise sobre a história dos quadrinhos nacionais, sua busca por legitimidade e aceitação na sociedade, e como isso se configura atualmente.

No capítulo 4, analiso a configuração da editora Veneta. Realizo uma discussão sobre a configuração da editora com base nos cinco tipos de capitais propostos por Thompson (2013): simbólico, intelectual, econômico, social e humano. Dessa forma, busco compreender a lógica dessa refração do campo e sua dinâmica relacional com os agentes, articulando as informações disponibilizadas nas entrevistas.

No capítulo 5, realizo uma análise do quadrinho Tungstênio (2014), apresentando as principais informações sobre a trama, os personagens e suas relações. Além disso, proponho uma reflexão sobre a trajetória de Marcello Quintanilha, não me limitando a um estudo baseado apenas em informações biográficas, recorrendo também a entrevistas e a um texto disponibilizado pelo próprio artista em primeira mão.

O capítulo 6 consiste na análise da obra em quadrinhos Carolina (2016). Além de apresentar as informações presentes nas imagens e nos textos, esforço-me para compreender essas informações numa perspectiva relacional com a sociedade brasileira, permeada por diversas desigualdades. Além disso, apresentarei como as trajetórias dos autores moldaram seus *habitus*, fundamentando a criação da obra.

No capítulo 7, faço um estudo sobre Cumbe (2014). Busco compreender a obra por meio das diversas histórias presentes na HQ, assim como Marcelo D'Saete as concebeu, com base em seu *habitus* e seus capitais, e seu entendimento sobre a resistência das pessoas escravizadas no período escravocrata brasileiro. O estudo da trajetória desse autor será fundamental para compreender como sua obra em quadrinhos foi elaborada.

No capítulo 8, será realizada uma discussão sobre como as obras mencionadas em quadrinhos e o trabalho de seus autores estão inseridos no campo editorial da Veneta. Serão abordados os profissionais que trabalharam na edição, bem como as mudanças e adições de textos nos títulos publicados.

No capítulo 9, discutirei como as obras mencionadas em quadrinhos são utilizadas nos sistemas de distinção em relação a outras obras de editoras diferentes. Para isso, farei uma breve análise das representações presentes na obra Jeremias: Pele (2018), escrita por Rafael Calça e com arte de Jefferson Costa, publicada pela Panini Comics como parte do selo Graphic MSP. Ao comparar as distinções presentes em obras como

Cumbe (2014), Tungstênio (2014) e Carolina (2016) com obras de outra editora, será possível compreender os elementos de distinção presentes em cada publicação.

Por fim, discutirei as informações apresentadas, com base em uma perspectiva que compreende os hábitos dos autores, o campo editorial e os personagens negros representados nas HQs. Esse esforço sociológico possibilita a compreensão das representações desses personagens, não se limitando apenas ao texto, mas também à imagem contida nas HQs.

A orientação da Prof.^a Dr.^a Andréa Borges Leão foi fundamental e continua sendo para a elaboração desse trabalho. Suas contribuições nas sugestões de livros, adequações teóricas e metodológicas, apontamentos dos equívocos e riscos de análise, assim como sua importância durante todo o meu processo de formação acadêmica, continua sendo imprescindível para todo esse período de trabalho investigativo.

Seus trabalhos são exemplares e inspiradores para a elaboração não apenas dessa pesquisa, mas também para todos/as que conhecem suas grandiosas obras. Além de ser uma intelectual exemplar, sua atenção e respeito por esse trabalho, assim como para todos os/as outros/as orientandos/as, demonstram sua força como mulher, socióloga e professora.

O apoio da Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP) é crucial, possibilitando a realização dessa pesquisa. É nos meandros dessas histórias resumidamente descritas que pretendo focar o objeto de estudo que constituirá a base da pesquisa, para a linha de pesquisa Diversidades Culturais, Estudos de Gênero e Processos Identitários, assim como articular os estudos e contribuições do Grupo de Estudos em Cultura, Comunicação e Arte (GECCA), assim como no Núcleo de Estudos em Raça e Interseccionalidades (NERI), no Mestrado em Sociologia (PPGS) na Universidade Federal do Ceará (UFC).

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS

2.1 Processos iniciais em busca de uma Sociologia Reflexiva

Desenvolver uma pesquisa sobre as representações dos/as negros/as nos quadrinhos supramencionados é desafiador, pois requer uma abordagem teórica-metodológica que seja epistemologicamente adequada. É indispensável que o/a sociólogo/a tenha uma postura ativa e sistemática, elaborando o objeto como uma estrutura coerente de relações, colocada à prova como tal. “Trata-se de interrogar

sistematicamente o caso particular, constituído em ‘caso particular do possível’, como diria Bachelard, para retirar dele as propriedades gerais ou invariantes que só se denunciam mediante uma interrogação assim conduzida” (BOURDIEU, 1989, p.32).

É impossível dissociar o método e a prática, pois é equivocado afirmar que é possível realizar uma investigação com um método que se encaixe em qualquer objeto e que não necessite de ser complementado por outras correntes metodológicas. Entendo que essa liberdade requer uma atenção para não cair no anacronismo epistemológico de aplicar todos os conceitos e metodologias dos/as autores sem nenhuma revisão, adequação e sistematização. Os objetos de estudos dos autores e a forma que eles construíram seus arcabouços teóricos-metodológicos são distintas com a minha investigação. Todavia, é possível recorrer a contribuição desses autores de forma que seja possível e cabível.

Pretendo recorrer aos autores de forma que ocorra uma apropriação caricata e mecânica. Uma das mais importantes lições de Bourdieu é que qualquer objeto requer a recuperação de sua morfologia. Nesse sentido, é fundamental estabelecer a morfologia do objeto, projetando-o num espaço social, “identificar os agentes em competição, as instituições que modelam o jogo encampado pelos agentes” (MICELI, 2011, p.13). A acumulação teórica pressupõe rupturas, sendo que o aprofundamento teórico possibilita a integração de novas informações mediante um questionamento crítico dos fundamentos teóricos que estes novos dados colocam à prova.

À tentação sempre renascente de transformar os preceitos do método em receitas de cozinha científica ou em engenhocas de laboratório, só podemos opor o treino constante na vigilância epistemológica que, subordinado a utilização das técnicas e conceitos a uma interrogação sobre as condições e limites de sua validade, proíbe as facilidades de má aplicação automática de procedimentos já experimentados e ensina que toda operação, por mais rotineira ou rotinizada que seja, deve ser repensada, tanto em si mesma quanto em função do caso particular (BOURDIEU;CHAMBOREDON; PASSERON, 1999, p.14).

A pesquisa sociológica, de acordo com Bourdieu (1999), rompe com o senso comum ao adotar a prática da dúvida radical. Isso significa que os sociólogos devem questionar suas próprias pré-noções e concepções internalizadas. Para realizar uma investigação de forma epistemologicamente satisfatória, é fundamental se desvencilhar ao máximo das pré-construções pessoais.

Coleciono quadrinhos há 7 anos e já tinha lido Cumbe (2014), Carolina (2016) e Tungstênio (2014) antes de elaborar o projeto de pesquisa. Obviamente, interpretei anteriormente as histórias de forma individual, sem a rigorosidade científica

que é necessária para desenvolver uma pesquisa. É indiscutível que meus pré-conceitos não deveriam balizar a investigação, pois a pesquisa sociológica rompe com o senso-comum.

Bourdieu (1999) afirma que é imprescindível a prática da dúvida radical, colocando em questão as pré-noções interiorizadas pelo/a próprio/a sociólogo/a. Dessa forma, busquei ao máximo limpar-se das pré-construções para conseguir compreender de que forma desenvolver a investigação que seja epistemologicamente satisfatória. É preciso apreender a pesquisa como uma atividade racional e não como uma forma de busca mística ou essencialista.

As contribuições teórico-metodológicas de Pierre Bourdieu, Roger Chartier, Howard Becker e John B. Thompson são a espinha dorsal dessa pesquisa. Obviamente, diversos/as autores serão recorridos para complementar com argumentos que são indispensáveis para responder os questionamentos do trabalho. Em concordância com a sociologia reflexiva de Bourdieu, não devo recusar nenhuma construção teórica ou metodológica que seja útil para compreender o objeto. Porém, ressalto a importância de aplica-las e adequá-las de forma que respeite suas possibilidades e limites.

2.2 Campo

A contribuição bourdieusiana para os estudos sociológicos é importantíssima, referenciada em múltiplos projetos e trabalhos científicos de diversas áreas do conhecimento, tanto na academia francesa quanto em outros lugares no mundo, inclusive no Brasil. Bastante criticada, adaptada e recorrida pelos pesquisadores, é inegável que se trata de um autor brilhante.

Sua teoria se esforça para compreender as lógicas ou problematizações que evidenciem, a presença de uma estrutura social. Apesar sua inspiração e articulações com estruturalismo, sua epistemologia difere do mesmo: Bourdieu argumenta que as estruturas sociais são resultantes de uma gênese social dos esquemas de percepção, pensamento e ação. Estruturas, representações e práticas são constituídas e constituem, de forma relacional, os campos e os agentes.

O conceito de campo elaborado por Pierre Bourdieu é extremamente denso, aplicado e adaptado em diversas pesquisas sociológicas. O autor considera que a sociedade é formada por campos, com logicidade própria, que não é reproduzida e não se limita ao funcionamento dos demais campos distintos. O campo é uma estrutura que constringe os agentes que estão inseridos, assim como os mesmos agem consoante suas

posições relativas no próprio campo, modificando ou não a sua estrutura (BOURDIEU, 1996).

O campo é um espaço composto por posições sociais, constituído por agentes e organizações e no qual a posição do agente ou organização decorre do tipo e do acúmulo de “capital” que possui. Além disso, os campos não são estruturas cristalizadas, pois são resultantes de processos de diferenciação social, da forma de ser e do conhecimento social. São processos históricos das suas posições constitutivas e das disposições que são privilegiadas. O campo é formado por interesses específicos, investimentos econômicos e psicológicos dos agentes e das organizações (BOURDIEU, 2001).

Qualquer grupo ou área social, dependendo de sua configuração e lógica – revistas de artigos acadêmicos, setores midiáticos, editoras de literatura juvenil ou editoras de quadrinhos –, pode ser considerada como um campo, “no qual agentes e organizações estão interligados em relações de cooperação, competição e interdependência” (THOMPSON, 2013, p. 10). O campo é um espaço relacional que denota uma recíproca exterioridade e interioridade. Os agentes e as organizações existem e subsistem pelas diferenças e interdependências, ocupando posições relativas dentro do campo.

Bourdieu afirma que todo campo desenvolve uma *doxa* e um *nomos*. A *doxa* é uma configuração relacional em que os agentes estão de acordo – sistemas de classificação, senso-comum, por exemplo. O *nomos* reúne as invariantes leis gerais do funcionamento do campo. Todo campo tem um *nomos* distinto. A *doxa* e o *nomos* são aceitos e podem ser formados pelo próprio campo (BOURDIEU, 1984).

Para estar inserido em um determinado campo, é preciso que haja o conhecimento dos agentes sobre os valores fundamentais, conhecimento das regras do jogo e acúmulo de capital(s) que são exigidos. Cada campo tem uma organização de filtragem, pois um agente pode ser aceito em um campo, porém pode não ser em outro. Participar no campo solicita um capital e seu propósito no jogo do campo; as disposições e aprendizados, que condizem o *habitus* do campo (BOURDIEU, 1984); (THIRY-CHERQUES, 2006).

Inseridos em um determinado um campo, inscritos no seu *habitus*, é provável que os agentes não compreendam com detalhes a lógica do campo. Nesse sentido, Bourdieu (2001) ressalta que a *illusio* é o encantamento do microcosmo vivenciado pelos agentes como algo evidente, não-consciente da anuência à *doxa* do campo, das

disposições primárias e secundárias, o *habitus* específico do campo, da cristalização dos seus valores, da harmonia das esperanças às possibilidades limitadas pelo próprio campo.

Fundamentado na teoria bourdieusiana, John B. Thompson interpreta como a noção de campo pode ser utilizada para compreender os campos editoriais ingleses. Para ele, o mundo editorial é um campo inserido numa *pluralidade de campos*, cada qual com características que são próprias e diferenciadas. Nos campos editoriais, existem cinco tipos de capitais que são fundamentais: “capital econômico”, “capital humano”, “capital social”, “capital intelectual” e “capital simbólico”. A posição das editoras varia em no espaço social, conforme o acúmulo relativo das cinco formas de capital. Segundo Thompson:

O capital econômico corresponde aos recursos financeiros acumulados, incluindo estoque e instalações, bem como à reserva de capital à qual as editoras têm acesso, seja diretamente [...], seja indiretamente [...]. O capital humano consiste do pessoal empregado pela firma e seu conhecimento, habilidades e know-how acumulados. O capital social refere-se às redes de contatos e relações que um profissional ou uma organização construiu ao longo do tempo. O capital intelectual [...] consiste dos direitos de conteúdo intelectual que uma editora possui ou controla [...]. O capital simbólico significa o prestígio acumulado e o status associado à editora (THOMPSON, 2013, p. 11-12).

Concordo com Thompson quando afirma que todas as cinco formas de capital são vitais para o sucesso ou fracasso de uma editora. Apesar do autor abordar esses conceitos numa pesquisa sobre o campo editorial inglês – as vezes contemplado o campo editorial estadunidense –, recorro a sua contribuição teórica-metodológica, assim como a de Pierre Bourdieu, para entender o a refração do campo de uma editora brasileira, no caso a editora Veneta. O primeiro ponto que sempre deve ser ressaltado é: considerando a editora Veneta como uma das maiores do ramo quadrinista no Brasil, não podemos torna-la análoga a outros campos editoriais – literário, acadêmico, por exemplo.

Apesar de concordar da importância das cinco formas de capital, resalto que existe outra que não pode ser descartada: o capital cultural. A noção de capital cultural é amplamente utilizada por Bourdieu, para não apenas analisar situações de classe na sociedade, mas também engloba o conhecimento, as habilidades, as informações, técnicas artísticas etc., correspondente ao conjunto de competências intelectuais que são transmitidas pela família e instituições escolares, por três fatores:

[...] o estado incorporado, como disposição durável do corpo (por exemplo, a forma de se apresentar em público); o estado objetivo, como a posse de bens culturais (por exemplo, a posse de obras de arte); estado institucionalizado,

sancionado pelas instituições, como os títulos acadêmico [...] (THIRY-CHERQUES, 2006, p. 13).

Compreender as representações sobre o/a negro/a nos referidos quadrinhos necessita também investigar a lógica do campo em que os mesmos estão inseridos. O processo de publicação de um quadrinho, perpassa por etapas e relações de interdependência entre os autores e os profissionais da editora. Considerar a editora Veneta como uma refração do campo possibilita um entendimento relacional entre todos os agentes que participam no jogo. Para Miceli, “o campo consiste, no limite, em enfeixar as coordenadas e as feições de um universo de experiência, de um microcosmo, desvelando os sentidos do jogo aí travado pelos agentes” (MICELI, 2011, p.14).

Segundo Miceli (1989), o campo é um dos conceitos-chave da teoria sociológica de Bourdieu e representa um espaço social delimitado, onde diferentes agentes e instituições disputam recursos e poder. O campo pode ser entendido como um campo de lutas simbólicas, onde as diferentes posições dos agentes sociais estão em constante competição pelo monopólio do capital simbólico, ou seja, a capacidade de impor significados, valores e normas à sociedade.

O campo pode ser de diferentes tipos, abrangendo diversas áreas da vida social, como o campo artístico, o campo religioso, o campo político, o campo acadêmico, entre outros. Cada campo possui regras, normas e princípios específicos que determinam as formas de competição e as estratégias adotadas pelos agentes para conquistar prestígio, reconhecimento e posição dominante no campo (MICELI, 1989).

Além disso, os agentes sociais que atuam no campo possuem diferentes graus de capital específico (por exemplo, capital cultural, capital econômico, capital social), que são recursos que lhes conferem vantagens na luta pelo poder simbólico. A posição de cada agente no campo é definida pelas relações de força e pelas alianças estabelecidas com outros agentes, criando um dinamismo e uma hierarquia próprios em cada campo. O conceito de campo também se relaciona com a noção de *habitus*, que representa as disposições duradouras incorporadas pelos indivíduos a partir de suas experiências e socialização (BOURDIEU, 1998).

O *habitus* influencia as estratégias adotadas pelos agentes no campo, moldando suas ações e decisões, mas também é moldado e transformado pela posição ocupada no campo. Em resumo, o conceito de campo proposto por Bourdieu e analisado por Miceli nos permite compreender como as diferentes esferas da vida social são

organizadas, as dinâmicas de poder e competição presentes em cada campo e como os agentes sociais se posicionam e interagem em busca de reconhecimento e influência.

É possível afirmar que segundo a teoria bourdieusiana, o conceito de campo e de *habitus* são intrinsicamente relacionadas, uma é consequência da outra. Nesse sentido, abordarei como Bourdieu conceitua a noção de *habitus* e de que forma é possível compreendê-la articulando-a com o campo.

2.3 Habitus

Habitus é uma categoria historicamente polissêmica, na qual diversos críticos sociais conceituam o seu significado¹¹. Assim como o campo, o conceito de *habitus* é uma das contribuições teóricas mais instigantes de Bourdieu. Considero que sua argumentação foi elaborada como uma noção que difere do paradigma objetivista do estruturalismo, não sendo restringida na filosofia do sujeito e da consciência.

Por intermédio das pesquisas que Bourdieu realizou na Argélia e entre os camponeses da região francesa de Béarn, a noção de *habitus* advém da exigência empírica de compreender as relações de afinidade entre as práticas dos agentes em relação às estruturas e condicionamentos sociais. Nesse sentido, o *habitus* é:

[...] um sistema de disposições duráveis e transponíveis que, integrando todas as experiências passadas, funciona a cada momento como uma matriz de percepções, de apreciações e de ações – e torna possível a realização de tarefas infinitamente diferenciadas, graças às transferências analógicas de esquemas [...] (BOURDIEU, 1983, p. 65).

Segundo Bourdieu (2001), o *habitus* é um sistema de disposições, modos de percepção, de sentir, de prática, de reflexão e imaginação, que levam os agentes a agir no mundo social. As disposições dos agentes são flexíveis e mutáveis, pois refletem a prática da faculdade de ser condicionável, como competência natural de adquirir capacidades arbitrárias. As capacidades podem ser adquiridas pela interiorização das estruturas sociais – ou pelos próprios campos que participam, porém, o *habitus* do agente é único, diferente da lógica do campo.

Como sistema de disposições duráveis e transferíveis, o *habitus* tem uma racionalidade própria, que não pode ser reduzida à razão teórica. O *habitus* é formado

¹¹ Aristóteles, Mauss, Husserl, por exemplo.

pelo *ethos*¹², *héxis*¹³ e *eidós*¹⁴ (BOURDIEU, 2001). O autor afirma que são estruturas e são estruturantes, com dinâmica autônoma, engendrada e engendram a própria lógica do campo social. Dessa forma, o *habitus* do agente é uma estrutura estruturada que flexível, que se modifica em uma estrutura estruturante. Nas palavras de Bourdieu, o *habitus*

[...] exprime sobretudo a recusa a toda uma série de alternativas nas quais a ciência social se encerrou, a da consciência (ou do indivíduo) e do inconsciente, a do finalismo e do mecanicismo, etc. [...] tal noção permitia-me romper com o paradigma estruturalista sem cair na velha filosofia do sujeito ou da consciência, a da economia clássica e do seu *homo economicus* que regressa hoje com o nome de individualismo metodológico. Retomando a velha noção aristotélica de *hexis*, convertida pela escolástica em *habitus*, eu desejava reagir contra o estruturalismo e a sua estranha filosofia da ação que, implícita na noção levi-straussiana de inconsciente, se exprimia com toda a clareza entre os althusserianos, com o seu agente reduzido ao papel de suporte da estrutura. (BOURDIEU, 2002, p.60-61).

Os conceitos bourdieusiano de campo e *habitus* estão presentes em diversos textos, pesquisas e livros do autor. Sua contribuição teórica-metodológica se relaciona, intermitentemente, a sociologia contemporânea com críticos sociais e seus questionamentos em períodos sócio-históricos diferentes. *Habitus* é uma forma de arcabouço individual de pensamentos, concepções, valores, práticas de ação e sentimentos, influenciados diretamente do espaço social no qual o agente está inserido. Inserido em um determinado campo, o agente apreende códigos de linguagem, visuais, escritas, musicais, científicos etc., articulando em seu *habitus* e exercendo práticas e saberes como compor uma música, escrever um enredo, desenhar, etc.

Bourdieu considera que o *habitus* é um princípio agregador e formador de uma coletividade, apresentando características inerentes e racionais de uma posição e estilo de vida (BOURDIEU, 2005). Os *habitus* são desiguais e são geram distinções (BOURDIEU, 1996). Os agentes incorporam um *habitus* gerador que podem ser modificados no tempo e espaço (BOURDIEU, 1990). Durante toda a sua vida, o agente estrutura e reestrutura seu *habitus*, dentro de uma relativa liberdade, dada pela lógica do campo e de sua posição que ocupa.

De forma relativamente autônoma, o *habitus* está presente entre o inconsciente-condicionado e o intencional calculado. O agente tem sua liberdade, dentro das regras estabelecidas no campo em que está inserido, num intenso jogo de disputas de

¹² Valores em estado prático, não-consciente, que orientam a moral cotidiana.

¹³ Preceitos interiorizados pelo corpo: posturas, expressões corporais, aptidão corporal adquirida.

¹⁴ Apreensão e interpretação intelectual da realidade; modo de construção da realidade fundamentada por uma crença pré-reflexiva no valor indiscutível nos instrumentos de construção e nos objetos construídos.

capitais. O *habitus* atua no infracosciente, como uma segunda natureza com parcial autonomia. É um princípio de um conhecimento sem consciência, com intencionalidade prática que pode ser exercida sem intenção (BOURDIEU, 2002).

É um equívoco afirmar que apesar do enfoque presente em quase toda sua obra, considerar que apenas Bourdieu foi capaz de elaborar argumentações teóricas sobre o *habitus*. Existe um robusto lastro secular que do conceito anterior a obra de Bourdieu. Todavia, deve ser reconhecida as influências epistemológicas de *habitus* no ponto de vista bourdieusiano com as concepções teóricas anteriores:

O inventário das fontes intelectuais do conceito bourdieusiano de *habitus* não pode reduzir-se, entretanto, àqueles autores e tradições de pensamento que utilizaram efetivamente o termo em algum momento, mas tem de incluir as linhas de reflexão acerca da natureza da conduta humana e de seus motores objetivos as quais, mesmo que não tenham utilizado o vocábulo propriamente dito, perseguiram anteriormente os mesmos propósitos analíticos intentados por Bourdieu no contexto em que este mobilizou a noção de modo a confrontar-se simultaneamente com a anulação da capacidade inventiva dos agentes na antropologia estruturalista e com a cegueira diante do caráter socialmente adquirido e eminentemente prático/tácito de tal capacidade nas diferentes versões do subjetivismo intelectualista (PETERS, 2006, p. 90-91).

Pilares indispensáveis para a compreensão da realidade no ponto de vista relacional, o conceito bourdieusiano de campo e *habitus* são epistemologicamente articulados em um viés analítico que não deve ser aplicada uma total desvinculação entre os agentes e o seu meio social específico. A sociologia de Bourdieu, obviamente, não dá conta de toda a dimensão – em detalhes e particularidades específicas – das relações entre os campos e os agentes. A noção de *habitus* permite possibilidades de compreensão do social, quando corretamente aplicada para elaborar outros usos que podem ser dados à ideia.

Bourdieu proporcionou à sociologia uma forma de compreensão da sociedade por intermédio de como perceber as relações entre o *habitus* dos agentes e o campo, intrinsecamente interligados pelo poder simbólico, as predisposições individuais ou até as configurações das estruturas objetivas com os agentes. Seu conceito possibilita uma perspectiva epistemológica de como perceber a engrenagem simbólica dos agentes com o campo e de sua experiência individual.

2.4 Mundo

Howard Becker teoriza no seu livro sobre o que consiste seu conceito de mundos artísticos e propõe um estudo das artes como “uma forma de ação coletiva” (2010,

p. 206), objetivando sua argumentação nos “padrões de cooperação entre as pessoas que fazem as obras do que com as obras em si mesmas ou com aqueles convencionalmente definidos como seus criadores” (2010, p. 9).

A conceituação de Becker sobre o mundo da arte é operacionalizada como uma rede de pessoas em atividade cooperativa, que possuem seus conhecimentos e funções, para a elaboração e veiculação dos trabalhos artísticos. Sua conceituação supera a análise exclusiva do artista e sua obra. Ele argumenta que a obra artística em si demonstra elementos da cooperação que a constitui. Um trabalho é iniciado por intermédio da ideia do artista, extraída de sua realidade. Após tomar uma forma material, ocorre a distribuição: concertos, exposições, livrarias, por exemplo. Em seguida, as pessoas reagem de forma emocional e/ou criticamente à obra, verbalizando suas opiniões concernente ao trabalho e levantando (ou não) posições de julgamento da obra – que podem ser modificadas ou não (BECKER, 2010).

O trabalho artístico pode passar por um processo de canonização, na qual ela se torna ensinável nas escolas. Docentes podem abordar a obra, explicando seu conteúdo e importância. Becker (2010) ressalta que somente uma parte das obras e artistas é que são canonizados pelo mundo da arte. Nesse sentido, diversos outros trabalhos não são contemplados no mundo das artes.

Cada mundo é operacionalizado por regras de memória e esquecimento, com artistas estabelecidos, seus artistas rebeldes/ outsiders, artistas ingênuos e os artistas do povo. Esse panorama de classificações são relacionais e apenas é possível que serem compreendidas numa pesquisa ao se identificar quem são, em cada mundo da arte, em período histórico, os artistas integrados e quem participam nesses mundos (BECKER, 2010).

Segundo o autor, o mundo artístico como é constituído “de todas as pessoas cujas atividades são necessárias para a produção dos trabalhos característicos que este mundo, e talvez outros mundos, definam como arte” (2010, p. 34). Becker compreende a arte enquanto uma ação coletiva, realizada em rede, não limitada a uma concepção estética que entende a arte como a trabalho de um único artista, rejeitando a mobilização em torno da elaboração de um trabalho artístico.

As obras de arte são realizadas pelas atividades cooperativas e de troca dos participantes de uma forma particular dos mundos sociais, que são os mundos da arte. Para Becker, toda obra de arte é o produto coletivo feito por todos que empreenderam alguma função, independentemente de qual seja, para a sua realização. O autor considera

que não é de competência do/a sociólogo/a afirmar o que pode ou não ser arte, pois essa definição é realizada nos mundos da arte, considerada como parte constitutiva do universo de entendimentos em uso que norteiam as perspectivas e os planos de ação dos integrantes desses mundos (BECKER, 2010).

O mundo da arte é em si simbólico, pois ele está intrinsecamente relacionado com as práticas em que seus integrantes consideram participar dele ou não. Dessa forma, Becker aborda a problemática das reputações, motivo em que o autor acrescenta em seu estudo os fundamentos de diferentes universos dos como as orquestras, bandas de jazz e rock, os grandes pintores e os pequenos artesãos, assim como todos os indivíduos que de uma forma ou de outra estão envolvidos nos mundos da arte. Para ele, o mundo da arte pode ser entendido como “a rede de pessoas cuja atividade cooperativa, organizada através de seu conhecimento conjunto dos meios convencionais de fazer as coisas, produz o tipo de trabalhos artísticos que caracterizam o mundo da arte” (BECKER, 2010, p. 10).

É necessário ressaltar a ênfase na construção coletiva desse universo, distinta do imaginário hegemônico que tem tendência em reconhecer as obras aos artistas individuais, não levando em consideração as complexas formas de organização e interação social que são fundamentais aos trabalhos dos gênios. O ponto central concernente as redes de cooperação e colaboração consiste no argumento da arte ser um trabalho como qualquer outro, e que os artistas participam juntamente com os outros participantes necessários à existência das obras. De acordo com o autor, é importante pesquisar “os tipos característicos de trabalhadores e o conjunto de tarefas que cada um deles realiza” (BECKER, 2010, p. 27). Becker compreende seu estudo como uma sociologia das ocupações ligadas ao trabalho artístico, numa tradição antielitista, relativista, cética e “democrática” (BECKER, 2010).

O autor considera importante que sejam pesquisadas todas as atividades que condicionam o trabalho do artista e o resultado final das obras. Becker cita alguns exemplos que ajudam na compreensão da sua conceituação: o mundo da música consiste não somente pelos compositores, mas também os intérpretes, os funcionários da bilheteria e casas de *shows*, *luthiers* e fabricantes de instrumentos musicais. A relevância no estudo desses mundos ocorre quando é percebido o modo que forma os padrões de atividade coletiva afetam a produção e a recepção das obras artísticas, controlados ou não pelos criadores propriamente ditos:

Os artistas, as pessoas a quem se atribui o mérito ou a culpa dos trabalhos artísticos, tomam muitas das decisões que conformam o caráter de um trabalho.

Os outros participantes do mundo da arte exercem influência no resultado ao incorporar-se ao diálogo interno que precede e acompanha tais decisões. No entanto, outros participantes afetam os trabalhos artísticos de maneira mais direta ao tomar decisões próprias que, independentemente dos desejos ou da intenção do artista, também conformam o trabalho. (BECKER, 2010, p. 245)

Os editores, impressores, livreiros, escritores, *publishers*, entregadores de livros e demais funcionários que participam na elaboração e vinculação dos livros, participam do mundo dos livros literários, por exemplo. Os trabalhos artísticos resultam – dependendo de que forma ela é realizada – da cooperação de um número determinado de pessoas, apresentando-se os indícios dessa cooperação (BECKER, 2010). Para o autor:

Todos os que participam na rede cooperativa que cria o trabalho [...] têm seu efeito. Se generalizamos a análise e fazemos com que os procedimentos dos editores representem as múltiplas decisões que no curso da vida de um trabalho tomam as diferentes pessoas que colaboram em sua produção, podemos observar como os mundos da arte afetam o caráter dos trabalhos de seus membros. Podemos observar, de fato, que é razoável dizer que é o mundo da arte, mais que o artista individual, quem faz o trabalho. (BECKER, 2010, p. 228)

Becker (2010) acrescenta os espectadores, os leitores, as audiências e diversas outras formas de recepção das obras como parte integrante dos mundos da arte, que podem ou não interferir no trabalho do artista. O autor considera que os modos de recepção podem modificar o estatuto da obra, e as reações do público sobre um determinado trabalho afeta na maneira nas práticas artísticas particulares do autor e dos outros integrantes do mundo da arte.

Tanto do ponto de vista teórico quanto do empírico, podem haver diversos mundos coexistindo num mesmo momento. É possível que esses mundos se desconheçam mutuamente, estar em conflito ou se relacionarem de forma simbiótica ou cooperativa. Os mundos podem ser relativamente estáveis, quando os integrantes cooperam entre si durante certo período de tempo, ou bastante efêmeros, no caso das pessoas se reunirem somente na única situação em que elaboram uma determinada obra. Concernente aos seus membros, eles podem estar integrados em um ou vários mundos, simultaneamente ou sucessivamente (BECKER, 2010).

As convenções nos mundos da arte possibilitam o consenso entre artistas, entre os demais integrantes que participam “indiretamente” do trabalho artístico e entre o público. As convenções podem ser especializadas, obtidas na socialização de saberes com os demais membros da profissão, podem ser compartilhadas por vários indivíduos, por exemplo. As convenções especializadas podem ser um estilo, uma tendência estética, expressões técnicas (BECKER, 2010).

Becker (2010) argumenta que as convenções gerais são adquiridas da experiência e cultura em comum, que podem ser uma passagem bíblica, uma referência histórica, dentre outros. Apesar da utilização das convenções facilitar o trabalho e o entendimento, sua exagerada aplicação resulta numa arte insípida ou permeada de complicações.

O autor ressalta que há indivíduos que são desviantes das convenções artísticas. Para ele, os artistas rebeldes são sujeitos que elaboram inovações a essas convenções. Entretanto, há certas inovações que são prontamente rejeitadas, incompreensíveis em determinado local ou período de tempo, sendo necessário um certo período de tempo para ser compreendida no mundo. As inovações certificam originalidade à obra e sua utilização é fundamental nas modificações estruturais nos mundos da arte. A partir do momento que ocorre a modificação no mundo, ocasiona um provável aumento de seguidores, vira uma nova escola artística e é institucionalizada (BECKER, 2010).

Caso o artista rebelde não obtenha êxito, ele permanecerá incompreendido, sem relevância. Becker (2010) afirma que a mudança de um artista isolado é um desvio, a modificação de paradigma nos mundos só ocorre mediante a cooperação. Cada mundo da arte premia quem utiliza as convenções hegemônicas. O artista que tem a intenção de subvertê-las está em combate contra o mundo da arte, sua diferenciação social e seus pilares que estão além desse mundo da arte.

A ideia de mundo é recorrente nos livros e trabalhos de Becker. O autor relaciona o conceito a um conjunto de produtores e usuários de representações sociais que operacionalizam um “corpo social” interpretativo. Assim como Becker, diversos teóricos sociais realizaram um debate profundo para compreender como as representações sociais são realizadas e operacionalizadas. No próximo tópico, apresentarei as breves considerações de autores que trabalharam a noção de representação e sua importância para atingir os objetivos propostos por esta pesquisa.

2.5 Representação Social

Os estudos sobre a representação social não são recentes, assim como são presentes em pesquisas no âmbito da Sociologia, Psicologia Social, Antropologia, História, dentre outras áreas do conhecimento. Existem múltiplas noções sobre representação social. Aparentemente de fácil compreensão quando situamos esse termo sem o devido cuidado epistemológico, é equívoco abordar sobre a referida categoria sem

aprofundar na sua conceituação, seus detalhes e sua importância para a compreensão dos fenômenos sociais.

Durkheim (1996) faz um brilhante esforço de mudança epistemológica de compreensão da realidade, que se fundamenta pela transição da consciência coletiva para as representações coletivas, como conceito-chave da análise sociológica. O autor considera a representação coletiva como acepção da vida mental do homem. Nesse sentido, a prática do indivíduo de representar a realidade é uma construção social coletiva do real. O ato de julgamento do indivíduo do que constitui a realidade não é realizada de forma natural, pois é previsto as configurações sociais da dinâmica do real (nomos), e não a realidade em sua totalidade. Diante disso, a vida coletiva e a mental são estruturadas por intermédio da representação (DURKHEIM, 1951).

O autor afirma que as representações coletivas são uma dentre múltiplas expressões do fato social. Essa noção é compreendida de que forma a sociedade vê a si mesma e ao mundo. É possível exemplificar esse argumento quando é percebido o grupo de indivíduos que o constitui, representando-os em diversas práticas – lendas, mitos, concepções religiosas, ideais de bondade ou de beleza, crenças morais etc. As representações coletivas são elaboradas e realizadas por:

uma imensa cooperação que se estende não apenas no espaço, mas no tempo também; para constituí-las, espíritos diversos associaram-se, misturaram e combinaram suas ideias e sentimentos; longas séries de gerações acumularam nelas sua experiência e sabedoria. Uma intelectualidade muito particular, infinitamente mais rica e mais complexa do que a do indivíduo está aí concentrada (DURKHEIM, 1996, p. 20).

Segundo o sociólogo francês Émile Durkheim, a representação coletiva refere-se às ideias, crenças, valores e normas que são compartilhados por membros de uma sociedade e que desempenham um papel importante na coesão social e na integração dos indivíduos em um grupo social. Durkheim (1996) argumentou que as representações coletivas são uma parte essencial da consciência coletiva de uma sociedade. Essas representações são criadas e sustentadas pelas interações sociais e pela cultura compartilhada, moldando a maneira como as pessoas percebem o mundo e como se comportam dentro desse contexto social.

Para Durkheim (1996), as representações coletivas podem assumir várias formas, incluindo crenças religiosas, valores morais, ideias políticas e normas sociais. Essas representações são internalizadas pelos indivíduos desde a infância, através do processo de socialização, e se tornam parte integrante de sua identidade social e senso de

pertencimento ao grupo. Um dos conceitos-chave de Durkheim é o de "consciência coletiva", que se refere ao conjunto de crenças e valores compartilhados por membros de uma sociedade, e que funciona como uma força unificadora, contribuindo para a solidariedade social e para a manutenção da ordem social (DURKHEIM, 1996).

Durkheim acreditava que as representações coletivas exerciam uma influência poderosa sobre o comportamento individual, fornecendo um conjunto de regras e padrões pelos quais os membros de uma sociedade se orientavam. Ele também enfatizou que as representações coletivas eram exteriores aos indivíduos e existiam independentemente de suas vontades individuais, sendo moldadas pela história e cultura de cada sociedade em particular (DURKHEIM, 1996). Portanto, o conceito de representação coletiva segundo Durkheim é fundamental para entender como os valores e normas sociais são compartilhados e internalizados pelas pessoas, e como essas ideias coletivas desempenham um papel crucial na estruturação e funcionamento das sociedades.

O exercício de compreensão do/a sociólogo/a, segundo Bourdieu, deve considerar como são construídas as percepções dos agentes, que participam e estruturam na construção do social. É a partir da constituição e posição no campo em que pertence que o agente pode elaborar e possibilitar uma compreensão do social em que está inserido. Para o autor, a realidade é estruturada a partir das disposições internalizadas no inconsciente para atribuir estados de consciência de representação da realidade (BOURDIEU, 1996). Nesse sentido, considero que o conceito de *habitus* é imprescindível para compreender a noção de representação social.

Concordando com a epistemologia bourdieusiana, é viável afirmar que as estruturas econômicas e sociais apresentam tanto uma realidade subjetiva que é incorporada pelos agentes, quanto uma realidade objetiva que não se limita aos agentes, que lhe oferecem notoriedade e concretude. Fundamentado essa consideração com o conceito de *habitus*, a representação social é uma forma de elaboração subjetiva mental que os agentes realizam suas condições materiais de vida (BOURDIEU, 1983).

Por intermédio do *habitus* que é possível compreender a noção de representação social, pela razão de tornar “[...] possível a realização de tarefas infinitamente diferenciadas, graças às transferências analógicas de esquemas, que permite resolver os problemas da mesma forma, e às correções incessantes dos resultados obtidos, dialeticamente produzida por esses resultados” (BOURDIEU, 1994, p. 65). Diante disso, o *habitus* relaciona “[...] os sistemas simbólicos como estruturas estruturadas (passíveis

de uma análise estrutural)” e as estruturas estruturantes, ou seja, a “concordância das subjetividades estruturantes” (BOURDIEU, 1998, p.8). Corresponde de forma simultânea o individual e o social, a subjetividade e a objetividade.

Bourdieu argumenta que as representações são influenciadas por ideias, valores, crenças, desejos, ideologias, presentes nas linguagens, religiões e no *habitus* dos agentes, assim como nas acepções que se relacionam entre os campos e as classes sociais. Nesse sentido, “o mundo social é também representação e vontade; existir socialmente é também ser percebido, aliás, percebido como distinto” (BOURDIEU, 1996, p. 112).

A experiência do agente na posição que ele ocupa no macrocosmo é determinada/alterada pelo efeito de suas relações sociais com os demais agentes. Esse efeito ocorre no interior dos campos – ou microcosmos sociais – que podem ser uma loja de livros, uma editora de literatura juvenil ou de HQs, por exemplo. Para Bourdieu:

Não se teria dado uma representação justa de um mundo que como o cosmo social, tem a particularidade de produzir inúmeras representações dele mesmo, se não tivéssemos dado um lugar no espaço de pontos de vista, a essas categorias, particularmente, expostas à pequena miséria que são todas as profissões que tem por missão tratar a grande miséria ou falar sobre ela, com todas as distorções ligadas a particularidade de seus pontos de vista (BOURDIEU, 1998, p. 13).

A contribuição de Bourdieu sobre as estruturas subjetivas e objetivas permite ao pesquisador entender, fundamentando com o conceito de representação social, *habitus* e campo, os agentes compartilham suas experiências no campo que está inserido, no sentido que os mesmos incorporam disposições de atos de percepção e de apreciação, do conhecimento e reconhecimento, que são úteis para a noção da dinâmica de realidade relacional.

É inegável que a obra de Bourdieu influenciou outros teóricos sociais e continua sendo recorrida em diversas pesquisas acadêmicas. O historiador Roger Chartier, fundamentado no arcabouço teórico bourdieusiano, assim como de vários outros autores, também propõe um debate sobre o conceito de representação social. Apesar de sua notória inspiração em Bourdieu, pois ele fundamenta sua crítica a partir da noção de campo e *habitus*, Chartier amplia o debate sobre o conceito de representação social.

Segundo Chartier (1990), as circunstâncias conforme as classes sociais e/ou meios intelectuais produzem-se por intermédio de disposições estáveis e partilhas próprias do grupo. A representação é realizada na prática como uma estratégia de classe, no sentido em que as relações entre ela e as demais são construídas. Dessa forma, cada classe elabora a realidade consoante a sua maneira, levando em consideração a posição a

que pertence em no campo. A representação está relacionada à posição social dos agentes, de forma histórica, pois são construídas no decorrer do tempo, da mesma forma que as atribuições das significações também são históricas.

As representações são classificações e divisões que estruturam o entendimento da sociedade como categorias de percepção da realidade. As representações tendem à universalidade, porém são definidas conforme os interesses dos grupos que as constituem. O poder e a dominação estão sempre presentes. As representações engendram estratégias e práticas que podem impor uma autoridade, uma deferência, e mesmo a legitimar decisões. Isso ocorre em um jogo de concorrências e lutas no próprio campo.

Nas disputas de representações ocorrem uma certa “competição” na qual o agente tenta impor a outro ou ao mesmo grupo sua concepção de mundo social: conflitos que são tão relevantes quanto as lutas econômicas; são tão decisivos quanto menos imediatamente materiais (CHARTIER, 1990, p. 17).

Chartier trabalha a noção de representação como incorporação de acepções mentais das classificações da organização social, assim como matrizes que constroem a própria sociedade, no sentido em que ordenam as práticas dos agentes e determinam identidades (CHARTIER, 1990, p. 18; 2002, p. 72). Assim, os esquemas intelectuais elaborados pelos agentes criam figuras que apresentam o presente de sentido, assim como as formas diferenciadas em que os agentes compreendem os discursos que torna possível a construção da realidade, pois são as práticas sociais dos agentes que atribuem um significado para a sociedade (CHARTIER, 1990).

As representações não são contrárias ao real, mas são formadas conforme as determinações sociais que se tornam modelos de classificação e ordenação da realidade. Dessa forma, é fundamental “[...] identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma realidade social é construída, pensada, dada a ler” (CHARTIER, 1990, p. 16). Segundo o autor:

O poder e a dominação estão sempre presentes. As representações não são discursos neutros: produzem estratégias e práticas tendentes a impor uma autoridade, uma deferência, e mesmo a legitimar escolhas. Ora, é certo que elas colocam-se no campo da concorrência e da luta. Nas lutas de representações tenta-se impor a outro ou ao mesmo grupo sua concepção de mundo social: conflitos que são tão importantes quanto as lutas econômicas; são tão decisivos quanto menos imediatamente materiais. (CHARTIER, 1990, p. 17).

Chartier (1990) considera que o indivíduo não detém uma total autonomia, assim como afirma Durkheim (1994). As representações são coletivas, pois sua estrutura

é fundamentada na posição que o indivíduo está ocupando no campo, nas relações sociais e nas experiências coletivas, não se limitando apenas nas projeções individuais.

Seguindo essa linha de raciocínio, o autor considera que a representação é construída de forma dependente da autoridade do grupo ou do poder que é proposto. Dessa forma, é importante atentar a relevância do crédito concedido à representação, pois ela não é realizada de forma única, no sentido em que há diversos modos de apreensão do mundo social. No interior de um determinado grupo, um agente pode discordar de uma representação hegemônica, levando em consideração a sua própria representação (CHARTIER, 1990).

Pretendo seguir os dois caminhos teórico-metodológicos possíveis para o estudo das representações segundo Chartier: (1º) analisar a construção de identidades sociais a partir das relações entre as representações impostas por aqueles que detêm o poder de classificar e nomear, assim como as representações construídas pela própria comunidade, seja passiva ou não à imposição; (2º) entender a capacidade do grupo de fazer com que se reconheça sua existência a partir da exibição de uma unidade instrumentalizada pela representação (CHARTIER, 2002, p.73).

A exteriorização da incorporação simbólica das disputas possibilita a orientação de percepção e ação dos agentes, sendo decisivo no cerne das estruturas de relações objetivas de um determinado campo, assim como os embates materializados entre os grupos (CHARTIER, 1990). Considero que a contribuição de Chartier sobre o conceito da representação, proporciona o entendimento de como é formado um campo, a internalização simbólica das disputas de poder e dominação entre o campo e os agentes, conforme as relações externas objetivas que não dependem apenas das consciências e das vontades individuais que as produziram (CHARTIER, 1990).

O conceito de representação de Chartier é fundamental para perceber como a estrutura social ultrapassa os interesses dos agentes, assim como a representação é interligada com a prática exercida pelos mesmos. As representações acarretam em práticas sociais, objetiva-se nas instituições e podem perpetuar a formação, legitimação e a lógica de um campo. A prática é uma ação que aborda sobre a sociedade se realizada de forma relacional na mesma, propiciando o reconhecimento do lugar social do agente. Nesse sentido, é construída uma realidade subjetiva que são incorporadas no processo de vivência das experiências e práticas dos agentes no mundo social (CHARTIER, 1990).

Para Becker (2009) as representações sociais se constituem quando algo que é contado pelo/s indivíduo/s sobre determinado aspecto do mundo social. As

representações são realizadas tanto por sujeitos leigos, quanto por profissionais especializados – cientistas, por exemplo. Para abordar a sociedade e representá-la envolve uma comunidade de interpretações, operacionalizadas numa organização de indivíduos que realizam continuamente as representações padronizadas oriundas dos “produtores” para os “usuários”, que também participam desse processo de representacional.

As representações sociais é uma rede relacional, donde os produtores e os usuários adaptam, reagem e compreendem o que já foi realizado por outras pessoas, de forma que a organização de fazer e usar é, tanto de modo repentino quanto estável, uma unidade estável, um mundo (BECKER, 2009). Há diversas organizações sociais, assim como diversas representações sociais. As organizações sociais não determinam o que é representado, mas também como os usuários desejam que as representações sejam construídas. Dessa forma, a representação social não é feita apenas pelos produtores, mas também pelos usuários. Simplificando seu pensamento, Becker afirma que:

[...] procuramos “representações da sociedade” em que outras pessoas nos falam sobre todas essas situações, lugares e épocas que não conhecemos em primeira mão, mas sobre os quais gostaríamos de saber. Com a informação adicional, podemos fazer planos mais complexos e reagir de uma maneira mais complexa às nossas situações de vida imediatas. Para simplificar, uma “representação” da sociedade é algo que alguém nos conta sobre algum aspecto da vida social. Essa definição abarca um grande território. Num extremo situam-se as representações comuns que fazemos uns para os outros como leigos, no curso da vida diária (BECKER, 2009, p. 12).

A conceituação das representações sociais para Becker (2009) é norteada pela seguinte indagação: quais são as problemáticas que relacionam como as representações sociais são constituídas e construídas, independentemente dos meios de apresentação? Dessa forma, o autor elabora um espaço de reflexão que enfatiza a prática social dos indivíduos, assim como suas representações e múltiplos resultados das relações entre eles. Os atores principais denominados por Becker são os produtores e os usuários das representações sociais.

Becker (2009) argumenta que toda representação social possui uma forma e conteúdo. Concernente a forma, ela é o modo como a representação social é expressada. Já o conteúdo contém as informações “traduzidas” e os “propósitos” dos seus produtores. Resumidamente, as representações sociais é um meio comunicacional que expõem ideias e inferências de “fatos”. Ademais, toda representação social da realidade sempre é parcial.

O autor sistematiza quatro meios de trabalho que envolvem o processo da realização das representações sociais: 1) disposto um fato, é realizada a escolha criteriosa dos elementos que estão disponibilizados para serem incluídos no trabalho; 2) execução

da tradução, empreendida através do envolvimento das características do fato com os conhecimentos de uma teoria/visão de mundo; 3) operacionalização do material disponível para serem divulgados (BECKER, 2009).

Como dito anteriormente, as representações sociais não são apenas realizadas pelos produtores. Elas são apenas reconhecidas quando ocorre a apreciação dos outros indivíduos, que são os usuários. Nesse processo, os usuários realizam a fase de interpretação. O alcance da representação sempre irá depender de como os usuários relacionam com a mesma. É possível até que os usuários sequer compreendam os propósitos dos produtores nas representações.

Conforme enfatizado por Becker (2009, p. 40), as representações sociais alcançam sua plena existência somente quando são efetivamente utilizadas. Nesse contexto, o quarto estágio do processo é a interpretação, que desempenha um papel crucial na determinação do alcance de uma representação. Os produtores dependem das habilidades interpretativas dos usuários para que estes compreendam integralmente a mensagem transmitida, evitando assim o risco de uma compreensão inadequada.

A tarefa de interpretação assume uma importância singular, uma vez que diferentes indivíduos podem realizar interpretações distintas, inclusive aquelas que são consideradas "equivocadas" por especialistas de áreas específicas, tais como críticos de arte ou cientistas sociais (BECKER, 2010). É notável que a diversidade de perspectivas e o contexto individual influenciem a forma como as representações são apreendidas e compreendidas pelos usuários.

Nesse sentido, compreende-se que a interpretação não apenas completa o ciclo das representações sociais, mas também desempenha um papel fundamental na construção do significado atribuído a elas. A pluralidade de interpretações, mesmo aquelas consideradas "erradas" por especialistas, evidencia a natureza dinâmica e complexa do processo interpretativo, ressaltando a importância de uma abordagem aberta e inclusiva na análise das representações sociais.

Cada representação social exige um esforço diferenciado de compreensão para os usuários. Enquanto uma representação pode ser de fato complicada para ser entendida, diante da carga de exercício de apreensão e interpretação, outras podem ser óbvias e de entendimento imediato. Becker ressalta que se o indivíduo participar de um tipo de treinamento, preferencialmente no período da infância na inferência de certos objetos, sua experiência certamente não irá abarcar as múltiplas representações sociais

em sua totalidade. As habilidades de interpretação das representações sociais são compartilhadas de forma heterogênea no decorrer de todas as especificidades de divisão social (BECKER, 2009; ALMEIDA, 2010).

Becker (2009) ressalta a importância do processo de construção das interpretações, no qual consiste no empreendimento de um esforço dos receptores das informações dos relatórios em compreender, inferir e extrair o significado deles para si. Esses são os pilares das comunidades interpretativas. O modo em que uma obra representada é distribuída desigualmente na sociedade entre as comunidades de produtores e usuários. Existem espaços diferencialmente operacionalizados no mundo social, logo ocorrem representações próprias para determinado grupo de usuários, assim como para as comunidades interpretativas.

A relação entre usuários e a representação, Becker (2009) nomeia como *constructo*: efeito da prática interpretativa de uma comunidade interpretativa que objetiva alterar as “perspectivas sobre o mundo social” em naturais/padronizados. Nesse sentido, o autor afirma que:

Falar sobre a sociedade em geral envolve uma comunidade interpretativa, uma organização de pessoas que faz rotineiramente representações padronizadas de um tipo particular (“produtores”) para outros (“usuários”) que as utilizam rotineiramente para objetivos padronizados. Os produtores e os usuários adaptaram o que fazem ao que outros fazem, de modo que a organização de fazer e usar é, pelo menos por algum tempo, uma unidade estável, um mundo (BECKER, 2009, p. 13).

O autor argumenta que é comum que diversas pessoas não se adequam nesses mundos organizados de produtores e usuários. Becker (2009) consideram que são os inovadores e experimentadores, que não realizam seus trabalhos no processo que não é comumente habitual, resultando em pouca adesão e reconhecimento, assim como poucos usuários. Porém, as respostas que são empreendidas para os problemas comuns ressaltam as possibilidades que uma prática que seja convencional não abarca.

As comunidades interpretativas recorrem, na maioria das vezes, os procedimentos e as formas, empreendendo-as para elaborar algo em que seus criadores que pertencem a outra comunidade não pretendiam produzir misturas de método e estilo, para se adequar nas circunstâncias das organizações mais amplas a que pertencem (BECKER, 2009).

Toda prática de representação social reduz a quantidade de dados. O autor considera impossível que os produtores consigam abarcar uma determinada quantidade de informações, sem que seja realizado um recorte no manancial de conteúdo que têm

disposto. Dessa forma, toda representação sobre a sociedade diminui o número de informações que o usuário tem de lidar. O conhecimento consiste na subtração de informações irrelevantes e na operacionalização de uma estrutura argumentativa básica (BECKER, 2009; ALMEIDA, 2010).

As conceituações de campo, *habitus*, mundo e representação social desenvolvidos pelos autores supramencionados são importantíssimos, mas não são suficientes para a realização dessa pesquisa. Dessa forma, para compreender como o/a negro/a é representado nos quadrinhos selecionados, utilizarei algumas técnicas de pesquisa, como suporte para a obtenção de informações que correspondem aos objetivos desse trabalho.

2.6 Técnicas e estratégias investigativas

É inegável para atingir os objetivos propostos nos trabalhos acadêmicos requer um esforço que apenas é possível perceber nos estudos e nas elaborações de estratégias investigativas que trabalham o objeto de estudo. Pierre Bourdieu, Roger Chartier, John B. Thompson, são autores fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa, porém em suas obras não existe uma centralidade ou esforço para compreender a dinâmica dos campos dos quadrinhos, tanto no âmbito da autoria quadrinista, quanto no campo editorial. Obviamente, suas contribuições podem ser adequadas e articuladas com os meus propósitos investigativos, mas devo recorrer a outros suportes.

O questionamento rápido de ser feito é: eles são epistemologicamente viáveis para uma pesquisa sociológica? De antemão, a resposta é não. Porém, considero que seria inviável se for utilizado como principal arcabouço epistemológico. Diferentemente da literatura, artes plásticas, por exemplo, a composição de uma HQ é realizada por elementos particulares e deveras intrigante, que são a articulação de imagem e texto – assim como outras técnicas narrativas-visuais.

Em “*Desvendando os Quadrinhos*” (1985), McCloud teoriza as técnicas narrativas e o processo metodológico de elaboração das HQs. Ele afirma que os gibis podem conter múltiplas mensagens, transmitindo ideias. Segundo o autor, as HQs são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 1985, p.8)

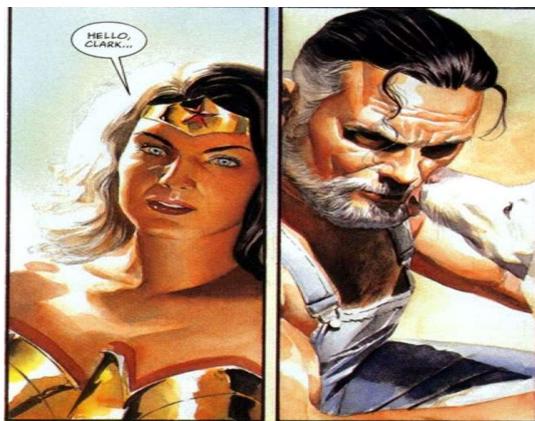
McCloud (1985) ressalta que para entender as figuras, é necessário entender os ícones. Na sua concepção, os ícones são todas as imagens que retrata uma pessoa, um espaço físico, um objeto ou ideia. Os ícones não pictóricos têm um único significado, sua

forma não modifica seu sentido (os algarismos romanos, os números e as letras, por exemplo). Nas figuras o significado é versátil e diversificado, conforme a sua aparência.

O desenho dos personagens tem vários significados nas HQs, segundo o estilo gráfico que o desenhista utiliza, desde a técnica artística realista até o cartum. McCloud (1985) analisa esse recurso visual como uma complexa relação entre a interpretação do leitor/a sobre a obra, assim como sua autocompreensão como sujeito, afirmando que “quando você olha para uma foto ou um desenho realista de um rosto você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum você vê a si mesmo” (MCCLLOUD, 1985, p. 36).

McCloud (1985) considera que os aspectos das figuras influenciam diretamente na subjetividade humana. Nos desenhos realistas, os desenhistas aplicam diversos detalhes técnicos da narrativa visual, retratando o “mundo visível” com perfeição. A interpretação dos leitores é instantânea e a identificação subjetiva (e pessoal) com os personagens é reduzida, por observá-los como “sujeitos existentes”. Na figura abaixo, temos um exemplo de figura realista, de Alex Ross (Fig. 1):

Figura 1 – Mulher Maravilha e Superman, por Alex Ross



Fonte: Reino do Amanhã - edição 1, p. 37.

McCloud (1985) afirma que o cartum são figuras com pouca utilização do detalhamento técnico, na narrativa visual. A imagem é abstraída através da ilustração, conduzindo o leitor concentrar-se nos detalhes específicos, refletindo sua própria identidade. Diante disso, o público interpreta o cartum conforme sua subjetividade e experiência de vida. Em suma, “a maioria dos personagens era desenhada com simplicidade, para melhor identificação do leitor [...] outros eram feitos de forma mais realista, [...] enfatizando sua “infamiliaridade” ao leitor” (MCCLLOUD, 1985, p. 36). As HQs que utilizam o cartum nas imagens são consideradas, de forma pejorativa, apenas

voltadas para o entretenimento infantil, apresentando enredos simplórios e cômicos (MCCLLOUD, 1985). Todavia, “*Maus*¹⁵” (1986-1991) de Art Spiegelman apresenta desenhos cartunescos (Fig. 2).

Figura 2 – *Maus*: Art e Vladek Spiegelman



Fonte: *Maus*: A História de um Sobrevivente – edição 1, p. 13.

De acordo com McCloud (1985), a narrativa das HQs apresenta momentos da história. Para entender todo o enredo, é necessário a participação do leitor. Esse fenômeno interpretativo é denominado “conclusão”, constituindo-se quando conclui mentalmente o que está inconcluso, fundamentado em experiência anterior. O autor ressalta que a capacidade humana de observação e compreensão são essenciais para concluir as mensagens nas figuras e no texto.

O autor diz que a capacidade humana de entender os elementos de dois ou mais enquadramentos¹⁶ diferentes é a “conclusão”. O desenhista separa os quadros por “sarjetas” e, nesse espaço “vago”, o leitor entende a dinâmica da narrativa através de suas experiências de vida. Além disso, a “conclusão” representa o tempo entre os enquadramentos (MCCLLOUD, 1985).

McCloud (1985) apresenta metodologicamente as transições de quadro-a-quadro, conceituando-as em categorias distintas. Todavia, o teórico ressalta que é uma ciência inexata, passível de mudanças de acordo com as ideias tanto do escritor, quanto do desenhista. Argumentando sobre as categorias, o autor afirma que:

¹⁵ “*Maus*: A história de um sobrevivente” (1986) e “*Maus*: E aqui meus problemas começaram” (1991) Vale ressaltar que, Spiegelman, em 1972, já havia desenhado três páginas de *Maus*, porém elas estavam centralizadas nos horrores do Holocausto, com base em algumas histórias que seu pai havia contado. A forma inovadora apresentada nas versões finais e a relação pai e filho foram introduzidas posteriormente.

¹⁶ É por meio do enquadramento (ou quadro) que o roteirista e o artista podem estruturar os acontecimentos da história, no intuito em causar maior ou menor expectativa ao leitor, servindo de mediação para a apresentação da mensagem.

[...] a primeira [...] denominaremos momento-a-momento – exige pouquíssima conclusão; [...] transições que apresentam um único tema em progressão distinta de ação-para-ação; o próximo tipo nos leva de tema-para-tema, permanecendo dentro de uma cena ou ideia; [...] o raciocínio dedutivo é exigido na leitura dos quadrinhos, como [...] transições cena-a-cena, que nos levam através de distâncias significativas de tempo e espaço; [...] aspecto-pra-aspecto, supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera; [...] existe o non-sequitur, que não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros! (MCCLOUD, 1985, p. 70-72).

O desenhista utiliza diversos códigos para realiza uma metáfora visual. É necessário que as sensações humanas (calor, frio, medo e raiva, por exemplo) sejam conduzidas para o leitor. O estilo da arte influencia diretamente nesse processo (MCCLOUD, 1985). Conforme o autor, os desenhistas recorrem às técnicas artísticas utilizadas por pintores famosos do impressionismo e expressionismo, para emular as sensações em figuras.

McCloud (1985) expõe uma metodologia criativa na produção das HQs. Ele afirma que todos os desenhistas seguem esse processo, mesmo sem perceber. Dependendo de suas intenções, o processo criativo é passível à mudança, alterando também na estrutura metodológica. Ela é subdividida em seis etapas: ideia/objetivo, forma, idioma, estrutura, habilidade e a superfície. Segundo o autor:

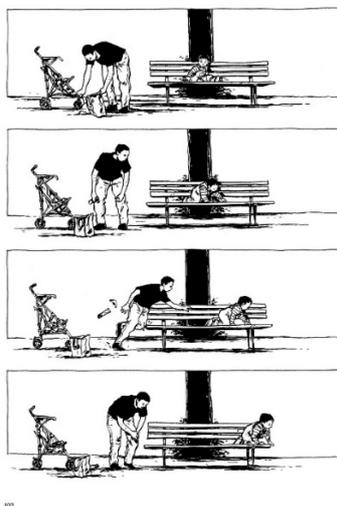
Primeiro: os impulsos, as ideias, as emoções, as filosofias, os objetivos da obra [...]; segundo: a forma que vai assumir...um livro? Um desenho a giz? [...] um gibi?; terceiro: a escola de arte, o vocabulário de estilos ou gestos, os assuntos, o gênero ao qual a obra pertence [...]; quarto: [...] como compor o trabalho; quinto: construir a obra, usar de habilidade, conhecimento prático, [...] realizar o trabalho; sexto: valores de produção, acabamento...os aspectos mais aparentes na primeira exposição superficial da obra (MCCLOUD, 1985, p. 170).

Apesar das argumentações de McCloud serem importantes nos estudos sobre os quadrinhos, há diversos pontos problemáticos e controversos. Para Postema, Scott McCloud rejeita a presença de uma lacuna conceitual que existe entre os dois registros nos quadrinhos, “entre a representação por semelhança e a representação por convenção” (POSTEMA, 2018, p. 116). McCloud (1985) afirma que o texto, imagem e ícones são uma espécie de vocabulário da linguagem dos quadrinhos e já como eles são compreendidos como uma linguagem unificado, devem ter um vocabulário que segue o mesmo princípio simples.

Postema (2018) discorda veementemente da afirmação anterior de McCloud, ressaltando a possibilidade do funcionamento dos quadrinhos sem o recurso verbal e o mix pictórico-verbal não é apenas utilizado nos quadrinhos. Diversos quadrinhos não

utilizam o texto em seu conteúdo, dentre eles é possível citar *Um pedaço de madeira e aço* (2018) de Christophe Chabouté, na qual a história narra o cotidiano de um banco de praça pública (Fig. 3).

Figura 3 – Um Pedaço de Madeira e Aço



Fonte: *Um Pedaço de Madeira e Aço* – edição 1, p. 102.

O processo de “conclusão” citado por McCloud também é equivocado, segundo Postema. Segundo a autora, a representação simbólica de McCloud não abarca satisfatoriamente à complexidade da ação nos quadrinhos. O interesse no prosseguimento da leitura de um quadro para outro provém da maleabilidade e ampliação da ação que estão fora dos quadros, não apenas das minúcias pormenorizadas dessas ações. Para ela, os meios mais eficazes que os quadrinhos realizam a ação são como elas são sugeridas por intermédio das lacunas existentes nas páginas (POSTEMA, 2018).

Postema (2018) parte do princípio que as HQs são uma forma comunicacional fundamentada na fragmentação da linearidade narrativa dos/as quadrinistas, recontada e recomposta no processo da construção de sentido pelo/a leitor/a. Dessa forma, a participação do/a leitor/a é crucial e indispensável para o desenvolvimento do sentido presente na obra. Dessa forma, é inexistente uma leitura meramente “casual” das HQs, pois ela requer que o/a leitor/a detenha uma pré-disposição a reconstruir as informações que recebem, mesmo que não esteja plenamente consciente disso.

A autora considera que os quadrinhos são uma manifestação cultural artística e narrativa, como um sistema em que a quantidade de elementos ou fragmentos dessemelhantes se relacionam juntos para elaborar uma obra em sua completude. Os

quadrinhos detêm elementos pictóricos e textuais, mas não necessariamente de forma absoluta em ambos os casos. Além disso, pode ocorrer uma junção entre os mesmos (POSTEMA, 2018). Dessa forma:

Esses elementos incluem as imagens dos quadrinhos ou cartoons; as molduras ou quadros que compõem as imagens, das quais o layout da página (inclusive o design do livro) é uma parte importante; assim como os recordatórios, os balões de fala e as próprias palavras, sejam as inseridas nos balões e recordatórios ou as integradas à imagem (POSTEMA, 2018, p. 15).

Postema (2018) adota uma abordagem metodológica fundamentada na semiótica. Ela consiste na ideia de leitura como um processo de elaboração do significado de múltiplos tipos de signos e na concepção de que os signos são compreendidos e utilizados nos quadrinhos, produzindo diversos códigos na formação do significado. Perceber a presença desses códigos e elaborar uma noção concernente como são criados os significados é o eixo principal abordado pela autora.

As lacunas é um dos elementos dos quadrinhos mais abordados pela autora. Para ela, as lacunas são os lapsos de tempo existentes entre as diversas passagens da sequência, produzindo a continuidade da mesma, na medida em que dois quadros participam no processo de inferência que está presente entre eles. É possível que as sarjetas realizem ações e funções narrativas, assim como a troca de cenas e as passagens de tempo (POSTEMA, 2018).

A narrativa dos quadrinhos é repleta de lacunas, pois dessa forma envolve o/a leitor/a no ato da leitura, interpretação e representação. As lacunas são visíveis literalmente, tornando o procedimento narrativo em evidência. Essas aberturas são possibilidades dispostas para que o leitor participe no entendimento e construção do sentido (POSTEMA, 2018). Para a autora:

Para criar significados, todos os seus inúmeros elementos contem e produzem lacunas, gerando uma sintaxe e uma semiótica [...], em que a fragmentação e a ausência se tornam partes operacionais, inteiramente, como funções de significação, enquanto, ao mesmo tempo, esses gaps convidam o leitor a preencher suas lacunas, fazendo da leitura dos quadrinhos um processo ativo e produtivo (POSTEMA, 2018, p. 16).

Barbiere (2017) realiza um trabalho analítico sobre a linguagem dos quadrinhos e sua relação com outras linguagens. O autor considera que é possível estabelecer quatro formas de relações entre a linguagem dos quadrinhos e outras linguagens: 1) Inclusão: ocorre quando uma linguagem está inclusa em outra, fazendo parte de outra linguagem distinta, pois os quadrinhos estão inseridos numa linguagem

geral da narrativa; 2) Geração: uma linguagem é formada por outra, como derivação ou “filha” de outras linguagens; 3) Convergência: duas ou mais linguagens convergem em algumas características; 4) Adequação: adaptação de uma linguagem à outra, reproduzindo em seu conteúdo elementos de outras linguagens para alcançar outras possibilidades.

O autor afirma que a comunicação é um amplo ambiente no quais os subambientes que são as linguagens, coexistem de forma tumultuosa, numa ebulição de troca, aproximação e distanciamento das características entre si, assim como em algumas situações ocorre o esvaziamento de uma para gerar uma possibilidade expressiva. Apesar de recorrer aos aparatos conceituais de outras linguagens, sua abordagem reafirma que eles não são suficientes para estudar os quadrinhos em toda sua amplitude (BARBIERI, 2017).

É plausível afirmar que a linguagem não é apenas um recurso de expressão, mas também serve para elaborar ideias. Barbieri (2017) ressalta que as ideias são oriundas de uma linguagem e não servem somente para difundir ideias, mas também é um mundo em que é possível formular e compartilhar as mesmas. Dessa forma, os elementos da linguagem agem sobre o pensamento do indivíduo. Buscar semelhanças da linguagem dos quadrinhos em relação a outras linguagens possibilita elaborar diversas perspectivas sobre suas próprias características, sempre levando em consideração as particularidades linguísticas presentes nos quadrinhos.

Vergueiro (2010) considera que as histórias em quadrinhos são constituídas em um sistema narrativo formado por dois códigos operacionalizados em contínua interação: o visual e o verbal. É possível que algumas características da mensagem são transpostas pelo texto, mas outras recorrem à linguagem pictórica e seu meio de transmissão. Porém, boa parte das mensagens presentes pelos quadrinhos é entendida pelos leitores mediante a interação entre os dois códigos.

Cagnin (2014) afirma que a imagem é o elemento típico dos quadrinhos que se diferencia de qualquer manifestação diversa da imagem ou narrativas. O autor realiza um estudo que objetiva determinar os processos do sistema narrativo e dos signos linguísticos que formam a estrutura e funcionamento icnográfico dos quadrinhos. Dessa forma, “a maior complexidade da imagem em relação à palavra e das imagens justapostas em sequências deve levar a estudos mais objetivos e profundos, que por sua vez, esclarecerão certos aspectos psicológicos e sociológicos sugeridos pela imagem” (CAGNIN, 2014, p. 15).

A imagem precisa deter predominância sobre o código linguístico para assim uma narrativa consiga funcionar graficamente. Nesse sentido, caso uma história detenha mais elementos textuais e que seja o mais relevante na obra, o conteúdo seria uma história ilustrada, diferentemente do que consiste em uma HQ (CAGNIN, 2014). A imagem:

[...] não é aquilo que representa; não tem a transparência da palavra nem a opacidade do objeto; o meio do caminho do real e do imaginário, do documento e da ficção, ela fascina e também amedronta. Com a palavra, ou antes dela, a imagem acompanhou o homem em todas as suas necessidades, para se comunicar, para ensinar, para criticar os erros, para elevar, para destruir (CAGNIN, 2014, p. 14).

É possível estudar os quadrinhos mediante múltiplas perspectivas de análises. Segundo Cagnin (2014), é possível realizar estudos de diversos campos de saberes, como a literária, a histórica, a filosófica, a sociológica, dentre outras. As HQs detêm diversos elementos, como o balão, legenda, onomatopeia, sarjeta, enquadramento, lacunas, por exemplo. Por fim, os quadrinhos são diferentes em relação aos demais produtos culturais e suas linguagens, pela forma como encontram ferramentas de representar e reproduzir em páginas o som, movimento, ação, tempo, espaço, dentre outras.

É um equívoco realizar a pesquisa tomando apenas como objeto de análise apenas as três HQs selecionadas. Caso fosse realizada apenas dessa forma, o estudo seria estritamente limitado, passível a erros e lacunas por não responderem aos objetivos propostos nesse trabalho. Nessa natureza de pesquisa qualitativa, é possível perceber “as subjetividades dos sujeitos e trabalhar com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes que não podem ser reduzidas a operacionalização de variáveis” (MINAYO, 1994, p. 21).

Apresentarei algumas informações que foram relevantes nas entrevistas semiestruturadas que foram realizadas, organizadas em perguntas principais e complementadas por outras indagações inerentes às circunstâncias das entrevistas. Concernente a esse instrumental metodológico, o/a pesquisador/a precisa:

[...] ficar atento para dirigir, no momento que achar oportuno, a discussão para o assunto que o interessa fazendo perguntas adicionais para elucidar questões que não ficaram claras ou ajudar a recompor o contexto da entrevista [...]. Esse tipo de entrevista é muito utilizado quando se deseja de limitar o volume das informações, obtendo assim um direcionamento maior para o tema, intervindo a fim de que os objetivos sejam alcançados (BONI; QUARESMA, 2005, p. 75).

Recorri a vários tipos de fontes de informações que poderiam responder as questões da pesquisa, dentre elas: entrevistas já realizadas; estudos acadêmicos, *blogs* e

sites ativos ou abandonados; registros audiovisuais (vídeos no *Youtube*, por exemplo). Esses materiais foram submetidos a um tratamento qualitativo e quantitativo, à medida que essas informações contribuam de forma significativa.

Pelo fato dessa pesquisa concentra-se apenas em Tungstênio (2014), Carolina (2016) e Cumbe (2014), há uma carência da perspectiva mais comparativa com outros quadrinhos, tanto aqueles que são do *mainstream*, quanto os independentes, *webcomics*¹⁷, dentre outros – ainda mais se abranger para outras produções internacionais. Como o enfoque são as representações sociais sobre o/a negro/a dos referidos quadrinhos da editora Veneta, o campo editorial é apenas um, inserido numa pluralidade de campos.

Pretendo abordar nessa pesquisa como os agentes criativos das HQs, por intermédio dos seus *habitus*, representam o/a negro/a nas HQs selecionadas. Porém, essa representação não ocorre apenas de forma unilateral, pois são realizadas no campo editorial, permeado de disputas e uma lógica própria. O desafio posto é trabalhar com conceituações, questionamentos, relatos e outras informações que reverberam num estudo que não se resume apenas nas páginas dos quadrinhos, pois se trata de um universo social amplo, relacional e histórico.

3 O CAMPO DOS QUADRINHOS

3.1 Breves considerações sobre a história dos quadrinhos no Brasil

Não há um consenso sobre qual seria a primeira história em quadrinho brasileira, assim como da sua autoria. Para Cavalcanti, o primeiro humor gráfico impresso no Brasil é de um autor desconhecido, já que “a situação política não permitia assumir publicamente a autoria de um desenho crítico em relação às autoridades e ao sistema dominante” (CAVALCANTI, 2005, p. 21). O desenho publicado no jornal pernambucano *Carcundão*, em 25 de abril de 1831 (Fig. 4).

¹⁷ *Webcomics* são histórias em quadrinhos que são publicadas na internet. Como o nome sugere, elas são criadas especificamente para serem acessadas e lidas online, e não são necessariamente impressas em formato físico como os quadrinhos tradicionais. As *webcomics* abrangem uma ampla variedade de gêneros e estilos, assim como os quadrinhos convencionais. Elas podem ser humorísticas, dramáticas, de ficção científica, fantasia, terror, românticas e muito mais. A principal diferença é que as *webcomics* são disponibilizadas gratuitamente na internet, geralmente em sites próprios dos autores, em plataformas de publicação ou em redes sociais. Uma das grandes vantagens das *webcomics* é que elas permitem aos autores alcançarem um público global sem as barreiras físicas ou custos associados à publicação impressa. Além disso, a natureza digital possibilita o uso de recursos interativos, animações e até mesmo áudio em algumas *webcomics*, tornando a experiência de leitura ainda mais enriquecedora e envolvente.

A primeira revista brasileira de caricaturas regular e que durou por bastante tempo foi a *Semana Illustrada*, do alemão Henrique Fleiuss (1823-1882), servindo como modelo para as demais publicações humorísticas posteriores no século XIX. A revista iniciou em 1860 e perdurou até 1876.

Figura 4 – Primeiro Humor Gráfico Brasileiro



Fonte: Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil – edição 1, p. 17.

Assim como Henrique Fleiuss e os artistas gráficos que trabalhavam no mesmo período, ocorreu uma curta participação do humor gráfico no debate sobre a realidade política e social no Brasil. Segundo Vergueiro, “autores como Manuel de Araújo Porto-Alegre (1806-1879), Candido Aragonés de Faria (1894-1911), Rafael Bordallo Pinheiro (1846-1905) fizeram o registro da história do país no segundo império por meio do humor gráfico” (VERGUEIRO, 2017, p. 18).

Boa parte dos artistas daquele período concentravam seus trabalhos em produções chargísticas de forte crítica política dos costumes hegemônicos. Um dos autores que se destacam nessas produções foi o ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1843-1910), criador de séries em linguagem gráfica sequencial. Ele é considerado um dos maiores críticos do Segundo Império no Brasil. As histórias mais conhecidas são: *As Aventuras de Nhô-Quim*¹⁸ e *As Aventuras de Zé Caipora*¹⁹. Além disso, ele foi

¹⁸ Considerada por Cagnin (2013) e Cirne (1990) a primeira HQ realizada no Brasil e possivelmente, a primeira em todo mundo consoante o modelo que foi publicada.

¹⁹ Considerada a primeira HQ do gênero aventura brasileira (CARDOSO, 2005).

responsável pelo logotipo da primeira revista brasileira que publicou HQs de forma regular: *O Tico-Tico*²⁰, publicado de 1905 a 1962. Segundo Lago,

[...] tanto pela qualidade de sua obra quanto pela excepcional duração de sua carreira artística, Angelo Agostini é sem dúvida o caricaturista mais importante do Brasil no século XIX. Sua atividade foi constante ao longo de 46 anos de participação na imprensa, e sua imensa obra se estendeu pelas numerosas revistas ilustradas que fundou e com as quais colaborou (LAGO, 2001, p. 26).

A revista *Tico-Tico* possibilitou a criação e difusão de diversos personagens de quadrinhos no Brasil, majoritariamente elaborados por brasileiros, publicados durante várias décadas e “representando uma plêiade de interessantes criações artísticas” (VERGUEIRO, 2017, p. 32). Personagens estrangeiros mundialmente conhecidos chegaram ao Brasil pela *Tico-Tico*, que são: Mickey Mouse, de Ub Iwerks e Floyd Gottfredson; Krazy Kat, de George Herriman; Little Jimmy, de James Swinnerton; Popeye, de Elsie C. Segar; Mutt e Jeff, de Bud Fisher; Gato Félix, de Pat Sullivan.

Os personagens criados por autores brasileiros na revista *Tico-Tico* são: Reco-Reco, Bolão e Azeitona, de Luiz Sá; Bolinha e Bolonha, de Nino Borges; Zé Macacp e Faustina, de Alfredo Storni; Lamparina, de J. Carlos e merece o destaque como uma das primeiras (senão a primeira) personagem feminina negra; Carrapicho e Jujuba, de J. Carlos; Tinoco, o Caçador de Feras, de Djalma Pires Ferreira, mais conhecido por Théo (pseudônimo utilizado pelo artista); Max Muller, de Augusto Rocha; Bolota, de Paulo Affonso; Kaximbown e o Barão de Rapapé, de Max Yantok.

Moya (1970) afirma que a revista *Tico-Tico* foi o centro dos quadrinhos nacionais naquele período, com muitos autores nacionais que ganharam bastante destaque. Dentre eles, merece destaque: Fragusto Cícero Valladares, Luís Gonzaga, Therson Santos, Messias de Mello, Percy Deane, Joaquim Souza.

O “campo quadrinista” brasileiro na contemporaneidade não foi desenvolvido por mera casualidade. É plausível considerar que apesar de suas características próprias, ele tem fortes influências do que ocorreu no passado. Além do viés crítico das histórias de humor gráfico, os quadrinhos foram desenvolvidos no Brasil consoante a hegemonia dos campos quadrinistas estrangeiras, a partir de revistas humorísticas e infantis europeias

²⁰ Segundo Vergueiro, esse título permaneceu em décadas como o “periódico de mais longa duração no país (em 2008, foi suplantada pela revista *O Pato Donald*, da Editora Abril de São Paulo, que iniciou sua publicação em 1950 e ainda continua a editá-la)” (VERGUEIRO, 2017, P. 30).

e estadunidenses (*comic books*). Posteriormente, os mangás²¹ conquistaram um espaço relevante no mercado quadrinista.

É plausível considerar que apenas na década de 1930 ocorreu uma invasão dos produtos e do mercado estadunidense no Brasil, com duas publicações relacionadas a jornais de São Paulo e Rio de Janeiro. A *Gazeta Infantil*, mais conhecida como *A Gazetinha*, edição infantil do jornal paulistano *A Gazeta*, trouxe alguns quadrinhos estrangeiros bastante conhecidos, como *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. Em 1939, Superman foi publicado pela *Gazetinha*, apenas um ano após sua estreia nos Estados Unidos. Vale ressaltar a presença de autores brasileiros e a publicação dos seus trabalhos artísticos, como Nino Borges, Zaé Jr., Amleto Sammarco, Messias de Mello, Belmonte e o português Jayme Cortez (VERGUEIRO, 2017).

O ano de 1934 foi crucial para compreender a expansão do mercado estadunidense de quadrinhos no Brasil. No referido ano, foi publicado a *Suplemento Infantil*, título que foi alterado para *Suplemento Juvenil*, lançado no Rio de Janeiro pelo jornalista Adolfo Aizen, inspirado pelas ideias e as características editoriais do mercado quadrinista dos Estados Unidos. Segundo o Vergueiro, quando Adolfo Aizen voltou para o Brasil:

Imaginou que o modelo desses suplementos poderia ser transplantado para a nossa realidade e o propôs ao jornal em que trabalhava, mas não teve sua resposta devidamente apreciada. Buscou então outros jornais, terminando por encontrar guarida no A Nação, no qual conseguiu concretizar a publicação de vários suplementos (VERGUEIRO, 2017, p. 44)

Nos anos 1950, as histórias em quadrinhos da Disney começaram a ganhar popularidade no Brasil. Editoras como a Editora Abril se destacaram ao trazer personagens como Mickey Mouse, Pato Donald e Tio Patinhas para o público brasileiro. Essas publicações conquistaram uma grande base de leitores e continuam sendo populares até os dias atuais (JOTA, 2006).

Nas décadas de 1960 e 1970, o gênero de super-heróis teve uma grande influência no mercado de quadrinhos brasileiro. Personagens icônicos da Marvel e DC Comics, como Homem-Aranha, Batman e Superman, ganharam popularidade entre os

²¹ HQs de origem japonesa, organizada numa ordem de leitura inversa da ocidental. Suas origens são do período Nara (século VIII d.C.), pois foram descobertos os primeiros rolos de pinturas japonesas: os *emakimono/emakis*. Eles interligavam pinturas e textos que juntos apresentavam uma história à medida que eram desenrolados. O Ingá Kyô é considerado o primeiro *emakimono*, cópia de uma obra chinesa e separa a imagem com o texto, mas que narram juntamente uma história.

leitores brasileiros. Editoras como a Ebal (Editora Brasil-América) e a RGE (Rio Gráfica Editora) desempenharam um papel fundamental nessa fase (PRADO, 1982).

A partir da década de 1980, os quadrinhos nacionais começaram a ganhar mais espaço no mercado brasileiro. Diversos artistas e escritores brasileiros emergiram com criações originais, abordando temas mais locais e explorando a cultura brasileira. Um dos marcos desse período foi a revista "Chiclete com Banana", criada por Angeli, que influenciou toda uma geração de artistas (LIMA, 2014).

Atualmente, o mercado de quadrinhos no Brasil continua em crescimento. Além das tradicionais editoras, surgiram novos selos e editoras independentes, possibilitando uma maior diversidade de estilos e temas abordados. O mercado digital também se fortaleceu, com quadrinistas e artistas usando a *internet* para divulgar e vender suas criações (GOLÇALVES, 2014).

Nas últimas décadas, o mercado brasileiro de quadrinhos viu um crescimento significativo no número de quadrinistas independentes e obras alternativas. Essa cena tem sido impulsionada por artistas talentosos que exploram temáticas diversas, estilos variados e abordagens experimentais. Eventos como a Bienal Internacional de Quadrinhos de Curitiba e a *Comic Con Experience* (CCXP) têm desempenhado um papel importante na promoção e divulgação desse cenário independente (LIPTZIN, 2016).

A popularização das *graphic novels* também teve um impacto significativo no mercado de quadrinhos brasileiro. O formato de narrativa mais longo, com abordagens mais maduras e temas variados, conquistou um público mais amplo e atraiu leitores que antes não se interessavam por histórias em quadrinhos. Quadrinistas brasileiros têm produzido obras nesse formato, abordando temas sociais, históricos e políticos (CIRNE, 2015); (LAJOLO, 1996).

Além dos quadrinhos ocidentais, os mangás japoneses também têm um papel relevante no mercado brasileiro de quadrinhos. A partir dos anos 2000, as editoras passaram a investir em traduções e publicações de mangás, o que aumentou ainda mais a popularidade desse gênero no Brasil. Obras de sucesso como "Naruto", "Dragon Ball" e "One Piece" conquistaram uma grande base de fãs no país (ANDRADE, 2007); (SILVA, 2018).

Os mercados quadrinistas estrangeiros exerceram – e ainda continuam – forte pressão e presença sobre os mercados quadrinistas latino-americanos, inclusive no Brasil. O mercado quadrinista estadunidense foi e continua sendo hegemônico nessa pluralidade de campos quadrinistas, com grande difusão e geradores de lucros às empresas

fornecedoras. Nos últimos anos, ocorreu um crescimento significativo no mercado das HQs. De acordo com pesquisa realizada pela Total Publicações (2017), empresa do Grupo Abri²², especializada na distribuição de impressos, as HQs registraram crescimento de 5,6% no faturamento por ponto de venda, em 2016, em comparação as vendas do ano anterior.

Como meio de comunicação midiático de um gigantesco mercado de massas, eles detêm ramificações mundiais e uma estreita relação com outros mercados midiáticos – produções cinematográficas, vestimentas, por exemplo. Para Vergueiro, as HQs no Brasil “representa uma permanente tensão entre a necessidade dos artistas de se expressarem na linguagem dos quadrinhos e as imposições da moderna indústria de entretenimento, cujo principal objetivo é o retorno imediato do capital investido” (VERGUEIRO, 2017, p. 20-21).

3.2 Estudos sobre os quadrinhos

Apesar de sua notável presença em diversos setores culturais e crescente consumo, a aceitação das HQs despertavam desconfiança, desdém ou repulsa nos teóricos sociais. Os primeiros estudos sobre os quadrinhos ocorrem em meados de 1940, no mercado quadrinista estadunidense que estava numa ebulição de vendas e de personagens advindos dos desenhos animados²³ e a gênese dos personagens do atual *mainstream* de super-heróis²⁴. Segundo Vergueiro, “as distribuidoras (*syndicates*) abasteciam as publicações dos Estados Unidos e de outros países, inclusive do Brasil, com material inédito em grande quantidade” (VERGUEIRO, 2014, p. 269).

Diversos teóricos realizaram pesquisas e elaboraram suas concepções concernentes os quadrinhos. Segundo Bogart (1973), as HQs constituíam uma experiência superficial para o público leitor, como uma suspensão da monotonia do dia, assim como extremamente fantasiosas e as que tratam de temáticas realísticas. Dessa forma, o autor considera que os quadrinhos se destacam apenas pelo seu caráter recreativo. Para Adorno, um dos principais teóricos da Escola de Frankfurt, ao comparar a mídia televisiva com os quadrinhos, ressalta que

²² O Grupo Abril é um dos maiores e mais influentes grupos de Comunicação e Distribuição da América Latina. Desde a sua fundação, como uma pequena editora em 1950, busca tornar-se cada vez mais relevante para o Brasil e para os brasileiros, atuando na difusão de informação, educação e cultura, e contribuindo para o desenvolvimento do País. Atualmente, é referência em publicações nas áreas de mídia, gráfica, distribuição e logística.

²³ Mickey, Pernalonga, por exemplo.

²⁴ Superman, Batman, Capitão América, por exemplo.

[...] há uma ligação entre a televisão e as histórias em quadrinhos (*funnies*), aquelas séries de imagenzinhas de aventura semicaricaturais, que frequentemente apresentam as mesmas figuras de episódio a episódio durante anos a fio. Também no que diz respeito ao conteúdo há um parentesco entre muitas novelas de televisão e os *funnies*. Em contraposição, porém, a estes, que não aspiram ao realismo, na TV a relação equívoca entre as vozes reproduzidas de modo até certo ponto natural e as figuras reduzidas permanece inconfundível. Mas tais relações equívocas são próprias a todos os produtos da indústria cultural, e recordam a ilusão da vida duplicada (ADORNO, 1978, p. 348).

A crítica que causou o maior impacto no mercado quadrinista foi do psiquiatra Frederic Wertham, participante de uma campanha que repudiava as leituras de quadrinhos e que causou múltiplas consequências não apenas para o mercado editorial quadrinista estadunidense, mas também o mercado editorial brasileiro. Wertham argumenta no livro *Seduction of the Innocent* (1954) que a delinquência juvenil era uma consequência direta da leitura de HQs. O autor inseria-se no grupo de intelectuais que criticava severamente tanto o conteúdo da cultura de massa quanto sua presença para o público.

Após diversos protestos, protestos, revistas queimadas e reivindicações para fechamento das editoras quadrinistas, foi decidido que as editoras poderiam continuar com suas publicações, porém as solicitações de mudanças deveriam ser empreendidas. O *Comics Code Authority* surgiu na década de 1950 pelas editoras estadunidenses como uma forma de autocensura no conteúdo dos quadrinhos, em resposta a uma orientação do Congresso e ao protesto moralista do psiquiatra Fredric Wertham (GARCÍA, 2012). Essa autorregulamentação alterou o conteúdo dos quadrinhos, a escolha de cores, temáticas e palavras.

A CCA impôs um código de autorregulação para a indústria de quadrinhos, com o objetivo de evitar a censura governamental e as possíveis reações negativas do público. O Código de Autorregulação de Quadrinhos foi criado pela *Association of Comics Magazine Publishers* (ACMP), que mais tarde foi renomeada para *Comics Magazine Association of America* (CMAA). A organização era composta por várias editoras importantes de quadrinhos, como *DC Comics*, *Archie Comics*, *Marvel Comics* e outras, que voluntariamente aderiram ao Código para evitar potenciais controvérsias e boicotes (NYBERG, 1998).

Em meados dos anos 1950, os quadrinhos foram alvo de críticas e preocupações crescentes de pais, educadores e líderes religiosos, que acreditavam que alguns quadrinhos eram prejudiciais para as crianças e adolescentes. Eles alegavam que os quadrinhos retratavam excesso de violência, crimes, sexo e horror, o que poderia ter

efeitos negativos sobre a juventude. Isso levou a audiências no Congresso dos Estados Unidos, onde os quadrinhos foram debatidos como uma possível causa de delinquência juvenil.

Como resultado da pressão pública, algumas editoras de quadrinhos se uniram para criar uma organização de autorregulação e desenvolver um código de conduta para os quadrinhos. A CMAA, liderada pelo editor John Goldwater da *Archie Comics*, foi estabelecida para esse fim. O Código de Autorregulação de Quadrinhos foi lançado em outubro de 1954. O *Comics Code Authority* estabeleceu uma série de diretrizes que as editoras de quadrinhos deveriam seguir se quisessem exibir o selo de aprovação do CCA em suas publicações (HAJDU, 2009). Algumas das principais diretrizes incluíam:

1. Proibição de palavras obscenas e linguagem vulgar;
2. Proibição de ilustrações excessivamente sangrentas, horríveis ou grotescas;
3. Proibição de histórias de terror excessivamente macabras ou com temas sobrenaturais;
4. Proibição de representações explícitas de violência e crimes;
5. Proibição de temas de sexo e nudez;
6. Retratos positivos da lei e da ordem deveriam ser apresentados, enquanto o crime não deveria ser retratado de forma atraente ou glamourosa;
7. Respeito aos padrões de decência e modéstia em relação aos trajes dos personagens.

O CCA foi estabelecido nos Estados Unidos durante o período conhecido como macarthismo. O macarthismo era uma época de intensa paranoia anticomunista nos Estados Unidos, liderada pelo senador Joseph McCarthy. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos foram alvo de ataques por parte de grupos conservadores, que alegavam que elas estavam corrompendo a juventude e promovendo ideias subversivas.

Essas questões relacionadas ao CCA têm algumas similaridades com situações políticas e capitalistas, como o macarthismo e ditaduras, pois em ambos os casos há uma preocupação com o controle de expressão e a promoção de uma agenda ideológica específica. No contexto do macarthismo, havia uma forte pressão para conformidade ideológica e para evitar qualquer conteúdo que pudesse ser considerado subversivo. Isso se assemelha às situações vividas em ditaduras, onde a liberdade de expressão é restringida e qualquer forma de arte ou mídia que questione ou critique o regime é censurada ou proibida.

Quanto ao interesse das grandes empresas do ramo de quadrinhos, é importante notar que elas muitas vezes têm uma preocupação primordial com o lucro e a manutenção do *status quo*. Essas empresas podem buscar evitar qualquer conteúdo que possa ser considerado controverso ou que vá contra os interesses comerciais. Isso pode levar à autocensura ou à restrição da liberdade artística, especialmente quando há pressões políticas ou econômicas envolvidas.

Por muitos anos, o Código teve um impacto significativo na indústria de quadrinhos, levando a uma série de mudanças em suas histórias e personagens. Muitas histórias que antes eram sombrias e violentas foram adaptadas para atender às diretrizes do CCA. No entanto, à medida que o público e os criadores de quadrinhos se tornaram mais sofisticados e críticos, o código começou a ser percebido como antiquado e restritivo. A falta de flexibilidade do código e a crescente popularidade de quadrinhos mais maduros e sombrios (como as *graphic novels*) levaram muitas editoras a ignorar o CCA e seus selos de aprovação.

O declínio definitivo do Comics Code Authority veio em 2011, quando a Archie Comics se tornou a última grande editora a abandonar o selo de aprovação da CCA. A partir desse ponto, o código deixou de ser relevante, e as editoras passaram a se autorregular de forma independente, refletindo os padrões de idade e conteúdo estabelecidos pelo Entertainment Software Rating Board (ESRB) e pelo Motion Picture Association of America (MPAA).

McLuhan (1979) elaborou uma teoria da Comunicação fundamentada nas relações entre os indivíduos e as mídias. O autor considera que os setores midiáticos e seus produtos são extensões do corpo humano e são funcionam consoante sobre um ou mais sentidos biológicos (visão, audição, tato, olfato e paladar). Ele estabelece pontes entre a imprensa, os quadrinhos e a televisão como imagens de definição irrisória e ínfima informação visual. Concernente as HQs, McLuhan afirma que:

[...] os anciãos da tribo, que jamais haviam percebido que o jornal diário era tão estranho quanto uma exposição de arte surrealista, dificilmente poderiam perceber que os livros de histórias em quadrinhos eram tão exóticos quanto iluminuras do século VIII. Não tendo percebido nada sobre a forma, nada podiam perceber do conteúdo. Violência e agressão era tudo o que percebiam. Em consequência, com uma lógica literária ingênua, prepararam-se para ver a violência inundar o mundo. Como alternativa, atribuíam os crimes às histórias em quadrinhos (MCLUHAN, 1979, p. 193).

Seguindo a perspectiva conceitual bourdieusiana sobre o campo, é plausível considerar que um determinado campo pode influenciar na lógica de outros campos.

Nesse terreno de intensa disputas que ocorreram na pluralidade de campos que não se restringem ao campo editorial quadrinista, as disputas e mudanças que ocorreram no campo editorial quadrinista estadunidense influenciaram diretamente a lógica do campo editorial quadrinista brasileiro. Nos anos de 1960, as quatro principais editoras brasileiras: Abril, RGE, EBAL e O Cruzeiro criaram o "Código de Ética", similar em diversas restrições ao código americano.

É digno de nota a cooperativa de HQs liderada por Leonel Brizola, figura proeminente na política brasileira. Esta iniciativa propunha-se a estabelecer uma alternativa às grandes corporações de quadrinhos, almejando fomentar a produção e disseminação de histórias em quadrinhos independentes. Pode-se interpretar essa empreitada como uma resposta ao predomínio das grandes empresas e à busca por maior diversidade e liberdade criativa no domínio das histórias em quadrinhos.

A Cooperativa Editora e de Trabalho de Porto Alegre (CETPA), fundada em 1961 por Leonel Brizola e dirigida por José Geraldo, representava uma editora gaúcha com inclinações nacionalistas. Seu propósito era substituir materiais importados por produções nacionais, buscando, assim, a proteção do mercado nacional. Contudo, a CETPA teve seu encerramento em 1964, período marcado por dificuldades enfrentadas pelos quadrinistas, que foram rotulados como comunistas, resultando no exílio de Brizola e José Geraldo no Uruguai. Durante os anos 60, o cenário do mercado de quadrinhos encontrava-se instável.

Diversos artistas brasileiros enfrentavam desafios financeiros significativos, principalmente devido à preferência das editoras da época pela publicação de histórias em quadrinhos estrangeiras. O Brasil, ademais, atravessava uma fase de aversão aos quadrinhos, influenciada em parte pela campanha iniciada pelo psiquiatra Fredric Wertham em seu livro "Seduction of the Innocent". Entre outras alegações, sustentava-se a crença de que os Estados Unidos manipulavam os quadrinhos como instrumento político para suprimir símbolos nacionais.

Em contraste com a realidade brasileira, a Argentina emergira como o principal centro editorial de língua hispânica do mundo, devido a políticas públicas implementadas entre 1910 e 1920 e à interrupção da importação de publicações europeias. Nesse contexto, houve um interesse crescente por narrativas nacionais, conduzindo o mercado argentino a uma era de ouro. No âmbito político, coalizões de direita e esquerda debatiam no congresso, notavelmente a Ação Democrática Parlamentar (ADP) de orientação direitista e a Frente Parlamentar Nacionalista (FPN) de orientação esquerdista.

Em 1959, Jânio Quadros assumiu a presidência, utilizando quadrinhos para promover sua imagem, embora tecesse críticas à violência presente em personagens como Popeye. J.G. Barreto Dias, líder das uniões da Guanabara e do Rio de Janeiro, comunicou ao presidente a situação do mercado. Inspirado pelo Comics Code Authority dos Estados Unidos, Jânio Quadros passou a apoiar a nacionalização dos quadrinhos, contando com o respaldo de Barbosa Lima Sobrinho, do PSB. Este propôs a limitação de publicações estrangeiras como forma de censura aos quadrinhos americanos, considerados excessivamente violentos, e advogou pela criação de oportunidades de emprego para artistas, defendendo os quadrinhos como ferramenta educacional. Em uma declaração de 1961 ao jornal "Última Hora", Jânio Quadros alegou que os Estados Unidos monopolizavam o mercado brasileiro de maneira deliberada.

No mesmo ano, surge a ADESP (Associação dos Desenhistas de São Paulo), liderada por Maurício de Sousa. Inspirada nas políticas argentinas, a associação pleiteava uma cota de 30% nas revistas para artistas brasileiros, proposta posteriormente elevada para 60%. Jânio Quadros instituiu a ADAGER (Associação de Desenhistas e Argumentistas da Guanabara e do Estado do Rio), presidida por José Geraldo, como resposta a essas demandas. Em agosto, sob a influência da ADAGER, os gaúchos criaram a ADAG (Associação de Desenhistas e Argumentistas Gaúchos).

Após a renúncia de Jânio Quadros, João Goulart assumiu a presidência. Nesse período, José Geraldo viajou ao Rio Grande do Sul, simpatizando com o movimento legalista e conhecendo Leonel Brizola. Posteriormente, Brizola visitou o Rio de Janeiro e convidou José Geraldo para integrar uma editora pública alinhada com as demandas dos artistas, convite prontamente aceito. Zé Geraldo, então, iniciou a recruta de outros artistas vinculados à ADAGER, ADESP e ADAG. É relevante notar que os artistas envolvidos na CETPA não possuíam formação específica em quadrinhos, e alguns sequer haviam realizado cursos de desenho, como é o caso de Getúlio Delphim, que aprendeu a desenhar de maneira autodidata e foi contratado pela RGE enquanto trabalhava como garçom no restaurante do Globo. Muitos deles atuavam simultaneamente como quadrinistas, além de desempenharem funções em design e publicidade. Essa conjuntura gerava expectativas significativas em relação às políticas governamentais para o mercado editorial.

João Mottini, que alcançara sucesso como quadrinista na Argentina, retornou ao Brasil em 1962, buscando oportunidades no mercado internacional, mas optou por integrar a CETPA devido a circunstâncias familiares. Mauricio de Sousa, por outro lado, enfrentando dificuldades financeiras, recusou-se a participar da cooperativa, mesmo após

o convite de Zé Geraldo, que condicionou a participação à conformidade de seus personagens com causas de esquerda. Segundo relatos, Maurício recebeu ameaças por telefone após recusar o convite e, de acordo com Zé Geraldo, nunca compareceu ao Rio Grande do Sul após o encontro em Mogi das Cruzes.

Para além das informações previamente discutidas, é imperativo observar que a movimentação da CETPA não apenas representou uma resistência à influência estrangeira no mercado de quadrinhos, mas também refletiu os conflitos políticos e sociais vigentes na época. A criação de associações como ADESP e ADAGER, aliada à atuação de líderes como Jânio Quadros e João Goulart, evidenciam a interseção entre o cenário político e cultural no Brasil durante os anos 60. A luta contra a estigmatização dos quadrinistas como comunistas, somada às propostas de nacionalização, contribuiu para a complexidade desse período na história dos quadrinhos brasileiros.

Os estudos culturais ingleses se estabeleceram como um campo acadêmico interdisciplinar na década de 1960, com as pesquisas e diversos trabalhos acadêmicos dos teóricos ingleses do *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), constituído na Universidade de Birmingham. No intuito de buscar utilizar os métodos e instrumentos de crítica textual e literária nos produtos culturais, ocorreu uma aproximação entre as HQs e os estudos culturais. Consoante Rogers, os principais fatores que propiciaram essa aproximação são:

Primeiramente, existe uma preocupação com o meio como um local para a produção de ideologia e a manutenção de hegemonia. Os quadrinhos são considerados em termos dos valores que eles promovem. Em segundo lugar, existe um impulso para recuperar a cultura de massa. Este se manifesta em tentativas para defendê-los de críticas generalizadas aos meios de massa como destrutivos da cultura e também, em tentativas para entender os significados que eles têm na vida dos leitores. Por último, os quadrinhos têm sido envolvidos, como parte de uma cultura maior, em argumentos que não focam especificamente os quadrinhos (ROGERS, 2001, p. 93-94).

Os estudos e as pesquisas acadêmicas sobre as HQs ocorrem há quase cinquenta anos. Inicialmente, essa aproximação é resultante dos esforços de entusiastas e produtores engajados na aceitação e valorização social das HQs, ressaltando a importância dos quadrinhos brasileiros. A I Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, realizada em 1951, foi um dos primeiros e mais importantes eventos de quadrinistas, pois além de se destacar por sua abordagem favorável aos quadrinhos de

modo aberto ao grande público e a venda de artes originais, foi a tentativa inicial de dedicar aos quadrinhos um caráter teórico através de pesquisas científicas²⁵.

O evento foi composto por grandes quadrinistas da história do Brasil, que são: Álvaro de Moya, Reynaldo de Oliveira, Syllas Roberg, Miguel Penteado e Jayme Cortez. A partir desse evento, os referidos realizadores identificaram que o personagem Chiquinho da revista *O Tico-Tico*, era uma versão brasileira do personagem estadunidense conhecido como Buster Brown, de Richard Felton Outcault, no começo do século XX (MOYA, 2012).

Diversos pesquisadores foram importantes para incentivar os trabalhos acadêmicos sobre os quadrinhos. Álvaro de Moya praticamente estabeleceu um modelo para a produção diletante sobre as HQs brasileiras, assim como Diamantino da Silva (1976, 2003), Ionaldo Cavalcanti (1977) e Roberto Guedes (2005), Moacy Cirne (1968; 1971; 1972; 1982), Gonçalo Júnior (2004, 2010), dentre vários outros.

O escritor cearense Herman Lima, no livro *História da Caricatura no Brasil*, foi importantíssimo nesse processo. O autor realiza um profundo levantamento da produção de quadrinhos humorísticos e caricaturas do século XIX e o começo do século XX no Brasil, com enfoque nos jornais nacionais e outras produções quadrinistas como secundárias na pesquisa. Os trabalhos de Angelo Agostini, Luis Sá, Carlos Estevão, J. Carlos, dentre vários outros, são abordados pelo pesquisador.

Em meados de 1970, a influência da perspectiva marxista nos estudos sobre os quadrinhos no Brasil foi significativamente marcante, principalmente nos programas de graduação e pós-graduação em Comunicação e dos docentes que defendiam os conceitos da indústria cultural, elaborados pelos críticos sociais da Escola de Frankfurt. Concernente aos quadrinhos, merece destaque o pesquisador Moacy Cirne, docente do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense e integrante da Revista de Cultura Vozes, na década de 1970.

Moacy Cirne sempre manteve uma postura crítica nos seus textos na Revista de Cultura Vozes e em todos os seus livros. Em diversas situações ele foi enfático contra os posicionamentos críticos que consideravam os quadrinhos como produto reacionário. É válido ressaltar como exemplo sua crítica sobre a produção do jornalista Sérgio Augusto, afirmando que o trabalho do primeiro colunista de HQs do Brasil voltado a:

²⁵ Segundo Vergueiro, o evento buscou “o aporte de teorias de análise da imagem utilizadas no cinema e identificando características da produção brasileira” (VERGUEIRO, 2014, p. 276).

[...] a todo um contexto ideológico, contexto que produz ‘filosofias’ burguesas que só sabem gerar respostas reacionárias às produções epistemológicas, não sabendo distinguir (e não apenas por ignorância ou má-fé; também por uma ideologia de classe) o radicalmente novo dos possíveis equívocos tecnicistas. (CIRNE, 1968, p. 315)

Uma das críticas mais incisivas sobre os quadrinhos refere-se ao *mainstream* de super-heróis estadunidenses. Cirne (1971) argumenta que o super-herói é marcado pelas contradições sociais dos Estados Unidos, em seu formato ideológico mais radical (Superman, Capitão América, Capitão Marvel, dentre outros), se constitui como um produto nazistificante que, na sua origem, é contra o nazismo pelo viés político, assim como logo após é contra o socialismo pelo caráter ideológico. Diante disso, o super-herói é:

Criado em função da engrenagem que movimenta as coordenadas ideológicas da sociedade de consumo, o super-herói constrói no lançamento de cada novo gibi as suas próprias estruturas mitológicas. O mito do super-herói, e mais particularmente o do Super-Homem, é o mito da classe média americana em busca da autoafirmação, identificando-se com a possibilidade de usufruir de uma dupla identidade. (CIRNE, 1971, p. 300)

A obra de Moacyr Cirne é gigantesca, assim como sua contribuição para os estudos sobre os quadrinhos. A leitura do livro *Uma introdução política aos quadrinhos* (1982) é praticamente indispensável para qualquer pesquisador/a que abordam as HQs. É plausível afirmar que essa é a obra que contém um primor e apogeu do seu amadurecimento teórico fundamentado no pensamento dialético. O autor afirma que:

Não existem quadrinhos inocentes, assim como não existem leitura inocente (cf. Althusser) e livros inocentes (cf. Macherey). As estórias [sic] em quadrinhos procuram ‘ocultar’ sua verdadeira ideologia através de fórmulas temáticas muitas vezes simples ou simplistas, fazendo da redundância (a repetição em série imposta pela engrenagem operacional da cultura de massa) o lugar de sua representação: Tio Patinhas, Mickey, Zorro, Fantasma, Tarzan, Super-Homem, Batman, Capitão América, Capitão Marvel, Homem de Ferro, Homem de Borracha, Brotoeja, Riquinho – para citar apenas alguns exemplos conhecidos – expressam uma ideologia conservadora e/ou reacionária (CIRNE, 1982, p. 11).

O livro de Antonio Luiz Cagnin intitulado *Os quadrinhos* (1975) merece um destaque pela sua relevância teórica, fundamentada numa análise estruturalista dos quadrinhos. Seu trabalho é fruto da sua dissertação de mestrado na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas pela Universidade de São Paulo. Sua contribuição é uma das principais referências para os/as pesquisadores que analisam os quadrinhos sob a ótica de sua estrutura narrativa e os seus elementos linguísticos (VERGUEIRO, 2014).

Foi criada em 1977 a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação (Intercom), coordenado por José Marques de Melo. Esse espaço privilegiou a discussão acadêmica sobre os quadrinhos, formalmente ocupado em 1995, após a criação do grupo de trabalho (GT) Humor e Quadrinhos, no XVIII Congresso Anual em Aracaju. Os trabalhos sobre os quadrinhos foram fortemente marcados pela Escola Midiológica de Marshall McLuhan, assim como boa parte dos membros do GT era formada por acadêmicos que trabalhavam a produção de HQs.

No decorrer dos anos, após as mudanças de diversos coordenadores e sua junção ao grupo de pesquisa editorial no começo de 2000, os estudos midiológicos foram perdendo força e relevância, podendo-se perceber o surgimento das pesquisas elaboradas sob a influência dos estudos culturais, principalmente da Escola Latino-americana (VERGUEIRO, 2014).

Um expoente da abordagem dos estudos culturais nas pesquisas sobre os quadrinhos foi o Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, principalmente os trabalhos elaborados no Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos, atualmente reconhecido como Observatório de Histórias em Quadrinhos, fundado em 1990. Concernente as pesquisas acadêmicas desenvolvidas, Vergueiro cita:

[...] as várias dissertações e teses oriundas de pesquisadores do Observatório nos últimos anos, como as de Gazy Andraus (2006), sobre a integração das histórias em quadrinhos ao ensino universitário (2006); a de Nobuyoshi Chinen (2013), sobre a representação de negros e afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros; a de Eloar Guazzelli Filho (2009), sobre a construção do anti-herói brasileiro na obra quadrinística de Renato Canini; e a de Gêisa Fernandes D'Oliveira (2009), versando sobre as construções e reconstruções identitárias nas histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 2014, p. 282).

Desde pesquisadores mundialmente conhecidos – Umberto Eco (2008), Vladimir Propp –, até pesquisadores brasileiros, Orlando Miranda (1978), Vergueiro (2014; 2017), Roberto Elísio dos Santos (2002) e Paulo Ramos (2009), os quadrinhos vem ganhando relevância em pesquisas acadêmicas, principalmente no âmbito da Comunicação Social.

Merece destaque a Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará, fundada em 1985 pelo docente Geraldo Jesuíno, pertencente ao curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará. O grupo sempre permaneceu ativo com a publicação de trabalhos acadêmicos, artísticos e aulas que ensinam as técnicas narrativas

dos quadrinhos, com exceção do hiato entre 2000 e 2004, reativado pelo professor e coordenador Ricardo Jorge.

A Oficina de Quadrinhos se destaca pelas palestras sobre diversas temáticas referentes aos quadrinhos, ensino sobre as noções básicas de desenho à técnica de redação de roteiros e diagramação de páginas, até a sua fase final de produção e publicação. O quadro de colaboradores é riquíssimo, formado por professores e quadrinistas, dentre eles estão: Gabriel Monte, Letícia Romana, Davi Ferreira, P.J. Brandão, Diêgo Silveira, Liandro Roger e Daniel Brandão.

A Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos é um projeto desenvolvido pela Oficina de Quadrinhos, envolvendo discentes da graduação e de pós-graduação, tem por objetivo discutir as potencialidades das HQs como objeto de pesquisa como forma de expressão artística, midiática, acadêmica, etc. O grupo iniciou os trabalhos em 2019, com o evento “Ciclo de Debates em Quadrinhos”, realizado mensalmente com trabalhos, ouvintes e pesquisadores da Comunicação, Jornalismo, Cinema, Sociologia, Filosofia, dentre outros. O grupo é formado como inspiração dos discentes da graduação e pós-graduação em eventos sobre quadrinhos, como as Jornadas Internacionais de Quadrinhos (ECA-USP).

Pesquisar sobre os quadrinhos possibilita um olhar atento que ultrapassa as páginas do seu conteúdo. Todavia, resalto que ainda são escassos os trabalhos sociológicos que abordam essa mídia. É possível encontrar nas plataformas virtuais de produções acadêmicas²⁶ diversos trabalhos sociológicos sobre outras mídias – literatura, cinema, por exemplo –, mas são poucos que envolvem os quadrinhos. É possível citar a tese de Braga Júnior (2015) sobre a reprodução, construção de estereótipos e o desenvolvimento da actância nos quadrinhos da *Marvel Comics*; monografia de Schweing (2021) sobre a importância dos quadrinhos para o ensino da Sociologia, dentre outros.

Apesar de considerar que os quadrinhos “ultrapassaram a condição de instrumento de consumo para tornarem-se símbolo da civilização contemporânea” (LUYTEN, 1987, p. 09) e que cada uma das suas características narrativas necessitem de uma profunda análise, os quadrinhos foram – e ainda pode ser, dependendo da situação – rejeitadas como meio relevante de discussão (EISNER, 1989), pois foram colocadas numa posição de bode expiatório dos críticos da chamada “cultura de massa”, menosprezando os quadrinhos a uma condição de “baixa cultura”, colocando em

²⁶ Google Acadêmico, *Scielo*, por exemplo.

confronto e/ou comparando de forma equivocada com as manifestações culturais da chamada “alta cultura” que deveriam, consoante seus defensores, definir os interesses e a conduta dos indivíduos (CARVALHO, 2017).

Compreender as representações sobre os quadrinhos, não somente na perspectiva bourdieusiana, mas também nas conceituações de Becker, permite apontar como o “campo dos quadrinhos” é formado por disputas e colaborações. Como os produtores realizam as representações, elas somente poderão ser “completadas” pelo contato do/a leitor/a, que pode ser um/a leitor/a casual, um/a aficionado/a ou colecionador/a, resenhista e, obviamente, pesquisadores acadêmicos.

3.3 Campos Editoriais

Pretendo descrever nesse tópico sobre as principais editoras quadrinistas brasileiras que tiveram relevância no mercado editorial de HQs, assim como as que ainda continuam funcionando na atualidade. Apesar do intuito ser abordar resumidamente sobre o mercado editorial quadrinista, considero que cada editora é uma refração/partícipe do “campo editorial quadrinista”.

Seria um equívoco desconsiderar que cada editora está inserida não apenas na pluralidade de “campos editoriais quadrinistas”, mas também no “mercado editorial nacional”. Outrossim, Júnior (2016) ressalta a escala das “capitais editoriais”, metrópoles que condensam, tanto qualitativamente quanto quantitativamente, as energias sociais que são empreendidas pelos agentes associados às práticas editoriais.

Para ele, a noção de “mercado editorial nacional” é basicamente o que é realizado no Rio de Janeiro e em São Paulo. Reconhecer esse efeito de metonímia exercidas pelas capitais sobre as periferias, interiores, províncias e hinterlândia é fundamental para não romper com as delimitações “nacionais” que operacionalizam o estudo do espaço social da cultura, retomando na análise a mesma estrutura de dominação que ao configura (JÚNIOR, 2016); (MARTÍNEZ, 2013).

O mercado editorial ocidental, é nas cidades – principalmente nas grandes metrópoles – que se concentram boa parte das editoras, “de seus organismos, associações formais e coletividades informais, dos órgãos responsáveis por sua consagração e visibilidade” (JÚNIOR, 2016, p. 33). São nesses espaços que são concentrados os capitais sociais, simbólicos, políticos, econômicos e culturais, que os agentes do campo editorial pretendem obter, empreender, apostar e transformar para participar nesse espaço social.

Considerar essas variáveis permite perceber a presença de um possível “capital editorial” como uma modalidade específica do “capital cultural” (JÚNIOR, 2016).

Apesar da excelente contribuição de Júnior (2016) em suas pesquisas sobre o mercado editorial no Brasil, principalmente com seu enfoque nas cidades de Rio de Janeiro e São Paulo, não seria prudente abster algumas informações que não foram contempladas na sua pesquisa. Primeiramente, há pelo menos uma década ou mais, a utilização das plataformas digitais da *internet*, assim como diversos mecanismos estratégicos de financiamento, mudou esse quadro.

O financiamento coletivo (*Crowdfunding*) funciona num sistema de arrecadação monetária digital, que podem ser elaboradas tanto pelo/a/s próprio/a/s artista/s, quanto por uma editora. Esse tipo de financiamento utiliza esse ambiente virtual para difundir um trabalho e conseguir apoiadores/financiadores para que seja concluído e distribuído. No Brasil, os principais *websites* de financiamento coletivo são: Benfeitoria, Catarse, Kickante, Juntos, dentre outros.

Esse tipo de financiamento tornou-se cada vez mais popular no Brasil, especialmente devido ao potencial de democratização e independência que oferece aos artistas e escritores de quadrinhos, permitindo-lhes realizar seus projetos sem a necessidade de grandes editoras ou investidores tradicionais. O financiamento coletivo de quadrinhos oferece diversas vantagens tanto para os criadores quanto para o público.

Para os criadores, é uma maneira de testar o interesse do público em seus projetos antes de investir recursos significativos. Além disso, os artistas têm maior controle criativo e liberdade editorial, pois não estão sujeitos a exigências das grandes editoras. Para o público, é uma oportunidade de apoiar artistas independentes e receber recompensas exclusivas e personalizadas relacionadas aos quadrinhos financiados. Esse modelo de financiamento também tem contribuído para a diversificação e o fortalecimento do mercado de quadrinhos no Brasil, permitindo que novos talentos surjam e que histórias com diferentes perspectivas e estilos ganhem espaço (DIAS, 2011).

No entanto, é importante ressaltar que, embora o *crowdfunding* seja uma forma democrática e acessível de financiamento, os criadores enfrentam desafios para alcançar suas metas, como a promoção efetiva do projeto, a definição adequada das recompensas e o gerenciamento dos prazos de produção e entrega. Em suma, o financiamento coletivo de quadrinhos tem se tornado uma importante alternativa para viabilizar projetos independentes no Brasil, possibilitando a conexão direta entre

criadores e público, bem como contribuindo para a diversidade e a inovação no cenário das HQs brasileiras (RAMOS, 2015).

A configuração de um campo não é cristalizada, imutável ou eterna. Mudanças tecnológicas são utilizadas podem alterar esse rearranjo, no qual uma/a artista pode realizar e obter sucesso no seu trabalho mesmo sem obedecer com totalidade as lógicas do “campo editorial”. Apesar de não ser o foco dessa pesquisa, é inegável a importância de pesquisas que buscam como compreender a configuração do “campo editorial” no Brasil. Concernente sobre a situação das editoras de médio e pequeno porte no Brasil e o uso do financiamento coletivo, Almeida argumenta que:

[...] a maior parte das pequenas e médias editoras é hoje refém da Amazon ou tenta encontrar formas alternativas de se viabilizar. Há uma tentativa de estimular a compra de produtos diretamente dos sites das editoras, com descontos, e também articular formas mistas de produção, envolvendo financiamento direto do público com parcerias com plataformas de financiamento como a Catarse (ALMEIDA, 2019, p. 30).

Os trabalhos acadêmicos de Almeida (2016; 2018; 2019; 2022) abordam com maestria as características do mercado quadrinista no Brasil, possibilitando o entendimento das suas configurações na atualidade. Fundamentando em conceitos como ciberespaço, cultura de convergência, indústria cultural e midiática, dentre outros, o autor afirma que há uma intensa rede de relações entre os atores sociais, que são constantemente mais complexos e interdependentes, reverberando numa rede intensa no que interpreto como o “campo quadrinista brasileiro”.

Para além da relação entre leitores, quadrinistas e editores, a utilização das plataformas digitais, eventos e outros recursos comunicacionais, aprofundou a dimensão do universo das HQs. Dessa forma, o “campo editorial dos quadrinhos nacionais” está imerso nessa teia de convergências culturais. Segundo Almeida:

[...] as práticas observadas em relação ao universo das HQs encontram similaridades em outros territórios culturais. A apropriação dos recursos e interstícios proporcionados pela internet, no que tange à geração de formas, conteúdos e identidades, proporciona a emergência de repertórios culturais híbridos, que misturam práticas tradicionais e inovadoras, institucionalizadas e não institucionalizadas, legais e “marginais”. Por outro lado, as indústrias culturais e seus braços na internet também atentam para esses processos, procurando se aproveitar deles e, no limite, controlá-los (ALMEIDA, 2019, p. 40).

É inegável a importância em discorrer, mesmo que resumidamente, sobre as primeiras editoras de quadrinhos no Brasil. Compreender o “campo editorial quadrinista” requer uma atenção especial para algumas editoras que são pilares para a estruturação

desse campo. Após o término das atividades do Suplemento Juvenil, ocorreu um rearranjo no mercado quadrinista brasileiro, marcado pelo advento de editoras especializadas na publicação de HQs. Essas editoras se firmaram principalmente na região Sudeste com destaque para São Paulo e Rio de Janeiro. Até hoje, esses estados continuam sendo referência no campo editorial quadrinista.

Por intermédio de seu conteúdo e distribuição em boa parte das cidades brasileiras, as HQs publicadas por essas editoras se tornaram bastante populares. Com histórias de aventura, comédia, “heroísmo”, terror e diversas outras temáticas, assim como seu baixo custo para aquisição das mesmas, as HQs vieram a se constituir como produto predileto do público majoritariamente infantojuvenil, assim como para diversos outros públicos leitores (VERGUEIRO, 2017).

Uma das editoras mais conhecidas foi a Editora Brasil-América LTDA (EBAL), fundada em 1945 por Adolfo Aizen, após o término do Suplemento Juvenil. Essa editora dominou o mercado quadrinista durante mais de 30 anos, assim como foi uma das maiores produtoras de HQs da América do Sul. A primeira revista foi publicada em julho de 1946, conhecida como *Seleções Coloridas*, coeditada com a editora Abril de Buenos Aires.

Esse título marcou o começo das publicações periódicas com os personagens da Disney no Brasil, assim como outros personagens estadunidenses, tanto das Editoras *National/DC Comics* e da *Marvel Comics*. A editora EBAL popularizou os personagens do mainstream de super-heróis no Brasil, que continuam a fazer bastante sucesso até hoje em outras editoras que abordarei mais adiante.

A EBAL também publicou adaptações quadrinistas de obras literárias através da revista *Edição Maravilhosa*, principalmente da literatura brasileira, como *Iracema* e *O Guarani*, de José de Alencar, *Grabiela*, *Cravo e Canela*, de Jorge Amado, *Memórias de um Sargento de Milícias*, de Manuel Antônio de Almeida, dentre outros. É possível afirmar que isso demonstra que pode ocorrer “integrações”, “inspirações” e outras formas de relação a pluralidade de campos²⁷ – entre o campo literário e o campo quadrinista, nesse caso. Além disso, foi criada a revista *Série Sagrada*, publicada entre 1953 até 1959, narrando e adaptando diversas biografias de santos da Igreja Católica.

²⁷ Outro exemplo interessante é *Casa-Grande & Senzala em Quadrinhos* (1981), adaptação de Wash Rodrigues sobre o renomado (e controverso) livro do sociólogo e antropólogo pernambucano Gilberto Freyre.

A Rio Gráfica e Editora (RGE), posteriormente nomeada como editora Globo em 1980, fazia parte das organizações O Globo, conglomerado de meios de comunicação, proprietária de jornais impressos, estações de rádio, canais televisivos e diversos outros produtos midiáticos. A editora foi a principal concorrente da EBAL no século passado, publicando personagens do *King Features Syndicate*²⁸ e da *Fawcett*²⁹.

O maior sucesso comercial foram as vendas de HQs que são destinadas ao público adulto, como *V for Vendetta*, *Sandman* e *Akira*. Essas histórias são consideradas entre as melhores HQs de todos os tempos, sucesso de vendas e crítica em todo o mundo. Além disso, a editora publicou diversos títulos produzidos pela empresa Maurício de Sousa Produções Artísticas. Em 2008, a editora descontinuou seus títulos de HQs e continuou publicando obras pertencentes a outras temáticas. No começo de 2019, a editora Globo, a Infoglobo e o Valor Econômico tornaram-se uma única companhia, detentora de 21 marcas.

A editora Abril foi criada em 1950, em São Paulo, detentora dos títulos de personagens da Disney no Brasil. O começo da editora teve bastante sucesso, com a publicação da revista em quadrinhos O Pato Donald e Zé Carioca. Posteriormente, publicou o título Mônica, principal criação de Maurício de Sousa. Em 1979, a editora assumiu os títulos da *Marvel Comics* no Brasil e no ano 1984, obteve o controle de publicação das histórias da *DC Comics*.

A editora Abril ficou responsável pela publicação das duas maiores editoras estadunidenses até o final de 2001, assim como personagens famosos do Maurício de Sousa. Durante décadas, a editora dominou o mercado brasileiro de HQs. Após o término do contrato com a *DC Comics*, *Marvel Comics* e os personagens do Maurício de Sousa, a editora continua publicando HQs da Disney. Atualmente, a Abril detém 18 títulos, com circulação de 188,5 milhões de exemplares e 4,1 milhões de assinaturas, sendo a maior do segmento na América Latina. Veja é hoje a maior revista do Brasil, com uma circulação de mais de 900.000 exemplares nas versões físicas e digitais em 2018.

Essas referidas editoras foram os principais expoentes na publicação de HQs no século passado. Todavia, elas não foram as únicas, pois diversas pequenas editoras de quadrinhos surgiram e desapareceram desde 1934. Em meados das décadas de 1950 e 1960, pequenas editoras foram formadas e faliram, principalmente na cidade de São

²⁸ Os personagens mais conhecidos são: Fantasma, Mandrake, Popeye, dentre outros.

²⁹ O personagem mais conhecido era o Capitão Marvel, que depois foi comprado pela editora DC Comics, bastante popular até hoje e presente em produções cinematográficas, desenhos animados etc.

Paulo. Apesar de não ser o foco dessa pesquisa abordar com profundidade sobre essas editoras, considero que tanto elas quanto as que obtiveram sucesso no ramo foram relevantes para o atual mercado quadrinista brasileiro, composta por editoras que detém os títulos do mainstream de super-heróis e as editoras independentes. Segundo Vergueiro:

O trabalho de empresas como as editoras Outubro, Continental, Trieste, Edrel, La Selva e outras foi muito importante para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos nacionais, uma vez que elas possibilitaram que vários artistas brasileiros pudessem se sustentar e a suas famílias com a produção de histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, tornaram possível que os leitores brasileiros tivessem acesso a histórias que tratavam de temas mais próximos à nossa cultura e realidade (VERGUEIRO, 2017, p. 83).

É muito comum a presença de diversas crianças, adolescentes e adultos utilizando vestimentas que remetem a personagens de HQs, presença hegemônica de filmes da *Marvel Studios* ou *DC Studios* nas sessões de cinema, eventos nacionais e regionais³⁰ que reúnem diversos escritores, desenhistas, representantes de editoras e outras empresas e, obviamente, uma grande base de fãs.

De acordo com a pesquisa realizada pelo Instituto Gfk, o consumo e venda de HQs no ano de 2020 no Brasil – início do período pandêmico do Sars-CoV-2 – cresceram de forma surpreendente, enquanto outros setores comerciais de outros produtos declinaram. Antes das medidas de isolamento social, eles ocupavam a 5ª colocação em vendas, e durante o primeiro semestre de 2020 até o fim de 2021, ocupa a 2ª posição, atrás apenas dos romances. A pesquisa foi feita com livrarias físicas e digitais e também contabiliza quadrinhos que não pertencem ao *mainstream* estadunidense, como os mangás e os quadrinhos nacionais.

Desenvolver um estudo sobre os quadrinhos e sua presença nesse amplo mercado editorial brasileiro, requer um esforço de compreensão teórica não somente do objeto de pesquisa, mas também de conceituações mais amplas. Dessa forma, abordar algumas categorias sociais como cultura e cultura de mídia possibilita um espaço de discussão teórica, mesmo que seja de forma resumida.

A cultura é uma categoria social de difícil análise sociológica, que pode render um infindável esforço de conceituar como ela é estruturada, mesmo se abordado apenas os aspectos culturais do Brasil. Comumente, surge questionamentos sobre o que

³⁰ Os mais famosos exemplos de eventos são: *Sana* (Fundação Cultural Nipônica Brasileira), evento cultural que ocorre em Fortaleza, reunindo milhares de fãs da cultura pop oriental e ocidental; *Comic-Con Experience*, evento brasileiro de cultura pop nos moldes da San Diego Comic-Com; ocorre geralmente na cidade de São Paulo.

deve ou não ser considerado cultura, numa comparação geralmente superficial e equivocada. Para Carvalho, é possível citar diversos exemplos:

[...] enquanto a música clássica, o filme *cult* do grande diretor europeu e a literatura são considerados como “cultura de verdade”, o funk, a franquia de filmes *blockbuster* e - por muito tempo - as histórias em quadrinhos, são considerados como inferiores, como não dignos de serem chamados pelo nome de “cultura” (CARVALHO, 2017, p. 24).

Existem múltiplas acepções sobre a cultura. O conceito vem sendo constantemente reformulado, tratando-se, de fato, do papel que ela desempenha na sociedade. Williams (2011) argumenta que o desenvolvimento dessa categoria é surpreendente. Para ele, as questões referentes dos significados da cultura são interligadas com os acontecimentos históricos e suas transformações provenientes das reconfigurações que a indústria, a democracia e a classe representam, bem como são relacionados de forma interdependente com as mudanças na arte. Dessa forma, entender o significado de cultura requer uma compreensão das mudanças no ponto de vista social, político e econômico.

Williams aponta quatro características imprescindíveis para compreender cultura: 1) “um estado geral ou hábito da mente” – referente com a noção de perfeição humana; 2) “uma situação de desenvolvimento intelectual em uma sociedade comum a todos”; 3) “o corpo geral de artes”; 4) “todo um modo de vida, material, intelectual e espiritual” - ou seja, “cultura” em seu sentido antropológico (WILLIAMS, 2011, p. 18).

Durante muito tempo diversas manifestações que eram consideradas culturais era reservado apenas a uma pequena elite – como as artes plásticas e a literatura, por exemplo. Com o desenvolvimento tecnológico e a multiplicação dos objetos, assim como os modos eficientes de produção e distribuição no decorrer do século XIX, o século XX abrangeu a um grande público ao possibilitar outras formas de comunicação cultural – como o rádio, cinema e quadrinhos –, resultando que essas manifestações culturais se tornassem de “fácil” acesso em seus múltiplos formatos (CARVALHO, 2017).

Apesar da ampla distribuição e recepção que confirmou a experiência de uma maioria com os produtos culturais, diversos críticos consideraram que eram expressões de ínfima qualidade e valor estético do que as manifestações artísticas que eram consideradas restritas para a elite econômica, descartando-as como um meio para entender a história, os valores e as ideias sobre o mundo social (NYE, 1982). A cultura era considerada restrita apenas as classes dominantes, durante muito tempo. A

possibilidade de haver manifestações culturais que sejam partilhadas pela maioria de pessoas ocasionou uma crise nessa configuração.

A elite denominava então essa nova cultura que era forma, a posteriori reconhecida como “cultura de massa”, resultou significando um “movimento anticultural” (ECO, 2008, p. 08), pois seria um declínio de valores e crenças de impossível recuperação. Todavia, os críticos sociais que defendem a “cultura de massa” argumentam que existem diversas possibilidades de alargamento cultural e seu acesso, em que a divulgação, distribuição e alcance das manifestações culturais são voltadas para o grande público.

Kellner (2001) afirma que cultura é um meio de atividade que provoca uma participação relevante, na qual o ser social constrói sociedades e representações. Tendo em vista que cultura está em constante processo de reformulação no seu entendimento, diversas teorias são desenvolvidas com o objetivo de contemplar os elementos culturais presentes no tempo-espaço. A argumentação de Kellner sobre cultura é formulada com o conceito de cultura de mídia, que se estrutura como base no modelo de produção de massa e é formada pela mesma, conforme fórmulas, códigos e diretrizes convencionais. Considero que as HQs estão inseridas na concepção do autor. Segundo Kellner:

(...) a cultura da mídia é um terreno de disputa no qual grupos sociais importantes e ideologias políticas rivais lutam pelo domínio, e que os indivíduos vivenciam essas lutas através de imagens, discursos, mitos e espetáculos veiculados pela mídia (KELLNER, 2001, p. 10).

A conceituação de Kellner considera que a cultura de mídia é gerada por meios (de massa) e pela indústria cultural. Todavia, sociedade e cultura são dominadas pela cultura das mídias, pois ela “passou a dominar a vida cotidiana, servindo como pano de fundo ubíquo e geralmente o primeiro plano altamente sedutor da nossa atenção e atividade [...]” (KELLNER, 1995, p. 3). Nesse sentido, é perceptível a ideia da onipresença do conceito. Para o autor, a “cultura das mídias [...] induz indivíduos a estarem em conformidade com a organização estabelecida da sociedade [...], também fornece recursos que podem capacitar os indivíduos contra essa sociedade” (KELLNER, 1995, p. 3).

Nessa linha de raciocínio, seria um equívoco limitar o que consiste a cultura das mídias nas particularidades de um meio específico. Podemos exemplificar essa situação com o produto midiático que são os quadrinhos. Apesar de ter grande alcance em diversos setores midiáticos e uma gigantesca base de fãs e consumidores, suas

particularidades não são suficientes para limitar o universo que são as culturas de mídias.

Para Andreas Hepp:

[...] a cultura das mídias não é nem uma cultura de massa, nem a cultura de um meio de comunicação dominante particular (seja livros, TV ou a Web); nem é um programa que nos integra em uma sociedade, ou uma cibercultura que, gradualmente, nos envolve e nos transforma em ciborgues ou ciberpunks (HEPP, 2015, p. 2).

Os primeiros trabalhos de Bourdieu demonstram uma certa preocupação analítica sobre como a escola é operacionalizada na perspectiva de instância de mediação, impondo um arbitrário cultural que estrutura o *habitus* que, sem grandes pormenores, assentaria as preferências e os caminhos culturais incorporados (BOURDIEU, 2013). Todavia, nos seus livros mais recentes, sua crítica é voltada para os meios de comunicação e seus agentes.

Como observa Ortiz (2003, p. 28) em relação a essa mudança de análise, “o novo é a reversão das hierarquias e a legitimação do universo midiático como instância suprema de orientação das condutas”. A ideia de distinção é fundamentada sobre um sistema cultural consolidado, é questionado na contemporaneidade por intermédio do domínio midiático, que objetiva subordinar as esferas culturais autônomas às normas e o funcionamento do mercado.

Bourdieu (2013) argumenta que os bens culturais detêm uma economia. Se os agentes utilizam determinados produtos – devido a interesses diversos –, são relativamente baseados em seus gostos e preferências. Para o autor, os gostos não são inatos, mas resultantes da educação, diretamente interligados ao nível de instrução e à origem social do agente. Dessa forma, a hierarquia socialmente reconhecida das artes é referente à hierarquia social dos seus usuários.

Os gostos são marcadores privilegiados da “classe”. Se o agente consegue ter o acesso a determinado produto cultural, mesmo que seja de forma recorrente ou não, deve ter os recursos necessários para conseguir adquiri-lo, assim como realiza interpretações e julgamentos sobre o mesmo. Nesse sentido, “o gosto classifica aquele que procede à classificação; os sujeitos sociais distinguem-se pelas distinções que eles operam entre o belo e o feio, o distinto e o vulgar; por seu intermédio, exprime-se ou traduz a posição desses sujeitos na classificação objetiva” (BOURDIEU, 2013, p. 13).

Os quadrinhos não fogem dessa configuração dos gostos. Colecionadores, leitores casuais, críticos especializados e diversos outros grupos sociais participam no processo de adquirir o produto, utiliza da forma que deseja e realizam suas inferências. O

gosto é um dos subterfúgios para as lutas que ocorrem no campo tanto da classe dominante quanto no campo da produção cultural, consoante duas razões: 1) julgamento do gosto é indispensável para que chegue ao discernimento; 2) determinar o indeterminável demonstra a ignorância cultural, modificando o gosto no que representa a nobreza cultural (BOURDIEU, 2013).

Para analisar o panorama do campo editorial quadrinista, é preciso compreender também a contemporânea aceleração de mudanças tecnológicas que influenciaram diretamente esse produto da cultura de mídia. Desde microfilmes, fitas VHS, CDs, DVDs, até as plataformas de *streaming*, bibliotecas digitais, esses processos influenciaram a constituição e a transformação no âmbito da produção, da veiculação e da apropriação das formas culturais e do conhecimento (BURKE, 2012; HALL, 1997).

Os produtos culturais da cultura de mídia contribuem para reproduzir e renovar o *habitus*, “fornecendo recursos para o desenvolvimento dos estilos de vida e da orientação moral” (ALMEIDA, 2022, p. 83). Apesar de não desconsiderar a importância das classes sociais na configuração relacional entre a mídia e os agentes abordada por Bourdieu, Hjarvard (2014) considera que essas argumentações são insuficientes, pois os meios de comunicação ampliam continuamente seus espaços nos polos heterogêneos nos campos, desafiando sua própria autonomia.

Como dito anteriormente, a influência das HQs está presente em diversos produtos, desde o cinema até a venda de brinquedos e vestimentas, numa convergência cultural de produtos aparentemente distintos, mas que estão constantemente sendo interligados. Embora a noção da cultura de convergência proporciona a descrição de um processo cultural global, que atinge também os quadrinhos brasileiros e que acarreta a apropriação cultural dos produtos midiáticos por intermédio das tecnologias, ressalto que as características e condições resultantes das especificidades locais afetam a lógica entre esses meios.

Tanto os conteúdos quanto os formatos dos produtos heterogêneos, são continuamente veiculados em diversos setores, o que é possível denominar como uma espécie de “campos midiáticos”, possibilitando “[...] a hibridização e a recriação cultural por parte dos indivíduos e grupos, gerando distintas possibilidades de apropriação cultural no âmbito de uma cultura da convergência” (ALMEIDA, 2018, p. 233).

Jenkins conceitua a figura do *prosumer*³¹, termo que significa como os indivíduos pertencente em grupos numa sociedade em rede, utilizando as ferramentas e meios de socialização presentes no grupo, convertem-se em possíveis produtores de conteúdo. Segundo Almeida (2019), isso estabelece uma lógica contínua que envolve as práticas de emissores e de receptores de mensagens, articulando arbitrariamente os papéis de usuários e consumidores. Para Anderson (2006), os indivíduos obtêm mais ofertas culturais minoritárias consoantes seus interesses, que eram intimamente satisfeitas pela cultura midiática do *mainstream*.

As editoras mantêm relações com diversas empresas, desde gráficas, *comic shops*³², livrarias, megacorporações e outras editoras. Essas relações de interdependências – mais ou menos assimétricas – são sempre cambiáveis, donde a situação de um pode afetar diretamente o outro. Para exemplificar esse argumento, é válido mencionar a atual crise no setor de livrarias, que vem passando há alguns anos por uma forte crise com o encerramento de redes de livrarias e readequação de espaços.

Denominada por alguns como “crise editorial”, a crise se das livrarias – que não afeta somente as livrarias – é um desastre que afeta toda a cadeia produtiva de livros no Brasil. Redes de livrarias estão desde há cerca de 4 anos fechando as unidades, editoras sofrendo com não pagamento de dividendos por parte das livrarias e sendo obrigadas a diminuir o corpo de trabalho, atraso nas publicações e diversas outras consequências são exemplos do que vem decorrendo da crise.

É possível citar vários exemplos de livrarias que decretaram falência e/ou entraram em processo de recuperação judicial: LaSelva, que já conteve 83 lojas presentes nos aeroportos do país e cuja recuperação judicial solicitada em 2013 foi negada; BookPartners, maior distribuidora de livros técnicos do país, entrou com pedido de recuperação judicial em 2018, resultante da diminuição de compras governamentais que vem acontecendo desde 2014. Várias editoras encerraram suas atividades, como a própria Cosac Naify, em 2015. A Editora Abril e a Ediouro são exemplos de editoras que realizaram demissões em massa.

Em 2018 a rede de livrarias e produtos eletrônicos Fnac encerrou suas atividades, sendo vendida para a Livraria Cultura. Já naquele ano, assim como a Fnac, a Livraria Cultura e a Saraiva estavam endividadadas, apesar das três redes deter 41% do mercado de livros. Todas elas atrasaram os pagamentos dos seus fornecedores. A receita

³¹ Neologismo originário da combinação das palavras produtor e consumidor.

³² Lojas especializadas em vendas de HQs.

da venda de livros declinava e não era repassado com totalidade a parte que cabia às editoras pontualmente. Dessa forma, acarretou em adiamentos dos lançamentos, diminuição do quadro de funcionários, dentre outros problemas. O período da pandemia do Sars-Cov-2 (coronavírus) agravou ainda mais esse quadro, com a diminuição drástica nas vendas de produtos das lojas físicas em todo o Brasil.

Em outubro de 2022, a livraria e cafeteria Coração Selvagem, encerrou suas atividades. O mesmo aconteceu com a Livraria Cultura que decretou falência em fevereiro deste ano. Em recuperação judicial desde 2018, a Livraria Saraiva declarou uma dívida de R\$ 675 milhões, fechando suas sedes em diversas cidades brasileiras, inclusive com todas as sedes presentes em Fortaleza-Ceará nesse ano. Para abordar com mais profundidade sobre esse assunto, é fundamental a realização de trabalhos acadêmicos que tematizem sobre a crise das livrarias.

Essas considerações são valiosas para a compreensão do atual mercado quadrinista, desde o estabelecimento de editoras que dominam o cenário dos quadrinhos nacionais, até o surgimento de novas editoras. A articulação das editoras com outros produtos midiáticos afeta suas linhas editoriais, política de vendas e estratégias empresariais, substancialmente diferente da realidade do século XX.

A editora Panini Comics atualmente publica os quadrinhos da *Marvel Comics*, *DC Comics*, cujo procedimento editorial é realizado pela Mythos Editora, responsável pela publicação dos *fumetti*, como Mágico Vento e Tex. A Panini contém os títulos produzidos pela Maurício de Sousa Produções Artísticas, após a desistência da editora Abril de publicar diversos títulos de quadrinhos no ano de 2001. Além disso, a editora abrangeu sua linha de publicação para o universo dos mangás, a partir da constituição da linha editorial denominada *Planet Mangá*, no ano de 2002.

A Panini Comics é hegemônica no quesito de dominância no mercado de quadrinhos brasileiro, contendo também um canal no *Youtube* com aproximadamente 29 mil inscritos, assim como 171 mil seguidores no *Instagram*, compondo sua linha editorial. Outras editoras adotam essas estratégias de *marketing* e divulgação de seus trabalhos, mas algumas novas editoras se destacam mais ainda nesse quesito.

A Mythos Editora é sediada em São Paulo, criada em 1996 a partir do Estúdio *Art & Comics*, responsável pelo agenciamento de vários artistas de quadrinhos no exterior. A editora publica seus próprios títulos de HQs, assim como realiza o trabalho de produção para outras editoras, sendo responsável pela edição dos quadrinhos da *Marvel Comics* e *DC Comics* publicadas pela Panini Comics. Os sócios-proprietários são os

editores Dorival Vitor Lopes e Hécio de Carvalho, que anteriormente trabalharam na Editora Abril por mais de 15 anos e exercem juntos uma parceria no *estúdio Art & Comics International*, agência de representação de artistas nacionais de quadrinhos para o mercado estadunidense.

Mythos Editora é especializada inicialmente na publicação de quadrinhos italianos (*fumetti*), produzidas pela editora Bonelli Comics. Além de trabalhar com os quadrinhos do mainstream de super-heróis em parceria com a Panini Comics editando quadrinhos da linha DC Comics, Marvel, Dark Horse, Mad e Top Cow, a editora detém no seu catálogo os títulos do Tex, de Giovanni Luigi Bonelli e Aurélio Gallepini; *2000 AD* (revista em quadrinhos); *Dynamite Entertainment* as revistas Zagor; Martin Mystère; Mágico Vento; Dylan Dog, Dampyr; Júlia, Cassidy & Demian; J Kendall; Juiz Dredd; O Sombra; O Aranha; O Besouro Verde; Ken Parker; Mister No e Nick Raider.

A Editora Devir foi fundada em 1987 em São Paulo, por Douglas Quinta Reis, Mauro Martinez dos Prazeres e Walder Mitsiharu Yano como importadora e distribuidora dos títulos de quadrinhos e jogos *RPGs*³³ estadunidenses e europeus. A editora é especializada em quadrinhos com foco em *graphic novels* para o circuito das livrarias, livros de RPG e *card games*³⁴.

A Devir iniciou seus trabalhos no mercado de Portugal em 1996, assim como conseguiu adentrar no mercado espanhol em 2000. Já no ano de 2004, conseguiu alcançar toda a América Latina. Os principais títulos da editora são: A Liga Extraordinária, de Alan Moore; Sin City, de Frank Miller; The Boys, de Garth Ennis. Vale ressaltar também os trabalhos com os quadrinistas brasileiros, como Laerte Coutinho, Fernando Gonzales, Laudo Ferreira, Adão Iturrusgarai e Lourenço Mutarelli.

A editora Nemo é especializada na publicação de quadrinhos. Pertencente ao Grupo Editorial Autêntica, a editora foi inaugurada em julho de 2011 com a coordenação de Wellington Srbek. O catálogo da editora contém alguns títulos de quadrinistas renomados, como Jean Giraud/Moebius, Hugo Pratt, Jacques Tarde, Enki Bilal, Adrian Tomine, Fabien Toulmé, Frederik Peeters, Aimée de Jongh, Chloé Cruchaudet e Pénélope

³³ *Role-playing game* (RPG) é um tipo de jogo em que os participantes executam papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo ocorre segundo um sistema de regras, com improvisos dos jogadores durante a partida. A Devir era até 2010 representante de três das maiores editoras estadunidenses de RPG: *Steve Jackson Games* (GURPS), *White Wolf* (Vampiro, Lobisomem, Mago) e *Wizards of the Coast* (*Dungeons & Dragons*).

³⁴ Card games (jogo de cartas colecionáveis) são jogos de estratégia nos quais os jogadores formam baralhos de jogo personalizados combinando estrategicamente suas cartas com os seus objetivos. O principal título da Devir é *Magic: The Gathering* em língua portuguesa, desde 1995 e em língua espanhola desde 2000.

Bagieu, entre outros. Assim como trabalha com quadrinistas estrangeiros, a editora também contém artistas brasileiros no seu catálogo: Flavio Colin, Will, Lillo Parra, José Aguiar, Felipe Pan, Olavo Costa e Mariane Gusmão, além da premiada quadrinista Lu Cafaggi.

É importante ressaltar que algumas editoras afirmam seu posicionamento social, não somente nas escolhas dos acordos e as motivações para publicar um determinado título, mas também no que ela pretende contribuir para a sociedade. Para a Nemo, seus interesses segundo contém no próprio *website* referem-se às publicações de títulos de entretenimento, assim como aqueles que contribuem para a reflexão social sobre temas complexo, como a guerra, relacionamentos amorosos, diversidade sexual, preconceito, dentre outros.

A editora Comix Zone surgiu em 2019, fruto de um canal no Youtube com o mesmo nome criado em 2015. O canal é especializado em críticas de quadrinhos, assim como notícias que envolvem filmes, séries e outros conteúdos referentes ao *mainstream* de super-heróis. Thiago Ferreira é o dono e apresentador do canal no Youtube e em parceria com Ferréz – editor e escritor de livros e quadrinhos –, fundaram a editora. Mesmo sendo uma editora recente, vários quadrinistas consagrados estão presentes no catálogo: Alberto Breccia, Alejandro Jodorowsky, André Diniz, Danilo Beyruth, Eduardo Risso, Flavio Colin, Juan Giménez, Lourenço Mutarelli, Mike Deodato Jr., etc.

Há editoras que são voltadas a apenas um tipo de gênero de quadrinhos. Algumas publicam apenas *graphic novels*, quadrinhos nacionais, títulos de super-heróis, HQs europeias, dentre outras. Já a editora Mino foi fundada em 2014 por Janaína de Luna e Lauro Larsen, com o foco na publicação de quadrinhos autorais. O seu catálogo reúne mais de 80 quadrinhos, tanto nacionais quanto internacionais, com os trabalhos de Shiko, Jeff Lemire, Bianca Pinheiro e James Kochalka, por exemplo. Em 2016, a editora venceu o Troféu HQ Mix de editora do ano.

A Zarabatana Books é uma editora especializada em quadrinhos, fundada por Claudio R. Martini com sede em Campinas. Um dos focos da editora é a publicação de obras premiadas no exterior e que não são famosas no Brasil, assim como a publicação de quadrinhos latino-americano. Os títulos que renderam maior sucesso comercial são: Crônicas de Jerusalém, Shenzen, Crônicas Birmanesas e Pyongyang, de Guy Delisle; Bonjour e Macanudo, de Liniers; Brumas sobre a Ponte de Tolbiac, de Léo Malet e Jacques Tardi.

Merece destaque a coleção Cidades Ilustradas, produzidas por quadrinistas brasileiros que contém diversos ensaios ilustrados sobre as cidades do Brasil, como Manaus, de Lourenço Mutarelli, Niterói, de Joaquim da Fonseca, Florianópolis, de Eloar Guazzelli. Um dos primeiros quadrinhos nacionais foi Dr. Bubbles & Tilt: Sideral, de Julio Caetano, publicado em 2008.

A Balão Editorial iniciou seus trabalhos em 2010, fundada por Flávia Yacubian, Guilherme Kroll e Natalia Tudrey. publicando quadrinhos, livros literários e produções acadêmicas. Diversos títulos da editora foram vencedores ou indicados em eventos nacionais e internacionais. No ano de 2015, Felipe Nunes venceu o 27º Troféu HQ Mix pelo livro Klaus, na categoria de Novo Talesto Desenhista. Ainda nesse ano, o livro Lobisomem sem Barba ganhou o prêmio Jabuti. Já em 2016, o quadrinho Guia Culinário do Falido, de Leo Finocchi, Marília Bruno, Samanta Flôor, Felipe 5Horas e Fernanda Chiella, venceu o HQMix na categoria melhor publicação de humor.

A editora foi indicada em várias categorias ao Prêmio Jabuti, mas não conseguiu ser vencedora, que são: "melhor ilustração", com o quadrinho Carnaval de Meus Demônios, de Guilherme Petreca; "melhor história em quadrinhos", com Hitomi, de Ricardo Hirsch e George Schall; "melhor história em quadrinhos" com Semilunar, de Camilo Solano; "melhor história em quadrinhos", Clean Break, de Felipe Nunes; "melhor história em quadrinhos", com a obra Aquarela, de André Bernardino e Vitor Flynn.

Não é comum que as editoras que publicam quadrinhos trabalhem apenas com autores nacionais. É recorrente na maioria dos catálogos a presença de títulos europeus e estadunidenses, dos mais variados gêneros. Já a Editora Draco é especializada em publicar títulos de autores brasileiros com obras de quadrinhos, literatura fantástica, ficção científica e ficção especulativa. Com sede em São Paulo e fundada no ano de 2009 pelo proprietário Erick Sama, juntamente com a parceria do escritor Raphael Fernandes desde 2013, a editora têm acumulado premiações ao longo dos anos e sendo finalista em diversos festivais, como o Prêmio Jabuti, Prêmio Le Blanc, Troféu HQ Mix e o Prêmio Argos.

Os quadrinhos mais conhecidos pela editora são: Tools Challenge, de Max Andrade; O Despertar de Cthulhu em Quadrinhos, de Raphael Fernandes, Dudu Torres, Antonio Tadeu, Lucas Chewie, Airton Marinho, Fabrício Bohrer, Caiuã Araújo, Marcio de Castro, Lucas Pereira, Samuel Bono, Jun Sugiyama, Daniel Bretas, Hilton P. Rocha, Bárbara Garcia e Elias Aquino; O Rei Amarelo em Quadrinhos, de Raphael Fernandes, Pedro Pedrada, Tiago P. Zanetic, Lucas Chewie, Mauricio R. B. Campos, Péricles Ianuch,

Airton Marinho, Marcos Caldas, Erik Avilez, André Freitas, Tiago Rech, Victor Freundt, Rafael Levi, Samuel Bono e Raphael Salimena.

A Marsupial Editora foi fundada em 2013 pelo editor Lucio Luiz, objetivando publicar livros acadêmicos na área de Educação, Comunicação e Tecnologia, assim como os livros infantojuvenis. Ressalto o primeiro lançamento da editora: *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa* (2013), por Lucio Luiz (editor/autor), Edgar Franco (autor), Roberto Elisio dos Santos (autor), Victor Corrêa (autor), Marcel Luiz Tomé (autor), Pedro de Luna (autor), Vitor Nicolau (autor), Henrique Magalhães (autor), Paulo Ramos (autor), Octavio Aragão (autor), Reinaldo Pereira de Moraes (autor) e Renata Prado (autor). É interessante a presença dos editores atuarem também como autores nas obras produzidas, assim como as parcerias de diversos profissionais de áreas diversas.

Em 2014, a editora começou a lançar livros infantis e, por intermédio do selo editorial Jupati Books, livros literários e quadrinhos. O primeiro lançamento foi o livro *A Vida com Logan: para ler no sofá, que venceu o Troféu HQ Mix na categoria “publicação de tiras”*. Além disso, contém em seu catálogo os quadrinhos *Pieces: Partes do todo*, de Mario Cau; *Pétalas*, de Gustavo Borges e Cris Peter; *Zé do Caixão*, de Laudo Ferreira.

O sucesso econômico e comercial de uma editora varia bastante. Enquanto uma editora corre o risco de falência ou é adquirida por outra empresa, outras editoras podem alcançar um estrondoso êxito em seus objetivos e se tornar referência no campo editorial. A Maurício de Sousa Produções Ltda (MSP ou Estúdios Maurício de Sousa) foi fundada em 1959 pelo quadrinista Maurício de Sousa. Além de publicar quadrinhos, a empresa trabalha com desenhos animados, criação e desenvolvimento de personagens, licenciamento de produtos de projetos relacionados aos personagens pertencentes da empresa – miniaturas, artes originais, copos, blusas, por exemplo. Sem dúvidas, é uma das maiores empresas no ramo de publicação de quadrinhos.

Mesmo que Maurício de Sousa tenha produzido pela primeira vez em 1959 com a publicação da tirinha Bidu na Folha da Manhã (atualmente denominado como Folha de São Paulo), assim como sua empresa tenha sido inaugurada em 1962 nomeada por Bidulândia Serviços de Imprensa, na mesma época em que Maurício de Sousa estava trabalhando na criação de tirinhas para o jornal Tribuna da Imprensa, é consenso que o ano de 1959 é reconhecido como a origem da Maurício de Sousa Produções (PRADO, 2019).

Diversos personagens emblemáticos são conhecidos nacionalmente, como as crianças da Turma da Mônica – Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, Floquinho, Chico Bento, Jeremias, Xaveco, dentre outros – ; Turma do Chico Bento (Chico Bento); Turma do Bidu (Bidu, Mister B); Turma do Horácio (Horácio); Turma do Penadinho; Turma da Tina (Tina, Rolo); Turma do Papa-Capim (Papa-Capim); Turma da Mata (Jotalhão); Turma do Piteco (Piteco); Turma do Astronauta (Astronauta); Turma do Bermudão (Jeremias, Franjinha, Titi, Manezinho). É plausível afirmar que os quadrinhos da MSP são considerados como “porta de entrada” pra diversas crianças não apenas para conhecer os quadrinhos, mas também como ferramenta de ensino no ato da leitura.

O surgimento da editora Pipoca & Nanquim é relevante no atual campo editorial quadrinista. A editora é especializada na publicação de HQs, fundada em 2017 por Alexandre Callari, Bruno Zago e Daniel Lopes, antigos editores da Panini Comics e da Mythos Editora. O trio de editores exemplificam o que significam o *prosumer* e como esses agentes participam no jogo editorial quadrinistas: eles são colecionadores de HQs, criadores de um programa de TV exibido pela TV Uniara, ligada à Universidade de Araraquara e publicando seus vídeos no *website Videolog*, posteriormente contratados como editores na maior editora brasileira de quadrinhos.

Apesar do termo *prosumer* ser fundamental para o entendimento de como os agentes exercem suas práticas no campo editorial quadrinista, ele não abarca outros aspectos que esses indivíduos estão continuamente realizando nas suas práticas. Voltarei novamente para o exemplo do trio de editores do Pipoca & Nanquim: eles são proprietários do maior canal no *Youtube* de HQs e outros produtos midiáticos da *cultura pop* do Brasil, com aproximadamente 276 mil inscritos, realizando análises e noticiando informações sobre os quadrinhos.

Além disso, mesmo antes de criarem a editora, tinham um contrato de vendas articulando a visibilidade do canal com a multinacional *Amazon* e outras editoras de HQs, arrecadando dinheiro com as compras dos consumidores que utilizassem os *links* disponibilizados nos seus vídeos. Após criada a editora, eles detêm mais de 100 títulos, majoritariamente de *graphic novels* e são vencedores do Troféu HQ Mix de Editora do Ano por quatro vezes consecutivas (2018, 2019, 2020 e 2021), ultrapassando o recorde de três vezes consecutivas da Editora Abril.

O fato curioso é que Bruno Zago e Alexandre Callari além de serem editores, são também artistas de quadrinhos, publicando HQs na editora. É plausível afirmar que além de serem *prosumers*, os agentes do campo editorial dos quadrinhos também podem

atuar como artistas. Como é difícil contemplar todo esse fenômeno e suas diversas implicações, tomo a liberdade de denominá-los como *art-prosumers*³⁵. Como artistas que são autores de obras, editores e criadores de conteúdo para setores da cultura de mídia. Diversos outros agentes, integrantes de outros campos, realizam essas atribuições.

Outras denominações são úteis para a compreender esses agentes que são produtores de conteúdo nas mídias, como a noção de *booktubers* elaborada por Almeida (2022). Apesar dessa noção ser relevante, não é suficiente para compreender o fenômeno dos agentes que além de serem editores (até mesmo proprietários de empresas editoriais), produzem vídeos em plataformas digitais e são autores de livros, quadrinhos, dentre outros produtos. Concernente o conceito de *booktubers*, Almeida afirma que:

Os *booktubers* seriam uma subcategoria mais específica dos *youtubers*, que teriam surgido da migração dos blogs e dos blogueiros para o universo do Youtube. Nessa plataforma, os blogs são substituídos por canais (que, por analogia, alguns autores chamam de *vlogs*), que abrigam o conjunto de vídeos produzidos por uma pessoa ou grupo, compartilhando conteúdo sobre determinado assunto, que pode incluir aspectos da vida pessoal ou da intimidade do autor(a). Trata-se de um movimento de re-territorialização dos espaços comunicacionais da internet que data do início dos anos 2000, e que foi intensificado na última década (ALMEIDA, 2022, p. 73-74).

Os quadrinhos passaram por múltiplas transformações no mundo ocidental, objetivando sua adaptação frente a configuração da realidade social. O vetor de muitas dessas transformações é oriundo, na maioria dos casos, a uma nova compreensão sobre o papel desempenhado pelos quadrinhos na sociedade e à queda de antigos preconceitos que determinavam que os produtos dos quadrinhos voltados majoritariamente ao público infantojuvenil.

Simultaneamente, o desdobramento das tecnologias de informação e comunicação eletrônicas representou o apogeu de um processo de disputas entre os setores midiáticos da cultura de mídia, iniciado com a ascensão da televisão, em meados do século XX, resultando com que o campo dos quadrinhos busque enfrentar uma múltipla diversidade de meios de entretenimento como nunca ocorreu antes. Dessa forma, foi indispensável a realização de buscar alternativas e recursos para responder de forma exitosa à concorrência desses setores de informação e comunicação, “diversificando as características dos produtos que disponibilizava e redirecionando seus esforços de disseminação para públicos que pudesse se mostrar mais receptivos a eles” (VERGUEIRO, 2017, p. 215).

³⁵ Neologismo que combinam as palavras artistas, produtores e consumidores.

O mercado dos quadrinhos brasileiro passou a conviver, principalmente nas últimas três décadas, com as HQs orientais, denominados por mangás no Japão, *manhwas*³⁶ na Coreia do Sul, *manhuas* na China, como os principais mercados que tiveram seus trabalhos publicados no Brasil, com proposições temáticas distintas e produtos direcionados para os consumidores segmentados, assim com contém uma notável estratégia de *marketing* e um sistema de lançamentos de produtos que interrelaciona produções cinematográficas e animes³⁷ para a televisão, jogos eletrônicos, bonecos e *action-figures*³⁸, ampliando o mercado e alcance dos quadrinhos para outras mídias e produtos culturais.

É plausível considerar que o crescimento maior do mercado de quadrinhos brasileiro ocorreu no setor destinado ao público adulto. Os/as quadrinistas que trabalhavam regularmente com obras que detém esse viés e voltado para esse mercado, geralmente mais forte no campo alternativo, conseguiram ter seus quadrinhos publicados por empresas comerciais. Nas últimas décadas, a publicação de quadrinhos com teor adulto também acompanha por um processo de divisão dos mercados não somente no Brasil, mas também em outros países. Os quadrinhos que são publicados são, na maioria dos casos, no formato de álbuns ou *graphic novels*. Segundo Vergueiro:

Isso apresenta tanto um aspecto positivo quando um negativo. No primeiro caso, sendo publicados dessa forma, esses autores têm a possibilidade de conceber edições em papel de maior qualidade, melhor diagramação de páginas e quadrinhos, e em produtos com mais atrativos para o público adulto, que, em geral, é o mais exigente [...]. No segundo, essa opção mercadológica limita o círculo de vendas desses trabalhos, que são vendidos principalmente – e, algumas vezes, quase com exclusividade –, em livrarias, a um preço superior à media de qualquer revista em quadrinhos em pequenas tiragens (VERGUEIRO, 2017, p. 220).

Apesar de ser possível constatar o crescimento substancial nas publicações de quadrinhos voltados para o público adulto, a publicação de títulos para crianças e adolescentes são ainda relevantes. É possível identificar a presença de diversos títulos estrangeiros no mercado, formado majoritariamente por *graphic novels* estadunidenses e europeias, assim como os mangás e mais recentemente, os *manhwas*.

³⁶ Denominação para os quadrinhos sul-coreanos.

³⁷ Animação desenhada à mão ou por computação gráfica do Japão. A origem da denominação é controversa, possivelmente oriunda da palavra inglesa *animation* ou da francesa *animé*, defendido pelos pesquisadores Frederik L Schodt (2013) e Alfons Moliné (2008).

³⁸ Figura plástica de um personagem que pode mudar de posição, representando personagens de filmes, animes, jogos eletrônicos e quadrinhos.

Alguns desses trabalhos são recorrentemente publicados e republicados, considerados como indispensáveis para o colecionador adulto: Alan Moore (Watchmen, V de Vingança); Neil Gaiman (Sandman); Joe Sacco (Palestina); Will Eisner (Ao Coração da Tempestade); Frank Miller (Batman: O Cavaleiro das Trevas); Keiki Nakazawa (Gen); Osamu Tezuka (Recado a Adolf); Katsuhiro Otomo (Akira); Moebius (Incal); Serpieri (Druuna); Christophe Chabouté (Moby Dick, Um Pedaco de Madeira e Aço); Keum Suk Gendry-Kim (Gramma); Art Spiegelman (Maus); Marjane Satrapi (Persépolis), dentre outros.

Inserida no campo editorial de quadrinhos, a Veneta vem ganhando destaque como uma das principais editoras no ramo dos quadrinhos nacionais na atualidade. Assim como seus principais títulos que são publicados, a empresa conquistou diversas premiações e indicações, passando cada vez mais a ter uma relevância e reconhecimento. Desse modo, no próximo capítulo abordarei um estudo sobre a referida editora, abordando as informações concernentes a configuração da editora.

4 VENETA: UM ESTUDO SOBRE A EDITORA

A Veneta é uma editora brasileira fundada em 2012, com sede na cidade de São Paulo. A editora é especializada na publicação de quadrinhos autorais, mas também possui diversos títulos de cultura pop, ativismo, literatura, investigativos e livros teóricos da área das ciências humanas. O seu catálogo contém 116 títulos com 120 edições. No ano de 2015, venceu o prêmio HQ Mix de editora do ano e já teve diversas obras originais relançadas na Europa, Ásia e Estados Unidos.

O modo de distribuição e vendas dos seus títulos são realizadas em plataformas digitais (principalmente através no *website* da editora e na Amazon), livrarias e *comic shops* (Comix Book Shop, Loja Mostra em São Paulo, assim como diversas outras localizadas nas cidades brasileiras, com destaque para Reboot Comic Store, Gibizando Comic Shop e Revistas & Cia, localizadas em Fortaleza-CE).

Considerar a editora Veneta como partícipe do “campo editorial dos quadrinhos” possibilita compreender como as relações entre os agentes que estão inseridos são estabelecidas e operacionalizadas. Para Thompson, “a editoração funciona dessa maneira: as pessoas que trabalham na área tentem a atuar em um campo específico” (THOMPSON, 2013, p. 10). É possível obter algumas informações – e irei abordar sobre elas – presentes no *website* da editora, vídeos e entrevistas que já foram realizadas.

Alguns vetores indicam a plausibilidade da Veneta ser um partícipe do “campo editorial de quadrinhos”, dentre dos limites e possibilidades da teoria bourdieusiana. Primeiramente, numa elaboração de um quadrinho os autores realizam práticas de representações, das mais variadas formas e perspectivas. Após o material ser repassado para os editores, eles realizam críticas, sugestões de alterações e outros encaminhamentos editoriais, que podem ou não ser conflitantes com os interesses dos autores. Inclusive, pode ocorrer sugestões de alterações que são oriundas de uma representação social dos editores.

Essa relação editorial entre os editores e autores podem ser entendidas, de grosso modo, como uma “disputa de representações sociais”. Como as representações são realizadas coletivamente, por intermédio do coletivo que são disputadas as representações, nas quais devem ser transpassadas nas obras – como os quadrinhos, neste caso. Todavia, as representações não necessariamente ocorrem apenas pelas disputas, mas também com as práticas de colaborações entre os envolvidos. Seguindo a ideia de Becker (2009; 2010), as colaborações que perpassam entre os artistas, editores e outros profissionais até chegar aos usuários, são indispensáveis na realização das obras. Dessa forma, é plausível afirmar que as representações sociais são realizadas num complexo sistema de disputas e colaborações.

Concordando com Thompson (2013), é comum que ocorram disputas acerca da hegemonia entre os autores e suas obras na *backlist* da editora. Apenas os autores que detém os capitais necessários para participar da *backlist* de uma editora, poderão ter seus trabalhos republicados e continuamente presentes no catálogo de vendas. Nem todos os títulos de uma editora são republicados com frequência, para isso é necessário que ocorra um acúmulo de diversos capitais – tanto para editora, quanto para os autores. Nesse prisma, essa disputa ocorre na relação entre editores e autores que tendem a escolher quais quadrinhos devem estar inseridos na *backlist*.

Parto do pressuposto que a representação social conceituada por Chartier não se limita apenas para o realizador de uma obra – artistas, intelectuais, por exemplo. Os autores de Tungstênio (2014), Carolina (2016) e Cumbe (2014) são também agentes que participaram e compõem a estrutura da editora Veneta. A editora é constituída por agentes que são editores, autores e demais funcionários. Denominar a editora Veneta como um segmento do campo parte de um conceito relacional, pois presume que as ações dos agentes e demais organizações estão orientadas para outros agentes e empresas, assim

como baseiam-se em sistemas operacionalizados de quem são ou não permitidos atuar no campo.

Thompson (2013) afirma que os agentes e as organizações estão em constante relações de poder, competição e cooperação com outras organizações e na sua própria estrutura, num espaço complexo de poder e interdependência. Qualquer agente ou um campo específico, assim como os segmentos do próprio campo, são pertencentes a um sistema maior, do qual participam, mas sobre o qual não têm o absoluto controle. Por fim, as representações sociais sobre o/a negro/a nos referidos quadrinhos são realizadas numa teia relacional entre artistas, editores, usuários e a própria operacionalização do campo.

As editoras desempenham um papel fundamental no processo de publicação e disseminação de livros. Elas selecionam, produzem, distribuem e promovem obras literárias para o público. Nesse contexto, Thompson (2013) utiliza o termo "capitais editoriais" para descrever os recursos intelectuais, econômicos e sociais acumulados pelas editoras ao longo do tempo. Esses recursos são cruciais para moldar as decisões editoriais e determinar o que é publicado, como é publicado e como é comercializado.

Além disso, Thompson (2013) argumenta que, à medida que a indústria editorial evolui, as editoras precisam adaptar e equilibrar esses diferentes tipos de capitais para permanecerem relevantes e competitivas no cenário editorial em constante mudança. Por exemplo, a incorporação de tecnologia para a distribuição digital pode se tornar um fator determinante para o sucesso das editoras em um mundo cada vez mais digitalizado. É importante notar que as ideias de Thompson (2013) sobre capitais editoriais são amplamente reconhecidas e discutidas no campo dos estudos editoriais e da sociologia da cultura. Essa perspectiva fornece uma abordagem analítica para entender como as editoras operam e como suas decisões afetam o cenário literário em geral.

Concernente a editora Veneta, é interessante compreendê-la por intermédio dos capitais que ela detém. Primeiramente, o capital econômico é um dos mais importantes capitais para um campo editorial. Para analisar os campos editoriais ingleses e estadunidenses, Thompson (2013) apresentou as características capital econômicos presentes nesses campos, desde recursos financeiros acumulados, bem como à reserva de capital em que as editoras tem acesso.

O capital econômico envolve os recursos financeiros disponíveis para as editoras. Isso inclui o financiamento para adquirir direitos autorais de livros, financiar projetos editoriais, pagar adiantamentos a autores e investir em campanhas de marketing e promoção. As editoras enfrentam riscos econômicos, pois nem todos os livros

publicados serão lucrativos, e o capital econômico é essencial para enfrentar essas incertezas.

O autor realiza uma delimitação do porte econômico das editoras, utilizando uma média de valores das receitas que cada organização possui. Para ele, as editoras de pequeno porte são aquelas que detêm um capital econômico inferior a 20 milhões de dólares; médio porte tem receitas acima de 20 milhões, mas inferior a 500 milhões de dólares; grandes corporações editoriais detêm receitas acima de 500 milhões de dólares.

Obviamente, as estimativas e linhas de análise do autor abarcam diversas editoras – *Random House*³⁹, por exemplo – que não são necessariamente do campo editorial quadrinista. É provável que seguindo essa linha de raciocínio de Thompson, apenas a *Marvel Comics* e *DC Comics*, editoras dominantes do mainstream de super-heróis no mercado mundial de quadrinhos, assim como a *Shueisha*⁴⁰, maior editora de mangás, podem ser consideradas como grandes corporações editoriais que publicam quadrinhos.

Apesar de ser vago, até um pouco confuso, considerar o tipo de porte de uma editora segundo o critério econômico, devido à falta de dados precisos e assim como a constante mudança do mercado editorial, é possível realizar uma operacionalização analítica de compreensão do porte econômico das editoras quadrinistas no Brasil, mesmo que de forma resumida, para assim compreender o porte do capital econômico da Veneta.

O mercado de quadrinhos não necessariamente é composto por editoras que são voltadas apenas para a publicação de HQs. É provável que a Panini seja atualmente uma das maiores editoras de quadrinhos, mas ela também trabalha com vendas de álbuns de coleção de figurinhas, por exemplo. Como dito anteriormente, a empresa Maurício de Sousa Produções além de ser uma editora com retumbante sucesso em venda de quadrinhos há décadas e sendo uma das maiores editoras de quadrinhos da América Latina, também produzem outros produtos culturais.

A Companhia das Letras merece o destaque para essa comparação de capitais econômicos. Possivelmente a maior editora brasileira, ela foi fundada em 1986 na cidade de São Paulo, fundada por Luiz Schwarcz e Lilia Moritz Schwarcz, com *Random House* sendo a sócia majoritária. Como grande corporação editorial dos campos editoriais do

³⁹ A *Random House, Inc.* é uma das principais editoras em língua inglesa. Ela pertence a *Bertelsmann*, uma empresa de mídia alemã.

⁴⁰ Maior editora japonesa, com sede em Tóquio. Responsável por criar diversas revistas de mangá, incluindo a *Jump Comics*.

Brasil, a Companhia das Letras comprou outras editoras como a Editora Objetiva, que antes era uma propriedade do Grupo Santillana/PRISA. No ano de 2019, comprou a Zahar.

A editora publicou diversos títulos de quadrinhos, como a trilogia Diomedes, de Lourenço Mutarelli e Maus, de Art Spiegelman, considerado como uma das maiores – senão a maior – *graphic novel* da história. Em 18 de março de 2022, a Companhia das Letras anunciou a aquisição de 70% da Editora JBC⁴¹, objetivando dar suporte na distribuição, comercialização e divulgação dos mangás da JBC, assim como abrangendo ainda mais sua participação e influência no mercado editorial de HQs. A compra foi divulgada na semana em que a Editora JBC comemorou 27 anos de sua fundação.

Considerando as referidas editoras como as maiores no quesito de capital econômico – devido a extensa publicação de títulos, compras de outras editoras, por exemplo – mesmo não sendo possível obter os dados dos números exatos de suas receitas, há também as editoras de pequeno porte que também estão ganhando cada vez mais espaço no campo editorial de HQs.

O fato curioso e importante de ser destacado é o modo como elas foram fundadas e suas estratégias no campo. Essas editoras são geralmente autodenominadas como independentes, como a Comix Zone e o Pipoca & Nanquim. Além de utilizarem suas redes sociais como parte fundamental da linha editorial, elas foram criadas por agentes que são *art-prosumers*, denominação que abordei anteriormente. Além de não deter um extenso catálogo de títulos e serem fundados apenas recentemente, elas são pequenas editoras de quadrinhos que cada vez mais ganham premiações e detêm direitos de publicações de famosos títulos⁴².

A editora Veneta não detém o mercado de *mainstream* de super-heróis, assim como não realizou a aquisição de outras editoras. É possível considerar a Veneta como uma editora de médio porte, no quesito de capital econômico que ela detém. Apesar da limitação da ausência do número de receitas dessa editora, não é possível considerá-la como uma grande corporação editorial como a Companhia das Letras ou a Panini Comics, assim como a Veneta detém um catálogo mais extenso e quadro de funcionários superior da editora Comix Zone, por exemplo.

⁴¹ Editora nipo-brasileira sediada em São Paulo com atuação no mercado editorial em língua portuguesa tanto no Brasil como no Japão. A editora é especializada na publicação de títulos em mangá. A compra foi divulgada na semana em que a Editora JBC comemorou 27 anos de sua fundação.

⁴² *Moonshadow*, de J.M. Dematteis e Jon J. Muth pelo Pipoca & Nanquim; *Capa Preta*, de Lourenço Mutarelli pela Comix Zone, por exemplo.

Outro indicativo de capital econômico da Veneta são os acordos e parcerias de vendas. *Comic shops*, livrarias, e *megastores* mantêm contrato de vendas dos produtos da editora, além da disponibilidade do catálogo no seu *website*. Vale destacar a parceria com a multinacional Amazon, que detém boa parte do catálogo disponível para venda e serviços de pronta-entrega, assim como os serviços de pré-venda são sempre em concordância mútua entre ambas organizações. A Amazon é uma das principais – talvez a mais importante – parcerias de vendas da Veneta. O acordo foi realizado desde os primeiros anos da fundação da editora e permanece em vigor até os dias de hoje.

Como não foi possível obter os números exatos das receitas, é possível citar um exemplo para ilustrar o sucesso econômico da editora: publicado em 1 de novembro de 2014, *Do Inferno* (2014), de Alan Moore e Eddie Campbell, está disponível para compra na Amazon pelo valor de R\$ 139,90 como preço de capa, podendo variar os valores com promoções e descontos. Um indicador interessante são os comentários e avaliações dos compradores, que são superam 1500 com nota de 4,9 do total de 5 estrelas. Supondo que todos os clientes realizaram a compra por um preço promocional no valor de R\$ 90,90⁴³, a editora arrecadou o total de R\$140.349,60⁴⁴.

A Amazon se destaca no quesito de seleção, conveniência e preço, oferecendo mais de um milhão de títulos (THOMPSON, 2013), com grandes promoções que concorrem diretamente com os preços das concorrentes, funcionando 24h por dias de forma ininterrupta e planos de assinatura que oferecem “frete gratuito” e outros serviços exclusivos para assinantes⁴⁵. A empresa é um dos maiores varejistas online do mundo e oferece uma ampla variedade de produtos, incluindo quadrinhos impressos. Ela vende quadrinhos físicos de várias editoras e autores independentes através de seu site. Através da sua influência e alcance global, a Amazon tem um impacto significativo nas vendas de quadrinhos físicos.

A Amazon adquiriu a ComiXology⁴⁶ em 2014, uma plataforma líder de distribuição digital de quadrinhos. ComiXology permite que os leitores comprem e leiam

⁴³ Esse é o valor atual do quadrinho em julho de 2022. Constituinte como 35% de desconto do valor do preço de capa.

⁴⁴ Obviamente, o capital arrecadado é distribuído para os autores, Amazon, demais funcionários da editora e etc., consoante os contratos e despesas firmados. Além disso, o valor arrecadado do quadrinho é ainda maior, considerando as vendas no website oficial da editora, megastores e outras empresas parceiras. Caso o referido exemplo de vendas considerasse apenas o preço de capa, a arrecadação seria de R\$ 216.005,60.

⁴⁵ O plano de assinatura custa R\$ 15,00 mensais, em troca de descontos exclusivos dos produtos e pronta entrega sem taxa independentemente do valor, assim como acesso a plataforma de *streaming Prime Video*, *Prime Music* e *Prime Gaming*.

⁴⁶ ComiXology é uma plataforma líder de distribuição digital de quadrinhos e histórias em quadrinhos. Fundada em 2007 por David Steinberger, John D. Roberts e Peter Jaffe, a ComiXology revolucionou a

quadrinhos digitalmente em seus dispositivos, como tablets e smartphones. A aquisição pela Amazon trouxe mais visibilidade para a plataforma, expandindo ainda mais o alcance da ComiXology e impulsionando suas vendas.

Concordando com a afirmação de Thompson (2013) concernente a ampla participação da Amazon no mercado editorial com diversos acordos e gerando uma hegemonia em comparação com as organizações concorrentes, isso também ocorre no mercado quadrinista brasileiro, pois além da Veneta ter acordo de vendas com a Amazon, as demais referidas editoras que estão atualmente integrantes nesse “campo editorial de quadrinhos” também mantém contratos de vendas com a Amazon – mesmo sendo do porte econômico da editora. Consoante Thompson:

Para as editoras, a meteórica ascensão da Amazon e de outros varejistas on-line foi um complemento bem-vindo aos canais de comércio existentes. Numa época em que o varejo físico estava se consolidando cada vez mais nas mãos das grandes redes varejistas e muitos independentes começavam a ficar à margem, o surgimento do varejo on-line representou uma importante reconfiguração do negócio de venda de livros (THOMPSON, 2013, p. 52).

Uma das estratégias de venda realizada pela Veneta é o financiamento coletivo, utilizando a plataforma Catarse. Iniciada em meados de 2018 e encerrado em 13 de dezembro de 2018, a campanha contemplou a publicação do quadrinho Luzes de Niterói, de Marcello Quintanilha, lançado em 8 de março de 2019. O projeto tinha como meta o valor de R\$70,500, mas conseguiu R\$26,837 com o apoio de 207 pessoas, totalizando 38% na arrecadação. Apesar de não contemplar a metade do valor total estipulado, a campanha foi considerada como bem-sucedida em termos financeiros.

Uma das estratégias empreendidas no Catarse era o sistema de recompensas: dependendo do valor depositado, seria disponibilizado posters A4; artes originais do autor; agradecimentos no quadrinho; jogo de botão temático; acréscimo de mais quadrinhos, como Todos os Santos (2018) e Tungstênio (2014). É interessante pontuar o sistema operacionalizado na atração de clientes em produtos que disponibilizam outros

maneira como os quadrinhos são consumidos, permitindo que os leitores comprem, leiam e descubram uma ampla variedade de quadrinhos de diferentes editoras e autores independentes em formato digital. A plataforma ComiXology oferece uma extensa biblioteca de quadrinhos digitais que podem ser adquiridos e baixados para leitura em dispositivos eletrônicos, como tablets, smartphones, computadores e e-readers. Os quadrinhos digitais da ComiXology são disponibilizados em diferentes formatos e resoluções, tornando a leitura de quadrinhos em telas digitais uma experiência agradável e acessível. Além disso, a ComiXology também oferece recursos como navegação otimizada para leitura em tela, zoom e outras ferramentas interativas que aprimoram a experiência do leitor. A plataforma é conhecida por sua interface amigável e catálogo abrangente, que abrange títulos populares de grandes editoras, bem como obras de quadrinistas independentes.

produtos exclusivos, assim como outros quadrinhos já lançados pela editora. Esse projeto foi o único desenvolvido pela editora no Catarse, justificada pela própria empresa:

Quem acompanha as notícias sobre o mercado editorial já deve estar sabendo da grande crise que as duas maiores redes de livrarias brasileiras enfrentam. As duas entraram quase simultaneamente em processo de Recuperação Judicial, deixando dívidas de milhões de reais com a maioria das editoras brasileiras. A Veneta é uma dessas editoras afetadas (VENETA, 2018)

Apesar de não citarem os nomes das redes de livrarias, é provável que consiste na Fnac e Saraiva. Ambas eram parceiras da Veneta e detinham grande parte dos títulos. Seguindo a concepção beckeriana, a colaboração é fundamental na operacionalização e funcionamento do mundo. Nesse sistema de interdependência, se uma das partes quebram o elo, os acordos e seus compromissos já estabelecidos, podem resultar em diversas consequências (BECKER, 2010).

Já passando para o pensamento bourdieusiano, a quebra das lógicas do campo realizada por um dos seus agentes, diante o funcionamento do campo permeado por disputa de capitais, nesse caso o capital econômico, podem acarretar numa nova estruturação do mesmo, assim como a exclusão dos próprios agentes que antes faziam parte do campo (BOURDIEU, 1996; 2001). Desde meados de 2018, nenhum livro lançado pela Veneta é disponibilizado no *website* da Fnac e Saraiva. Diante disso, a Amazon se destaca ainda mais como parceira da editora, assim como as *comic shops* e outras livrarias.

Em entrevista para Thiago Ferreira em 2022 – *Youtuber* e editor-chefe da Comix Zone, isso evidencia como o “campo editorial de quadrinhos” é permeado não somente por disputas, mas também por relações de colaborações –, Rogério de Campos descreve resumidamente como a crise das livrarias não é um acontecimento que ocorre apenas nos últimos anos:

O cenário, neste momento, se eu olhava, a situação de banca no Brasil, o negócio de revistas não foi só no Brasil e não foi a internet necessariamente. A crise das revistas é anterior ao espalhar da internet. No início dos anos 90 a coisa já estava caindo (CAMPOS, 2022).

O capital humano é uma noção interessante desenvolvida por John B. Thompson não apenas para abordar a força de trabalho e a qualificação dos funcionários que a editora tem, mas também alguns indicativos dos critérios de participação dos agentes no campo. O autor afirma que o sucesso de uma editora depende da capacidade de atrair e manter os editores e demais funcionários motivados, capazes de identificar

novos projetos, títulos e ideias que possibilitam sucesso e que sejam capazes de uma realização desses trabalhos de forma conjunta com os/as artistas (THOMPSON, 2013).

A Veneta foi fundada em 2012 por Rogério de Campos, com sede na cidade de São Paulo. Apesar de ser uma empresa relativamente recente, sua história – e dos agentes que participam efetivamente nesse campo – é um indicador da razão de Tungstênio (2014), Carolina (2016) e Cumbe (2014) serem aceitos e publicados na editora.

Rogério de Campos é escritor, tradutor, editor e fundador da Veneta. Ele foi militante do movimento estudantil Liberdade e Luta, militante sindical trotskista e foi integrante da fundação do Partido dos Trabalhadores (PT) em diversas cidades de São Paulo e Paraná. Seus trabalhos também ocorreram na área do jornalismo, com publicações na Folha de S.Paulo, Bizz, Set, Trópico, entre outras. Rogério de Campos relata como iniciou seus trabalhos na área dos quadrinhos:

Sou um artista frustrado Thiago. [...] Eu queria era ser desenhista, queria ser o desenhista da turma. Eu acho engraçado porque tem uma geração agora de editores que são da produção gráfica né? Eram caras de produção gráfica que estão virando editores: Rodrigo; o próprio Cláudio da Zarabatana. [...] Era uns caras de produção gráfica que foram enveredando por isso. Na verdade, eu não sabia muito o que fazer da vida também sabe? Eu acho que não arrumaria emprego em lugar nenhum para ter um trabalho assim, sabe? [...] Tem esse negócio de fanzines né? Então estava lá a coisa de política de esquerda, a cena de rock, punk, [...] então comecei a fazer e me envolver nisso desta forma, via movimento estudantil [...]. Daí veio esse negócio da Animal, que era pra ser originalmente um fanzine com os meus quadrinhos (CAMPOS, 2022).

Seus trabalhos com os quadrinhos iniciaram muito antes da fundação da Veneta. Rogério de Campos idealizou e editou diversas revistas, como revista *Animal*⁴⁷ e a revista *General*. Foi fundador da editora Conrad Editora e atuou como diretor editorial, especializada em livros e quadrinhos, lançando diversos títulos de mangás, *manhwas*, Hakim Bey, Stewart Home, Wu Ming, Raoul Vaneigem, Joe Sacco, Alison Bechdel, Jacques Tardi, e outros. Após a saída de Rogério de Campos da Conrad, diversos artistas que trabalharam com ele migraram seus títulos e preferências de publicação dos seus trabalhos para a Veneta, como Robert Crumb, Marcello Quintanilha e Alan Moore.

Além de ser editor, Rogério de Campos publicou diversas obras, como *Revanchismo* (2009) pela editora Amok, *Livro dos Santos* (2012) e *Dicionário do Vinho* (2017), publicados pela editora Veneta. Ressalto a publicação dos títulos *Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos* (2017) e *HQ: uma pequena história dos*

⁴⁷ Nessa revista, ele foi vencedor do Troféu HQ Mix de melhor editor de 1989.

quadrinhos para uso das novas gerações (2020), livros também publicados pela Veneta e que abordam a história dos quadrinhos, tanto no Brasil quanto em diversos outros países.

Essas informações são relevantes pois possivelmente demonstram como um editor também pode ser criador de conteúdos – pois ele também participa em vídeos do canal no *Youtube* da Veneta, com aproximadamente 1,95 mil inscritos –, artista e autor de livros. É possível afirmar que Rogério de Campos é um *art-prosumer*, mesmo que seja de forma parcial. Concernente a fundação da Veneta, ele afirmou que:

Por essa mistura toda da Conrad, minha ideia na Veneta é fazer o que me dá na telha. Saímos em dezembro de 2012 e, em menos de um ano de criação, fomos indicados ao Prêmio de Melhor Editora da HQMix, em 2013. A ideia é publicar quadrinhos e livros que não chegam no Brasil. O *Arte de Voar* (2009) foi o quadrinho que detonou o nascimento da editora. Ao longo dos anos, fui fazendo amigos nesse ramo, pessoas com as quais tive a sorte de conviver, e *Arte de Voar* chegou à minha mão. Na época, a Conrad tinha sido vendida e não era interessante publicar lá, então esqueci o livro. Um dia, estava lendo-o em casa e pensei: “Preciso publicar esse negócio” (CAMPOS, 2014).

A inserção de um profissional na área dos quadrinhos pode ser realizada diante múltiplas motivações. Um quadrinista especializado em desenhos pode produzir seu trabalho após sua formação acadêmica em comunicação visual; escritor de livros que tem a iniciativa de ser roteirista de um quadrinho; quadrinista que não consegue o sucesso almejado e muda sua área de atuação, estabelecendo-se como editor de quadrinhos. As trajetórias de vida dos agentes sociais são importantíssimas pra saber essas mudanças que ocorrem na formação do campo. Rogério de Campos inicialmente detinha o interesse em ser quadrinista profissional, mas acabou trabalhando como editor. Sobre essa mudança profissional, ele fala:

Eu acho que saí duas tiras na animal e foi o final da minha carreira. O início da minha carreira de editor foi o final da minha carreira de quadrinhos. Eu não sei, nunca tive muito claro o que eu queria fazer, sabe? De ser editor, nunca tive essa ambição de ter empresa e tal, não tinha (CAMPOS, 2022).

Vale ressaltar a participação de Leticia de Castro na Veneta. Atuando desde 2012, ela é diretora de comunicação e sócia-diretora. Ela é responsável pela elaboração e execução de estratégias de comunicação, incluindo relações com imprensa e públicos de interesse (livrarias, leitores etc), planejamento para mídias sociais, linha editorial e demais eventos. Também coordena a produção editorial e edição da coleção Prensa, entre outros títulos. Ela atuou como jornalista na Folha de S. Paulo, editora na Trip Editora e Editora Abril, dentre outros trabalhos nas revistas Vogue, TPM, Marie Claire e Audi.

O capital humano de uma editora pode variar em diversos aspectos. Primeiramente, é comum acordos com funcionários que não necessariamente mantêm vínculos empregatícios regulares com a empresa, com contratações temporárias de *freelancers*⁴⁸. Em entrevista realizada de forma virtual, Leticia de Castro forneceu algumas informações sobre o quadro de funcionários da Veneta:

Paulo Igor: Quantos funcionários trabalham na editora?

Leticia de Castro: Hoje somos em quatro sócios e cinco funcionários.

Paulo Igor: A editora é subdividida em departamentos? Se sim, quais são?

Leticia de Castro: Sim: editorial, administrativo, comunicação e comercial.

Paulo Igor: Como ocorrem as relações entre a Editora Veneta e as demais editoras?

Leticia de Castro: Trocamos informações sobre mercado, ideias.

Paulo Igor: De que forma são realizados os procedimentos de contratação de funcionários?

Leticia de Castro: Divulgação a vaga em algumas plataformas, selecionamos currículo fazemos entrevistas e contratamos.

Paulo Igor: A editora trabalha com profissionais freelances? Se sim, quais são os cargos?

Leticia de Castro: Sim: diagramação e revisão, principalmente.

A partir dessas informações foi possível constatar que a Veneta é formada por profissionais que são os funcionários regulares, sócios e *freelancers*. Outro ponto interessante é o modo como a Veneta está em convergência com outros setores da cultura de mídia, até mesmo para anunciar vagas de trabalho. Descrevendo sobre como ocorre as relações entre ele e os funcionários da editora, Rogério de Campos fala:

A equipe na Veneta, de jovens, fica me ensinando essas tecnologias. Olha, no Word você faz assim para ver. Semana passada tive uma aula com a Luísa ensinando como fazer esse negócio. Mas o povo está muito mais preparado também [...]. Essa coisa do autodidata, do autodidatismo, dá uns buracos. Não entendo...Tem uns pedaços que eu entendo muito e tem uns pedaços óbvios (CAMPOS, 2022).

Assim como dito por Leticia de Castro, uma editora não atua de forma isolada com as outras demais do mercado editorial quadrinista. A troca de informações, ideias e possivelmente contatos entre as editoras que podem favorecer (ou não) para a divulgação

⁴⁸ Profissional autônomo que se aceita contratos temporários em diferentes empresas ou, além disso, orienta seus trabalhos por projetos, captando e atendendo seus clientes de maneira independente.

de projetos e anúncios de títulos, não é possível dissociar a Veneta do campo quadrinista editorial brasileiro, constituído por editoras que publicam quadrinhos, tanto aquelas de pequeno porte quanto as de grande porte como a Companhia das Letras. Essa pluralidade de campos editoriais é extremamente complexa, pois eles são diferenciados em sua estrutura e detém uma lógica que operacionaliza seu funcionamento.

Esse referido jogo de relações entre editoras, artistas e outros agentes é o que Thompson (2013) considera como capital social. Essa noção refere-se à rede de contatos e relacionamentos estabelecidos pelas editoras ao longo do tempo. Isso inclui conexões com autores, agentes literários, distribuidores, varejistas e outros atores do setor editorial. Um capital social sólido pode abrir portas para oportunidades de publicação, distribuição mais ampla e colaborações estratégicas.

A constatação óbvia dessa rede de relações – além do próprio depoimento de Leticia de Castro – é a participação dos principais editores da Veneta nas mídias sociais de outras editoras e canais no *Youtube* especializados em HQs – ou *prosumers* de quadrinhos. É disponível no *Youtube* diversos vídeos em que o editor Rogério de Campos é entrevistado, anunciando títulos da Veneta e até contando a história da própria editora⁴⁹. A entrevista realizada pelo editor-chefe da Comix Zone com Rogério de Campos demonstra esse tipo de relação:

Rogério de Campos: Eu vou te falar, eu achei admirável o surgimento do Comic Zone como editora. Achei demais você publicar um canadense que eu nunca tinha ouvido falar, sabe? Achei demais. Acho que é isso que precisa ser feito, sabe? Se publica muito mais do mesmo, se publica, sabe? E eu acho, tem que ter, tem que estar a dispor os clássicos, tem que ter, tem coisas que são escandalosas, que ainda não foram publicadas no Brasil e tudo. Mas, cara, tem que apresentar essas coisas diferentes que ninguém ouviu falar, sabe? Achei uma estreia de editora brilhante. Ah, obrigado.

Thiago Ferreira: Eu vou dizer pra você que é muito inspirado no que você, como eu disse, já chegou o momento fanboy, já vai começar aqui, mas é muito inspirado nisso, Rogério. Tem umas histórias suas que me fascinam, tipo a do Sandman que você comprou por 700 dólares. Tipo, hoje em dia, o Sandman, oh meu Deus, é aquela coisa, se tornou esse monstro, né? Todo mundo conhece e tudo. Mas lá no início, quando você trouxe, ninguém estava nem olhando para isso. De repente, você, ah, tem alguma coisa aqui, você vai lá, compra, é um quadrinho que ninguém está interessado e de repente você, sabe, você é capaz de encontrar essas joias e sair publicando. Então, me inspira bastante,

⁴⁹ Citarei alguns exemplos de participações do editor: “LIVE: Anúncios da editora VENETA para 2022 e uma retrospectiva de seu ótimo 2021”, Canal Universo HQ, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x8YMAuTaYsQ>. “Melhores quadrinhos da Editora VENETA | Desvendando Catálogo #04”, Canal Pipoca & Nanquim, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OWvWt4Lo6uc>. “VEM MUITO QUADRINHO BOM POR AÍ! Lançamentos da Veneta | Pipoca e Nanquim Especial #11”, Canal Pipoca & Nanquim, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T5pykraw3bk&t=619s>.

sabe? Fazer a mesma coisa, ir atrás e olhar para onde as pessoas não estão vendo, sabe? Eu acho isso muito legal no seu trabalho (CAMPOS, 2022).

O capital social da Veneta não se resume apenas no intercâmbio de informações e ideias entre diferentes editoras, pois ela investe boa parte do seu tempo e esforço no desenvolvimento de relações entre fornecedores e varejistas, assim como se esforçam para administrar e proteger essas relações, tendo em vista que seus produtos são comercializados em contratos com *comic shops*, livrarias, lojas virtuais etc. Concordando com Thompson, o processo editorial não é realizado de forma isolada, tendo em vista que:

[...] boa parte do seu tempo é dedicada ao cultivo de relações com agentes, dos quais eles são muito – e cada vez mais – dependentes para garantir o suprimento de novos projetos de livros: o famoso almoço das editoras não é apenas uma mordomia do cargo, mas uma condição necessária para o serviço seja feito com competência, justamente porque se trata de um campo em que networking e relações – isto é, capital social – são cruciais (THOMPSON, 2013, p. 13).

Os acordos entre editoras e os/as artistas podem ser intermediados por agentes⁵⁰ e/ou *Publisher*⁵¹, profissionais responsáveis em negociações de contratos e demais serviços. Dessa forma, o capital social de uma editora pode facilitar a aquisição de títulos e a contratação de novos trabalhos dos/as artistas – essa relação é extremamente variável, conforme o capital social que a editora detém. Para saber como ocorreu o modo de contratação entre a Veneta e os autores de Tungstênio (2014), Carolina (2016) e Cumbe (2014), realizei as seguintes indagações:

Paulo Igor: Como ocorreu o acordo de publicação entre a editora e os autores dos quadrinhos Carolina, Cumbe e Tungstênio?

Leticia de Castro: É um contrato padrão no mercado.

Paulo Igor: O acordo foi intermediado por algum *Publisher* ou agente? Se sim, em qual quadrinho?

Leticia de Castro: Nesse caso o *publisher* é a própria editora. Não tivemos intermédio de nenhum agente, nossa relação é direta com os autores.

⁵⁰ Segundo Thompson, “[...] em termos mais amplos, a maioria dos agentes descreveria sua função como a de administradores do desenvolvimento a longo prazo da carreira de seus autores. [...] Isso se divide em vários componentes diferentes, incluindo os seguintes: preparar propostas e originais para avaliação; divulgar; vender; administrar direitos; administrar carreiras. Cada um desses é um assunto complexo por si só, e a lista não é exaustiva, mas um breve esboço dessas atividades serve, de alguma forma, para ajudar a esclarecer as funções do agente” (THOMPSON, 2013, p. 96).

⁵¹ Profissional responsável pelas áreas editorial e comercial dentro de um veículo de comunicação, como o campo editorial ou jornalístico. Para Thompson (2013), uma das funções básicas do *Publisher* é adquirir, criar e propiciar que os conteúdos se transformem em livros que compõem a carteira da editora, desempenhando um papel de idealizar e realizar um projeto, assim como potencializar os interesses do/a artista em sua obra. Geralmente, o *Publisher* disponibiliza investimentos de forma antecipada tanto para pagar de forma adiantada a autores e agentes quanto para pagar os custos de aquisição, desenvolvimento e produção da obra.

Paulo Igor: Como se dão atualmente as relações entre a Editora Veneta e os autores de Carolina, Cumbe e Tungstênio?

Leticia de Castro: São autores da casa. Publicamos toda a obra dos quatro (João Pinheiro, Sirlene Barbosa, Marcelo D'Saleta e Quintanilha).

Paulo Igor: A editora pretende/planeja ou já está trabalhando em vindouros trabalhos com os autores de Carolina, Cumbe e Tungstênio? Se sim, que tipo de publicação será?

Leticia de Castro: Sim, continuamos publicando histórias em quadrinhos dos três.

Conforme dito pela sócia-diretora, não ocorreu a intermediação realizada por agentes entre os autores com a Veneta. Essa relação direta, assim como a afirmação “são autores da casa”, possibilita afirmar que João Pinheiro, Sirlene Barbosa, Marcelo D'Saleta e Marcello Quintanilha são agentes que integram a editora Veneta, tanto num trabalho em conjunto de republicação dos referidos quadrinhos, quanto nos projetos que estão atualmente sendo desenvolvidos⁵². Diante disso, uma editora não é composta necessariamente apenas com os funcionários, mas pode ser constituído por agentes que são funcionários, sócios, *freelancers*, autores etc.

Outro tipo de recurso vital para a obtenção de sucesso da Veneta é o capital intelectual que ela possui. A editora detém o direito de utilizar e explorar o conteúdo intelectual das obras dos artistas, de publicar e possibilitar que esse conteúdo gere receitas financeiras, através dos contratos estabelecidos com os autores – e agentes, caso tenham. A Veneta possui mais de 125 títulos, com diversos títulos que já foram anunciados e já estão em pré-venda na Amazon.

A editora já publicou tanto livros de teóricos clássicos da Sociologia como *Discurso sobre o Colonialismo* (2020), de Aimé Césaire, quanto *graphic novels* de autores não tão conhecidos, tampouco pertencentes do *mainstream* dos super-heróis. No catálogo, reúne autores como Marcello Quintanilha, Alan Moore, Robert Crumb, Marcelo D'Saleta, João Pinheiro, Sirlene Barbosa, Cynthia Bonacossa, Osamu Tezuka, Alejandro Jodorowsky, dentre outros.

Os títulos de HQs com grande sucesso nacional e internacional são: *Do Inferno* (2014), de Alan Moore⁵³ e Eddie Campbel, *Ayako* (2018) de Osamu Tezuka, *A Louca do Sagrado Coração* (2018), de Alejandro Jodorowsky e Moebius, dentre outros. Os quadrinhos nacionais com maiores sucessos de vendas da editora são justamente

⁵² Infelizmente, não foram detalhados na entrevista. Possivelmente, é uma estratégia para não fornecer informações que possam comprometer as notícias exclusivas de lançamentos dos títulos pela editora.

⁵³ Nessa obra, Alan Moore recebeu a premiação de melhor escritor em 1995 e 1996 pela *Eisner Award*.

Tungstênio (2014), Carolina (2016) e Cumbe (2014), que desde os seus lançamentos são constantemente relançados, permanecendo sempre disponível no catálogo da editora. Em entrevista, a sócia-diretora disse:

Paulo Igor: Quais são os principais fatores que possibilitaram a publicação dos referidos quadrinhos na editora?

Leticia de Castro: São algumas das melhores HQs produzidas na última década no Brasil. A qualidade do material possibilitou e tornou necessária a publicação.

Paulo Igor: Qual é a importância desses quadrinhos para a história da editora?

Leticia de Castro: São algumas das obras mais importantes que publicamos, que tiveram maior reconhecimento de público e crítica, tanto nacional quanto internacional.

O estoque de contratos da Veneta é, potencialmente, um capital intelectual bastante valioso, tendo em vista que estabelece direitos legais sobre o conteúdo que a editora tem a possibilidade de explorar. Desde autores renomados na área das ciências humanas, literatura e principalmente nas HQs. Como são títulos que são recorrentemente relançados e presente no seu catálogo, considero plausível que os referidos quadrinhos abordados nessa pesquisa fazem parte da *backlist* da Veneta, obras que geram uma receita confiável e relativamente estável. Para Thompson, as virtudes da *backlist* são:

[...] receita relativamente previsível e estável de um ano para outro; os principais custos de investimento já foram feitos e quaisquer adiantamentos que não foram na época em que um livro se torna um título da *backlist* [...]; os gastos com marketing e os custos com divulgação são mínimos; e as devoluções são, em geral, em pequena escala. [...] a editora está simplesmente reimprimindo livros para satisfazer a demanda atual, e os únicos custos em que ela incorre são os de impressão, estocagem e distribuição, além dos pagamentos de royalties ao autor [...] (THOMPSON, 2013, p. 238).

Apesar dos referidos capitais da Veneta serem importantíssimos para o seu sucesso comercial, o reconhecimento e prestígio acumulado ao longo de anos desde sua fundação, o respeito dos profissionais para outras empresas e editoras nacionais, da mesma forma da confiabilidade para com os autores, são imprescindíveis para o funcionamento do campo. Esse prestígio é o que Thompson (2013) entende como capital simbólico, relevante para editoras e outros protagonistas do campo, como os agentes e escritores que também acumulam capital simbólico próprio. Conforme o autor:

Trata-se de um daqueles bens intangíveis extremamente importantes para editoras, pois elas não são apenas empregadoras e passíveis de riscos financeiros, elas são também mediadoras culturais e parâmetros da qualidade e do gosto. Seu selo é uma “marca”, um sinal de distinção em um campo altamente competitivo. [...] Isso significa muito para elas, em parte porque é

importante para a sua imagem, para a maneira como se veem e querem ser vistas como organizações que publicam trabalhos de alta qualidade [...] (THOMPSON, 2013, p. 14).

O acúmulo de prestígio de uma editora pode ser constituído por múltiplos fatores. Esse reconhecimento possibilita também uma relevância tanto para a realização de novos projetos e contratações, mas também para propiciar uma certa possibilidade de crescimento comercial para tornar como uma editora de grande porte. Em comemoração de cinco anos de fundação da Veneta, diversos artistas, profissionais de outras áreas e editores, comentaram sobre a importância da Veneta no campo editorial de HQs no Brasil.

“Cinco anos de existência foi tempo de sobra para a Veneta chacoalhar o mercado brasileiro de HQs e se impor como uma das editoras mais influentes no meio. Na contramão da corrida incessante por mais blockbusters, a veneta nos presenteia com livros provocativos, desconcertantes e ousados. Quadrinhos que não buscam um fim em si mesmos: quadrinhos que dialogam com o mundo!” Douglas Utescher, sócio da editora Ugra (VENETA, 2017).

“Em apenas 5 anos a Veneta se tornou uma das mais importantes editoras de quadrinhos autorais e literatura alternativa do Brasil, publicando Marcelo D’salete, Marcello Quintanilha, Wagner Willian, Matt Groening, Robert Crumb, Neil Gaiman e mais uma centena de outros. O que mostra que a grandeza de uma editora não é medida por seu tamanho, mas por seu editor e seu catálogo.” Claudio Martini, *Publisher* da editora Zarabatana (VENETA, 2017).

“Nestes cinco anos, a editora Veneta ajudou a elevar o nível das histórias em quadrinhos no Brasil. Publicando obras bem selecionadas, especialmente as de autores brasileiros, sempre com um esmerado cuidado gráfico e editorial, trouxe um novo patamar de qualidade para os quadrinhos no país. Certamente, o panorama desses cinco anos de atividade da editora torna possível vislumbrar um promissor futuro para ela. E para as histórias em quadrinhos brasileiras, também.” Waldomiro Vergueiro, professor da Universidade de São Paulo (VENETA, 2017).

“Raras são as editoras que se arriscam, ousam e investem em obras verdadeiramente inovadoras. Algumas podem até tentar com um ou outro título pontualmente, mas fazer da ousadia sua marca registrada, só a Veneta. Ousada nos títulos escolhidos, ousada no elevado padrão editorial e ousada na aposta em autores de qualidade. Parabéns pelos 5 anos.” Nobu Chinen, professor da Universidade de São Paulo (VENETA, 2017).

“Uma editora de quadrinhos não precisa somente de grandes artistas, mas de uma visão, um ‘gosto particular’, que a chatice epistemológica atual chama de ‘curadoria’. Quando vemos os trabalhos de Cinthia B, Juscelino Neco, Marcelo D’Salete e João Pinheiro, entre outros, percebemos que eles se integram ao catálogo, ao ‘corpo’ da editora, ao mesmo tempo que o constituem, sacaram? Enfim, se não entenderam, o problema é de vocês, não meu. E tampouco da Veneta.” Rafa Campos Rocha, autor da obra *Lobas*, publicado pela Veneta (VENETA, 2017).

O capital simbólico de uma editora pode ser mensurado com as indicações de títulos em festivais de premiações, tanto nacional quanto internacional. O acúmulo de

capital simbólico pode ser conquistado por intermédio da relevância que uma obra – o quadrinho, no caso – detém em diversos espaços de consagração, que propiciem prestígio e reconhecimento para os/as autores e a editora que publica seus trabalhos. Tungstênio (2014) recebeu diversas indicações em festivais de HQs, dentre eles foi vencedor do Prêmio Angoulême (França)⁵⁴, ganhou dois prêmios Rudolf Dirks (Alemanha)⁵⁵ e um prêmio HQ Mix (Brasil)⁵⁶.

O quadrinho Carolina (2016) também foi vencedor⁵⁷ do Festival de Quadrinhos de Angoulême, após a GN também ter sido publicada na França. Segundo a autora: “[...] o prêmio foi uma grande surpresa para nós, porque não houve uma inscrição. Nossa obra foi traduzida, lançada na França, foi lida e indicada ao prêmio”. Sirlene foi indicada ao Prêmio Jabuti em 2017. No ano seguinte, Sirlene e João Pinheiro ganharam o Troféu HQ Mix na categoria Relevância internacional.

Em maio de 2022, Sirlene Barbosa e João Pinheiro participaram da *Semana de la Historieta Brasil-Peru*. O evento fez parte do *I Festival Nacional de Historietas del Bicentenario* e foi organizado pela Bienal de Quadrinhos de Curitiba em parceria com a embaixada do Brasil em Lima e a editora *Librería Contracultura*, que publica a edição peruana da HQ.

É provável que Cumbe (2014) seja um dos quadrinhos nacionais que mais concorreu em festivais nacionais e internacionais. A HQ ganhou o *Eisner Award*⁵⁸ na categoria Melhor Edição Americana de Material Estrangeiro. O álbum foi também lançado pela *Fantagraphics*⁵⁹, com o título *Run for It – Stories of Slaves Who Fought for the Freedom*. Foi indicado ao 27º Troféu HQ Mix, em 2015, na categoria Edição Especial Nacional, enquanto o autor concorreu como melhor desenhista nacional e melhor roteirista nacional. O quadrinho também concorreu na categoria Edição Especial Nacional. Alguns dos principais prêmios que a editora recebeu incluem:

⁵⁴ Festival Internacional de quadrinhos (em francês: *Festival international de la bande dessinée d'Angoulême*). É o maior festival de HQs da Europa. É realizado anualmente desde 1974 em Angolema, França.

⁵⁵ O Prêmio Rudolph Dirks é um prêmio para quadrinhos, mangás e *graphic novels*. Quintanilha foi vencedor nas categorias *South America: Best Scenario* (melhor roteiro) e *South America: Best Artwork* (melhor arte).

⁵⁶ Vencedor da categoria Melhor Artista Nacional, em 2015.

⁵⁷ Vencedor do prêmio especial do júri ecumênico como melhor quadrinho.

⁵⁸ Maior festival de HQs do mundo, considerado como o “Oscar dos quadrinhos”.

⁵⁹ Editora estadunidense de HQs alternativas, antologias de tiras de jornal, revistas, *graphic novels*, assim como quadrinhos para adultos no selo *Eros Comix*.

1. Prêmio Jabuti: O Prêmio Jabuti é um dos mais prestigiosos prêmios literários do Brasil. A editora Veneta já teve algumas de suas obras indicadas e premiadas nesta categoria.
2. Troféu HQ Mix: O Troféu HQ Mix é uma premiação brasileira que homenageia os destaques da produção de quadrinhos no país. A editora Veneta recebeu indicações e prêmios nesta categoria.
3. Prêmio Grampo: O Prêmio Grampo é uma premiação voltada para a área de quadrinhos, e a editora Veneta já foi agraciada com esse prêmio em algumas ocasiões.
4. Troféu Angelo Agostini: O Troféu Angelo Agostini é um dos prêmios mais antigos do Brasil, destinado à categoria de histórias em quadrinhos. A editora Veneta já teve obras premiadas nessa categoria.

Em junho de 2022, Cumbe (2014) e Carolina (2016) estiveram presentes na exposição "Memórias do Futuro: Cidadania Negra, Antirracismo e Resistência", no Memorial da Resistência. A mostra tem curadoria de Mario Medeiros e apresenta um panorama histórico de mais de um século de luta da população negra no estado de São Paulo – de 1888 aos dias de hoje. João Pinheiro e Marcelo D'Saete participaram com alguns desenhos de suas obras na sessão de literatura negra. Em 2023, Marcelo D'Saete foi vencedor do 35º Troféu HQMIX, nas categorias desenhista nacional e arte-finalista nacional, pela sua obra Mukanda Tiodora (2023). Já Escuta, formosa Márcia (2022), do quadrinista brasileiro Marcello Quintanilha, foi escolhido o melhor álbum do ano na 49ª edição do Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême.

Essas cinco formas de capital são importantíssimas para o sucesso da editora Veneta, mas a estrutura desse partícipe do “campo editorial quadrinista” é constituída, primordialmente, pela distribuição diferencial do capital econômico – imprescindível para a sua manutenção, funcionamento e planejamento na compra de títulos – e simbólico, pois essas são os pilares na determinação da posição competitiva no campo. Apesar de serem cruciais para uma editora, o capital simbólico e o capital econômico não necessariamente devem ser simultaneamente equivalentes. Para Thompson:

[...] uma empresa com pequeno estoque de capital econômico pode ser bem-sucedida na construção de um significativo estoque de capital simbólico nos

domínios onde atua, ganhando uma reputação que excede em muito sua força em termos puramente econômicos; em outras palavras, ela consegue enfrentar um páreo difícil. A acumulação de capital; simbólico depende de processos cuja natureza é muito diferente da daqueles que levam à acumulação de capital econômico, e a posse de grande quantidade de um não implica necessariamente a posse de grande quantidade do outro (THOMPSON, 2013, p. 15).

Os recursos financeiros, suas habilidades midiáticas na cultura de mídia, os *networkings* da equipe, o capital simbólico do título, do/a artista e da própria editora, são fundamentais para a configuração do nível de reconhecimento que pode alcançar para seus títulos no competitivo mercado quadrinista, extremamente saturado pelos múltiplos títulos que são diariamente publicados.

A linha editorial é fundamental para o funcionamento de uma editora. Linha editorial é um conceito utilizado no meio editorial para descrever a diretriz, o foco ou o conjunto de critérios que uma editora ou publicação segue na seleção, produção e publicação de suas obras. Essa diretriz pode ser baseada em diversos elementos, como gênero literário, temática, estilo, público-alvo, abordagem artística, entre outros.

Quando uma editora estabelece sua linha editorial, ela define os tipos de obras que deseja publicar e os critérios que serão utilizados para selecionar os trabalhos que melhor se enquadram na sua proposta. Por exemplo, uma editora pode ter uma linha editorial focada em literatura clássica, outra em romances contemporâneos, e ainda outra em quadrinhos de temática social, utilizada pela Veneta.

Ter uma linha editorial bem definida é importante para que a editora possa consolidar sua identidade no mercado, atrair e fidelizar seu público-alvo e oferecer um catálogo coerente e atrativo para seus leitores. Além disso, uma linha editorial clara ajuda os autores a entenderem se suas obras estão alinhadas com o perfil da editora.

No geral, a linha editorial é uma orientação estratégica que guia as decisões editoriais e ajuda a dar uma identidade única para cada editora no mercado. Indaguei a Leticia de Castro como é estruturada a linha editorial da Veneta, na qual respondeu: “Nosso foco prioritário são quadrinhos autorais, contracultura, política e antirracismo. Neste ano lançamos um selo infantojuvenil”.

A resposta da sócia-diretora proporciona apontamentos que justificam a própria decisão de publicar os quadrinhos de Quintanilha, Marcelo D’Saete, Sirlene Barbosa e João Pinheiro: as três HQs são autorais, nacionais e que podem ter um certo caráter crítico-social – isso será abordado posteriormente nos próximos capítulos. Além disso, sua resposta demonstra um “comprometimento relativo” com certos ideais

políticos, pela razão dela afirmar que linha editorial da Veneta ser alinhada com a contracultura e o antirracismo.

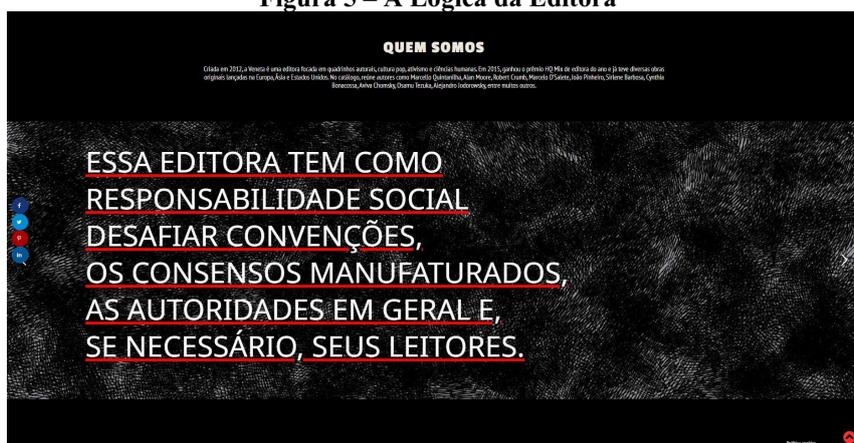
Ponderando essas informações e sobre a dinâmica da Veneta, assim como são compostos por agentes que devem estar relativamente – ou não – de acordo com a linha editorial, torna possível a compreensão de sua lógica. Essa lógica determina quem pode ou não participar da editora, quais agentes poderão atuar como profissionais, os/as artistas e suas obras que podem ser negociadas e publicadas. Para objetivar em palavras em que consiste a lógica da Veneta, realizei a seguinte indagação:

Paulo Igor: A Editora Veneta tem algum lema/propósito do ponto de vista social? Se sim, qual?

Leticia de Castro: Essa editora tem como responsabilidade desafiar as convenções, os consensos manufaturados, as autoridades em geral e, se necessário, seus leitores.

A resposta da sócia-diretora não é isolada, deslocada ou individual. É possível encontrar essa mesma resposta no *website* da própria editora (Fig. 5). Dessa forma, a Veneta é um campo que tem uma lógica própria, com ideais que podem ser originárias do seu fundador, Rogério de Campos, que foi militante sindical trotskista e integrante da fundação do Partido dos Trabalhadores (PT), assim como outros agentes que integram o campo. Alguns títulos publicados pela editora podem exemplificar como essas obras devem estar em concordância com a lógica da editora, dentre eles destaca-se Discurso sobre o Colonialismo (2020), de Aimé Césaire.

Figura 5 – A Lógica da Editora



Fonte: *Website* Oficial da Veneta. Disponível em: <https://veneta.com.br/quem-somos/>

Nas últimas décadas, têm ampliado sua notoriedade na cena pública diversos produtos simbólicos, autodenominados e denominados por outros, como “independentes” (JUNIOR, 2016). Na produção midiática e cultural, a independência é definida

geralmente como possibilidade de não subordinação de produtos, mercados e normas hegemônicas, ortodoxas e intentos de controle. Por intermédio da resposta sobre a linha editorial, a sócia-diretora afirmou que a Veneta é uma editora independente, tanto no ponto de vista mercadológico e editorial.

Por ser uma agente de detém um poder significativo no campo editorial, as respostas da sócia-diretora caracterizam como funcionam a lógica da Veneta, como uma editora independente que assume posicionamentos políticos. A própria lógica anteriormente descrita, reverbera no que é concebido como uma produção ou organização independente. A pesquisa de Júnior (2016) sobre as editoras independentes contribui de forma magistral o que seriam as editoras independentes, compreendendo-as como campos em constante disputas. Sobre a noção de produções independentes é possível entender, mesmo que resumidamente, que é tudo aquilo:

[...] que está fora – ora por escolha, ora por condição – dos circuitos e mercados massivos; que não adota as lógicas dos grandes conglomerados de cultura e mídia; que se identifica com métodos artesanais de produção, com o experimentalismo estético e/ou com discursividades dissonantes, alternativas, contra-hegemônicas. Ao mesmo tempo que se opõe implicitamente ao dependente [...], esse produtor se definirá a contra pelo de certos carrascos da dependência – o mercado, o mainstream, as empresas privadas, os grandes conglomerados, as instâncias públicas etc. que controlam a produção, a circulação e a consagração dos bens simbólicos [...] (JÚNIOR, 2016, p. 16).

As editoras independentes de quadrinhos no Brasil têm desempenhado um papel fundamental na expansão e diversificação do cenário de quadrinhos no país. Com o crescimento do interesse por histórias em quadrinhos e a ascensão do movimento de quadrinhos independentes, diversas editoras têm surgido, dedicando-se à publicação de obras autorais e experimentais que muitas vezes não encontram espaço nas grandes editoras tradicionais (RIVEIRO, 2021); (VERGUEIRO, 2017). Algumas características das editoras independentes de quadrinhos no Brasil incluem:

1. **Diversidade de Estilos e Temáticas:** As editoras independentes abraçam uma ampla variedade de estilos artísticos e temáticas. Elas oferecem espaço para histórias de todos os gêneros, desde ficção científica, fantasia, horror, drama até histórias autobiográficas, reflexões sociais e políticas.
2. **Autonomia Criativa:** Os artistas e roteiristas que trabalham com editoras independentes têm mais liberdade criativa para explorar ideias e conceitos originais. Isso permite que criadores experimentem e inovem, criando obras com identidade própria.

3. Valorização de Novos Talentos: As editoras independentes são conhecidas por darem oportunidades a novos talentos. Muitos quadrinistas emergentes encontram nessas editoras um espaço para publicar suas primeiras obras e ganhar visibilidade no mercado.
4. Apoio a Quadrinistas Locais: Algumas editoras independentes priorizam a publicação de artistas e autores locais, contribuindo para a valorização das produções regionais e diversidade de vozes.
5. Produção Artesanal e Alternativa: Algumas editoras independentes adotam uma abordagem mais artesanal na produção de seus quadrinhos, utilizando técnicas de impressão alternativas e materiais de qualidade. Isso pode agregar valor estético às publicações e atrair colecionadores e entusiastas de quadrinhos.
6. Participação em Eventos e Festivais: As editoras independentes de quadrinhos costumam participar de eventos e festivais dedicados à nona arte, como a "Feira Dente", a "M.I.L - Mostra Internacional de Quadrinhos" e a "CCXP - Comic Con Experience". Essas ocasiões proporcionam uma oportunidade para os quadrinistas independentes interagirem com o público e expandirem suas redes de contatos.
7. Distribuição Alternativa: Devido à limitação de recursos, as editoras independentes podem enfrentar desafios na distribuição de seus quadrinhos. Algumas delas buscam alternativas para alcançar o público, como a venda direta em eventos, lojas especializadas e plataformas online.

As editoras independentes de quadrinhos no Brasil desempenham um papel importante na promoção da diversidade e da inovação no mundo dos quadrinhos. Elas oferecem uma plataforma para vozes diversas e novos talentos, ajudando a impulsionar a produção de quadrinhos autorais e a ampliar as possibilidades criativas no universo das HQs brasileiras.

Geralmente, editoras independentes têm uma abordagem autônoma em suas atividades editoriais e operam de forma independente das grandes editoras e grupos editoriais. Elas tendem a priorizar a autonomia criativa, a valorização de novos talentos e a diversidade de temas. No entanto, é comum que editoras independentes interajam com outras editoras, artistas e atores do mercado editorial em eventos, festivais, feiras de livros e colaborações pontuais. Essas interações podem incluir participação conjunta em eventos literários, compartilhamento de informações sobre distribuição, troca de ideias e projetos colaborativos.

Inseridos na cultura de mídia em constante transformação, o campo dos quadrinhos está em contínua mudança, em comparação com sua configuração nas décadas passadas. Compreender essa dinâmica requer atenção de qualquer profissional da área, inclusive os editores de quadrinhos, para evitar cair em uma possível defasagem, correndo o risco de fracassar tanto artisticamente quanto empresarialmente. *Webcomics*, financiamento coletivo, *E-books*⁶⁰, *Omnibus*⁶¹, entre outras formas de publicação, são exemplos de estratégias que estão cada vez mais ganhando espaço e relevância no campo dos quadrinhos. Para Rogério de Campos:

Quadrinho é uma coisa maluca, porque talvez seja das linguagens mais antigas, artísticas, no entanto, parece que está se renovando o tempo todo, tem uma vitalidade, você consegue imaginar que os quadrinhos...Quando você fala, por exemplo, no cinema, é muito difícil você falar os maiores filmes, os 20 maiores filmes de todos os tempos, e colocar um filme produzido nos últimos 20, 30 anos. A não ser para aqueles que vão colocar Vingadores. É isso. Mas, de maneira geral, é muito difícil. Um filme produzido nos últimos 50 anos, numa lista de maiores filmes de todos os tempos, vai ter lá uma coisa ou outra. Na literatura nem se fala, é muito difícil. Parece que a grande obra, teatro, a grande obra, não sei o quê, foi produzida...Tudo coisa velha. E os quadrinhos, não é de duvidar. O maior roteirista...Falar que o Alan Moore é o maior roteirista. É possível alguém sustentar esse ponto de vista. O Robert Crumb. É possível você sustentar coisas assim. E tem coisas acontecendo neste momento que é possível alguém sustentar, que está na lista dos 20 melhores de todos os tempos sendo produzida. É uma linguagem muito viva e aberta. E permite coisas como eu entrar. Porque está lá e ninguém sabe ao certo o que fazer ainda (CAMPOS, 2022).

A partir do entendimento da lógica da Veneta, é possível abordar suas relações – conflitantes ou não – com os autores de Tungstênio (2014), Carolina (2016) e Cumbe (2014). Por meio das relações entre esses agentes (editores-artistas) e seus distintos *habitus*, são realizadas as representações coletivas que resultam nos referidos quadrinhos. O catálogo da editora e as relações dos editores com os artistas demonstram como as trajetórias e interesses dos fundadores da Veneta se alinham com a “identidade” da editora.

Fundamentado nas referidas informações sobre a Veneta, é plausível considerar que a identidade de uma editora de quadrinhos refere-se à sua imagem, valores,

⁶⁰ Um "ebook" (também conhecido como livro eletrônico) é uma publicação digitalizada em formato de livro que pode ser lida em dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets, smartphones ou *e-readers* (leitores de livros eletrônicos). Os ebooks podem conter textos, imagens, gráficos e até mesmo vídeos, dependendo do formato e do conteúdo. Eles são uma alternativa digital aos livros impressos tradicionais, permitindo que as pessoas tenham acesso a uma vasta gama de literatura, desde romances e livros didáticos até manuais e guias, sem a necessidade de uma cópia física.

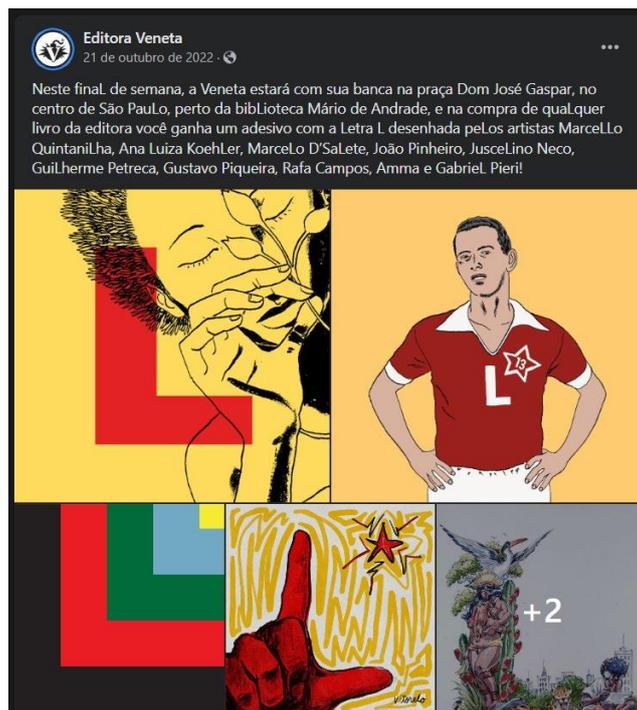
⁶¹ Refere-se a uma publicação encadernada que reúne diversas histórias em quadrinhos ou *graphic novels* em um único volume. Esses volumes são geralmente de grande porte e podem conter um arco completo de histórias, uma série inteira ou várias histórias relacionadas a um mesmo tema ou personagem.

estilo artístico e temas característicos que a distinguem de outras editoras. É a personalidade e o perfil distintivo que a editora projeta para o público e para o mercado. Essa identidade é construída ao longo do tempo, por meio de uma combinação de fatores, que podem incluir:

1. **Catálogo e Linha Editorial:** A seleção de títulos e personagens que uma editora publica define a sua linha editorial. Por exemplo, algumas editoras podem ser conhecidas por suas séries de super-heróis, enquanto outras podem se especializar em quadrinhos independentes ou de gêneros específicos, como ficção científica, fantasia, horror ou drama.
2. **Criadores e Talentos:** As editoras frequentemente têm uma lista de criadores de destaque, como escritores, ilustradores e artistas, que contribuem para seus quadrinhos. A identidade da editora pode ser influenciada pela reputação e estilo desses talentos.
3. **Tom e Abordagem:** A maneira como as histórias são contadas, o tom dos diálogos e a profundidade dos temas abordados podem criar uma identidade específica para a editora. Algumas editoras podem preferir histórias mais sombrias e maduras, enquanto outras se concentram em narrativas mais leves e voltadas para todas as idades.
4. **Inovação e Experimentação:** A identidade também pode ser moldada pela capacidade da editora de inovar e experimentar com novos conceitos, estilos artísticos e formatos de publicação.
5. **Histórico e Legado:** A história da editora, seus marcos importantes e sua contribuição para o mundo dos quadrinhos podem afetar sua identidade e a forma como é percebida pelos fãs e pela indústria.
6. **Posicionamento de Mercado:** A forma como a editora se posiciona em relação a outras concorrentes também é um fator crucial. Algumas editoras podem se destacar pela qualidade de suas publicações físicas, enquanto outras podem focar em plataformas digitais ou publicações exclusivas.
7. **Relacionamento com Fãs e Comunidade:** A maneira como a editora interage com seus fãs, a comunidade de leitores e a indústria também pode desempenhar um papel na construção de sua identidade.

Em resumo, a identidade de uma editora de quadrinhos é uma combinação de seu catálogo, criadores, abordagem artística, inovação, história e sua posição no mercado, tudo isso contribuindo para criar uma imagem única que a diferencia das demais editoras. O posicionamento político de Rogério de Campos, principal fundador da editora, é fundamental para levantar essa consideração, presente não somente em suas redes sociais, mas também nas próprias redes sociais da editora (Fig. 6) (Fig. 7).

Figura 6 – Posicionamento Político



Fonte: Facebook Oficial da Veneta. Disponível em:

<https://www.facebook.com/editoraveneta/posts/pfbid02WUSamV1wXrDr8anqeixsNy7SvD9FpUoW5Z42E6Huzaa9mHoBhk47XnQYm3dAiKDSI>

Figura 7 – Participação da Veneta nos Movimentos Sociais



Fonte: Facebook Oficial da Veneta. Disponível em:

<https://www.facebook.com/editoraveneta/posts/pfbid02cFPXq4niqu4jJoH9jcM6AC4bb3KLmM7YtobfkUt58gHRHWCEtnXsBatUUJi2tKK11>

É comum que editoras de quadrinhos tenham um posicionamento político. Assim como em outras formas de mídia e entretenimento, as editoras de quadrinhos são compostas por pessoas que têm suas próprias opiniões, crenças e valores, que podem influenciar o conteúdo que elas publicam. As editoras de quadrinhos frequentemente refletem as visões e ideologias dos seus criadores, escritores, artistas e editores. Algumas editoras podem ser mais abertas e declaradas sobre seu posicionamento político, enquanto outras podem tentar manter uma posição neutra para atrair um público mais amplo (VERGUEIRO, 2017).

Nos últimos anos, tem havido um aumento na diversidade de vozes e perspectivas na indústria de quadrinhos, com a inclusão de histórias que abordam questões sociais, políticas e culturais. Isso pode levar a um posicionamento político mais evidente por parte das editoras, especialmente quando se trata de tópicos como igualdade de gênero, diversidade racial, questões LGBTQ+ e questões socioeconômicas. Além disso, eventos atuais e movimentos sociais também podem influenciar a forma como as editoras abordam determinados temas em seus quadrinhos, refletindo assim suas posições políticas de forma mais notável (RIVEIRO, 2021); (VERGUEIRO, 2017); (CARVALHO, 2017).

A indústria de quadrinhos é diversa e inclui uma ampla gama de editoras, cada uma com sua própria identidade e orientação política. Os leitores também têm o poder de escolher quais títulos e editoras eles apoiam com base em suas próprias preferências e valores (RIVEIRO, 2021); (VERGUEIRO, 2017); (CARVALHO, 2017).

É importante destacar a relação da editora com seu público. Os contatos com os consumidores podem ocorrer em diversos meios, como as redes sociais, website, contato telefônico, e-mail, dentre outros. O *Youtube* da editora detém 2 mil inscritos, aproximadamente; já no Instagram a editora contém 41,6 mil seguidores, aproximadamente.

A relação entre uma editora de quadrinhos e seu público é um elemento crucial para o sucesso da editora e o engajamento dos fãs. Essa relação é geralmente construída através de várias estratégias de comunicação e interação com os leitores. Aqui estão algumas maneiras comuns pelas quais ocorre essa relação e que são empreendidas pela Veneta:

1. Lançamentos e Comunicação: A editora mantém o público informado sobre seus lançamentos futuros, eventos, promoções e outras novidades por meio de diferentes canais de comunicação, como website, redes sociais, boletins informativos (newsletters), entre outros. A editora tem o intuito de manter os leitores atualizados sobre as novas publicações e eventos relacionados ao universo dos quadrinhos.
2. Redes Sociais: As redes sociais são plataformas poderosas para as editoras de quadrinhos interagirem com seu público. A Veneta utiliza as redes sociais compartilhando previews, ilustrações, bastidores do processo de criação, além de responder a perguntas e comentários dos fãs. Esse tipo de interação ajuda a criar uma comunidade em torno da editora e suas obras.
3. Eventos e Convenções: A participação em eventos e convenções relacionadas a quadrinhos (como a Comic-Con, por exemplo) é uma excelente oportunidade para a editora se conectar diretamente com o público. Esses eventos permitem que os leitores conheçam pessoalmente os criadores, artistas e escritores, além de proporcionar um espaço para lançamentos exclusivos e a oportunidade de adquirir edições autografadas. Desde a fundação da editora, sua presença nesses grandes eventos e convenções é recorrente.
4. Fóruns e Grupos Online: Muitas editoras de quadrinhos têm fóruns online ou grupos dedicados a discussões sobre suas publicações. Esses fóruns podem ser plataformas

onde os fãs podem compartilhar suas opiniões, teorias e experiências relacionadas aos quadrinhos da editora. Os moderadores da editora podem participar desses fóruns para responder a perguntas e interagir com os leitores. A Veneta mantém a estratégia de utilizar os comentários nos seus vídeos como ferramenta de fórum, assim como outros websites especializados⁶².

5. Programas de Fidelidade e Brindes: Algumas editoras oferecem programas de fidelidade ou recompensas para os leitores que comprem regularmente suas publicações. Além disso, a distribuição de brindes exclusivos, como pôsteres, marcadores de página ou cards colecionáveis, pode incentivar a interação do público com a marca.
6. Pesquisas e Feedback: As editoras também podem realizar pesquisas para obter *feedback* direto dos leitores sobre suas preferências, opiniões sobre histórias específicas, personagens favoritos, etc. Isso ajuda a editora a entender melhor o que seu público busca e a aprimorar suas publicações futuras. Uma das estratégias utilizadas pela Veneta é o feedback recebido pelas avaliações dos produtos no *website* da Amazon.
7. Conteúdo Exclusivo: Fornecer conteúdo exclusivo para os assinantes ou compradores de edições especiais pode ser uma forma de recompensar e incentivar o apoio contínuo dos fãs. É recorrente a Veneta oferecer brindes e outros produtos exclusivos ao público que realizam compras na pré-venda, como os *bookplates*⁶³.

É plausível afirmar que um dos pilares fundamentais para uma relação sólida entre uma editora de quadrinhos e seu público é a comunicação aberta, a transparência e a disposição de ouvir e responder aos interesses e necessidades dos leitores. Essa

⁶² Como o Multiverso Bate-Boc@, fórum *online* sobre publicação e experiência dos leitores com os quadrinhos. Disponível em: <https://www.mbbforum.com/forum/mbb/quadrinhos/33405-t-o-editora-veneta/page25>.

⁶³ Os *bookplates*, também conhecidos como *ex-libris*, são pequenas etiquetas ou adesivos personalizados que são colados no interior de um livro para indicar a propriedade do proprietário. Esses marcadores normalmente apresentam uma ilustração, o nome do dono do livro ou uma frase significativa. A prática de usar *bookplates* remonta a séculos atrás e tem sido uma forma elegante e pessoal de identificar a posse de livros em bibliotecas particulares. No contexto das editoras brasileiras de quadrinhos, os *bookplates* têm sido uma forma interessante de tornar as edições especiais ou limitadas de HQs mais exclusivas e colecionáveis. Muitas editoras de quadrinhos no Brasil têm investido em edições com acabamentos diferenciados, capas especiais e conteúdos extras, incluindo *bookplates*, para atrair colecionadores e fãs mais entusiasmados. A utilização de *bookplates* pelas editoras brasileiras de quadrinhos pode seguir várias abordagens. A utilização de *bookplates* pelas editoras brasileiras de quadrinhos pode ser uma estratégia interessante para fortalecer a relação com os leitores, criar edições colecionáveis e estimular a compra das publicações. Além disso, a inclusão de ilustrações exclusivas e personalizadas nos *bookplates* pode ser um atrativo para os fãs que desejam ter um item único relacionado às suas histórias e personagens favoritos.

abordagem ajuda a construir uma comunidade engajada e fiel em torno das obras publicadas pela editora, promovendo um ambiente mais receptivo e acolhedor para os fãs e leitores.

A comunicação aberta permite que os leitores se sintam valorizados e ouvidos, proporcionando uma conexão mais próxima com a editora. Quando a editora está disposta a interagir com o público, responder a perguntas e *feedbacks*, e até mesmo considerar sugestões e críticas construtivas, isso cria uma atmosfera de confiança e respeito mútuo. A transparência na divulgação de informações, como processos de criação, datas de lançamento e decisões editoriais, também contribui para a confiança do público.

Ao ouvir os interesses e necessidades dos leitores, a editora pode entender melhor as preferências do seu público-alvo e adaptar suas publicações para atender às expectativas. Esse alinhamento com os desejos dos leitores pode resultar em maior satisfação, uma maior probabilidade de sucesso comercial e uma maior aceitação das obras publicadas.

Por outro lado, é importante reconhecer que uma editora também tem o direito de ser firme em suas convicções e interesses particulares. Uma visão artística e editorial bem definida pode ser a essência da identidade da editora e garantir que ela se destaque no mercado. Algumas editoras são conhecidas por suas características únicas e estilo próprio, e isso pode ser parte do seu apelo para o público. Na entrevista realizada por Thiago Ferreira, Rogério de Campos descreve um pouco sobre a relação da Veneta e seus leitores:

Rogério de Campos: A gente tem muito disso, porque a produção é muito rápida, entre a compra de direito e o lançamento é muito rápido, essa coisa da inserção de texto, esse tratamento de capa que veio, que não era uma capa de livro. Quando comecei a fazer livro já fugiu da coisa. Então tem essa influência muito grande das revistas e eu sinto muita falta, porque a ausência de revistas tem esse negócio de apresentação de novos autores, de amadurecimento dos autores, de um diálogo com o leitor e tal. Tudo bem, tem internet hoje em dia, mas não é a mesma coisa, é outra coisa. É ótimo, tem outro tipo de diálogo, mas aquele tipo de diálogo me parece que falta. A revista era um espaço muito bom para isso, muito bom. Eu fico com um pouco de pena, dá uma angústia ali. E o mal, eu fiz o mal. Fica falando tanto para voltar com o animal, voltar com o animal, e eu fico, não, aí eu não faço. Não vou ficar obedecendo, seguindo os leitores com pedindo. Então resolvi voltar o mal, fazer aquela edição, e foi muito legal. Cara, esgotou rapidamente. Quando eu cheguei, falei, olha, tenho que avisar que vai acabar. Não, já acabou. Acabou, já foi.

Thiago Ferreira: Ah, Rogério, eu me identifico demais com você, com esse negócio de não querer obedecer o que o leitor manda. Porque o pessoal fica, ah, Tiago, publica, sei lá, Jeff Lemir. Não, não estou afim, não quero publicar isso (CAMPOS, 2022).

É importante para as editoras encontrarem um equilíbrio entre a firmeza nas convicções e a abertura para a opinião dos leitores. Ignorar completamente os interesses e opiniões dos leitores pode aliená-los e afastá-los da editora. Uma abordagem mais flexível e adaptativa pode permitir que a editora mantenha sua identidade enquanto responde às demandas do mercado e dos fãs. Em suma, a comunicação aberta, a transparência e a disposição de ouvir e responder aos leitores são componentes essenciais para estabelecer uma relação sólida e positiva entre uma editora de quadrinhos e seu público. Isso pode ajudar a construir uma comunidade engajada e fiel, ao mesmo tempo que permite que a editora mantenha sua identidade e visão artística.

Considero fundamental estudar as representações como incorporação sob forma de categorias mentais das classificações da organização social, do mesmo modo como matrizes que estruturam a sociedade, visto que comandam atos e definem identidades (CHARTIER, 1990, p. 18; 2002, p. 72). Nos próximos capítulos, será analisado o conteúdo de cada quadrinho e como compreendê-los numa perspectiva relacional com o mundo social.

5 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS EM TUNGSTÊNIO

5.1 Marcello Quintanilha

As interações entre biografia e história estão enraizadas em um vasto cenário de dualidades que permeiam o campo da Sociologia. Essas dualidades têm suas bases nos estudos da dialética entre indivíduo e sociedade, ação individual e coletiva, liberdade e determinismo, além das complexas relações entre o individual e o coletivo, assim como entre a estrutura social e o indivíduo. Nesse último aspecto, destaca-se a manutenção, no indivíduo, de elementos subjetivos sociais relacionados ao grupo em que ele vive. Ao mesmo tempo, a biografia é única e pessoal dentro de um amplo conjunto de representações da memória, internalizadas a partir do contexto social.

Em particular, a dança entre o indivíduo e a sociedade emerge como um protagonista nessa narrativa. O indivíduo é um produto do ambiente subjetivo e social que flui em harmonia com o grupo social a que pertence. No entanto, a biografia de cada um permanece como uma peça única e pessoal dentro da imensa coleção de representações da memória, que se sedimentam no âmago do contexto social.

A análise das fontes biográficas e das histórias de vida ganha significado através da perspectiva de Pierre Bourdieu (1996), que introduz o conceito de "entrada de contrabando" no universo científico. Essa abordagem, inicialmente desenvolvida na etnologia e posteriormente incorporada à Sociologia, examina a complexidade das biografias de forma mais profunda do que é geralmente praticado. Segundo o autor, existe uma distinção significativa entre sua concepção de biografia e a forma como geralmente é empregada. Para ele, a história de vida não segue uma sequência cronológica e "lógica" de eventos e fenômenos na vida de um indivíduo, sem uma direção teleológica clara.

Para Bourdieu (1996), a história de vida não é uma narrativa cronológica e lógica dos eventos da vida de um indivíduo, guiada por um propósito teleológico. Em vez disso, ele enfatiza que os eventos ao longo da trajetória de um agente social não se desenrolam de forma linear, em uma progressão causal. A construção de sentido acontece posteriormente, na narrativa, seja pelo próprio agente ou pelo pesquisador. É fundamental destacar que o autor enfatiza a complexidade intrínseca à tarefa de atribuir sentido coeso a um conjunto de eventos que transcende a esfera de controle do indivíduo. Ele chama a atenção para a influência inegável da historicidade e do contexto social, que esculpem as trajetórias de vida de forma singular.

A materialização do *habitus* emerge como um pilar central deste processo. Ao internalizar e incorporar as nuances do meio social, o indivíduo renuncia em parte à riqueza da experiência humana, em prol da objetivação. Esta objetivação, por sua vez, lança luz sobre as disposições inerentes ao *habitus* e reconstrói as posições sucessivamente ocupadas pelo agente, ou pelo grupo de agentes, ao longo do tempo. Bourdieu (1996) também sinaliza para a armadilha da "ilusão biográfica". Ele ressalta a importância crucial de situar os agentes sociais dentro de seus contextos sociais e grupos, a fim de contextualizar a construção diacrônica de suas trajetórias dentro de diferentes campos sociais.

A perspectiva bourdieusiana sobre trajetória se fundamenta na intersecção entre agentes e as configurações do campo. Esta intersecção constrói uma trajetória que diverge das narrativas biográficas tradicionais. Através da exploração de casos de estudo como o do quadrinista Marcello Quintanilha, é possível vislumbrar como as trajetórias únicas de agentes sociais, inseridos em múltiplos campos ao longo de suas vidas, espelham as disposições do *habitus* e as relações entrelaçadas entre indivíduo e sociedade.

Em resumo, a abordagem de Bourdieu infunde um profundo olhar sobre o encontro entre biografia e história, realçando a complexidade das jornadas individuais em

relação aos panoramas sociais mais amplos. Isso amplia nossa compreensão sobre as relações entre agentes sociais, configurações do campo e a construção diacrônica das trajetórias individuais.

Partindo da premissa de compreender as representações por meio das trajetórias dos artistas, que são agentes sociais inseridos em diversos contextos ao longo de suas vidas, iniciarei este capítulo analisando, ainda que de forma concisa, a trajetória de vida do quadrinista Marcello Quintanilha. Essa análise busca compreender uma maneira singular de percorrer o mundo social, onde as disposições do *habitus* se expressam e reconstituem a sequência de posições ocupadas sucessivamente pelo agente ou por um grupo de agentes.

Marcello Eduardo Mouco Quintanilha nasceu em 10 de novembro de 1971 em Niterói, município do Rio de Janeiro. Como artista autodidata, não possui formação acadêmica em Artes Visuais ou áreas correlatas. Embora seus trabalhos sejam mais conhecidos no campo dos quadrinhos nos últimos 20 anos, ele também criou diversas outras obras antes de seus quadrinhos mais renomados (Fig. 8). Além disso, é notável que os quadrinistas geralmente desempenham papéis separados de roteirista e artista, porém Quintanilha exerce ambas as funções, demonstrando um esforço narrativo duplo em suas histórias.

Figura 8 – Marcello Quintanilha



Fonte: Wikipédia. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Marcello_Quintanilha#/media/Ficheiro:FIBD2022MarcelloQuintanilha_01.jpg

O início de sua carreira nos quadrinhos ocorreu em 1988. Apesar de jovem, ele se inspirou em vários artistas estrangeiros, incluindo Giovanni Natale Buscema, conhecido como John Buscema⁶⁴, que trabalhavam em títulos *mainstream*. Quintanilha

⁶⁴ Desenhista e quadrinista americano de ascendência italiana, foi um dos principais desenhistas da *Marvel Comics* durante as décadas de 1960 e 1970. Um dos seus principais trabalhos foi no título de Conan.

contribuiu com histórias de artes marciais para a revista "Mestre Kim", publicada pela Bloch Editores, utilizando o pseudônimo Marcello Gaú. Nessa época, ele não enxergava a atividade de fazer quadrinhos como uma profissão legitimada, o que influenciou sua escolha de pseudônimo.

É interessante observar que a busca por legitimidade por parte dos quadrinistas não estava apenas relacionada às editoras, mas também refletia a procura por reconhecimento social. Alguns artistas nem sequer acreditavam que trabalhar com quadrinhos poderia ter valor social ou simbólico. O uso de pseudônimos era comum no século passado, tanto em editoras brasileiras quanto americanas, frequentemente com nomes estrangeiros, principalmente em inglês. As razões para essa "americanização" dos nomes são diversas e podem estar ligadas a fatores como *marketing pessoal* em um mercado de super-heróis concentrado nos Estados Unidos, imposições contratuais ou as razões impostas pelo campo em que o artista está inserido.

Exemplos de artistas que adotaram pseudônimos incluem Mike Deodato (Deodato Taumaturgo Borges Filho), Roger Cruz (Rogério da Cruz Kuroda) e Will Conrad (Vilmar Conrado). Essa prática pode ter motivações diversas, semelhantes ou distintas das razões de Quintanilha. Na Era de Ouro dos Quadrinhos⁶⁵, essa prática também era comum para editoras pequenas que buscavam parecer maiores, além de artistas que usavam pseudônimos para trabalhar secretamente em outras editoras⁶⁶.

Depois de concluir o ensino médio e aos 18 anos, Quintanilha ingressou como animador em uma escola de inglês, profissão que exerceu por sete anos. Durante esse período, ele dedicava seu tempo livre ao desenvolvimento de seus projetos pessoais, incluindo quadrinhos de terror e artes marciais para a editora Bloch. É interessante notar

⁶⁵ A "Era de Ouro dos Quadrinhos" é um período que abrange aproximadamente as décadas de 1930 a 1950, durante o qual os quadrinhos como mídia se estabeleceram e floresceram nos Estados Unidos, dando origem a muitos dos personagens e gêneros que ainda são populares até hoje. Durante essa época, os quadrinhos começaram a ganhar reconhecimento como forma de entretenimento e a indústria experimentou um crescimento significativo. A Era de Ouro é frequentemente associada ao surgimento dos super-heróis, com a introdução de personagens icônicos como Superman (1938) e Batman (1939) pela *DC Comics* (na época conhecida como *National Comics*). Esses personagens estabeleceram o modelo para muitos futuros super-heróis e influenciaram profundamente a cultura popular. Além dos super-heróis, a Era de Ouro também viu o desenvolvimento de outros gêneros de quadrinhos, como faroeste, terror, romance, aventura e comédia. Um exemplo notável é o surgimento de personagens como o Capitão Marvel (não confundir com o da Marvel Comics), que se tornou um dos heróis mais populares da época. Um marco importante na Era de Ouro dos Quadrinhos foi a criação da *All-American Comics*, que posteriormente se uniu à *National Comics* para formar a *DC Comics*. Outras editoras também emergiram, como a *Timely Comics*, que mais tarde se transformou na *Marvel Comics*, e várias outras empresas menores.

⁶⁶ Um dos quadrinistas mais importantes e renomados de todos os tempos foi Jack Kirby, que teve diversos pseudônimos no começo da carreira, como: Jake Cortez, Jack Curtis, Jack Curtiss, Bob Brown, Teddy, Ted Grey, Curt Davis e Fred Sande.

duas observações relevantes a partir dessas informações: suas influências artísticas que moldaram seu estilo e sua inicial falta de crença de que os quadrinhos poderiam se tornar sua principal profissão.

De acordo com a conceituação de Bourdieu (1996), o *habitus* é a internalização das estruturas sociais por um indivíduo ou grupo, moldado pela posição social e pelo campo em que estão inseridos. O *habitus* multifacetado de Quintanilha, incluindo seus interesses e perspectivas como quadrinista, o levou a não considerar a criação de quadrinhos como uma atividade socialmente aceitável e profissionalmente legitimada, apesar de seu envolvimento nesse campo.

O *habitus* também influencia interesses, visões de mundo e preferências, como música, livros e quadrinhos, e é adquirido através da inserção do agente no campo, muitas vezes de maneira inconsciente. Bourdieu afirma que o *habitus* é um princípio gerador e unificador que retraduz todas as características incorporadas e relacionais de uma posição e estilo de vida unívoco, num esquema de escolhas, de bens e práticas sociais. Segundo o autor:

O habitus são princípios geradores de práticas distintas e distintivas – o que o operário come, e sobretudo sua maneira de comer, o esporte que pratica e sua maneira de praticá-lo, suas opiniões políticas e sua maneira de expressá-las diferem sistematicamente do consumo ou das atividades correspondentes ao do empresário industrial; mas são também esquemas classificatórios, princípios de classificação, princípios de visão e de divisão e gostos diferentes. Eles estabelecem a diferença entre o que é o bom ou é mau, entre o bem e o mal, entre o que é distinto e o que é vulgar, etc., mas elas não são as mesmas. Assim, por exemplo, o mesmo comportamento ou o mesmo bem pode parecer distinto para um, pretensioso ou ostentatório para outro e vulgar para um terceiro. (BOURDIEU, 1996, p. 22)

Assim como o *habitus* não é cristalizado, imutável e fixo, as perspectivas de Quintanilha sobre os quadrinhos não permaneceram as mesmas. A convite de Rogério de Campos, que na época trabalhava como diretor da Conrad Editora, passou a colaborar com as revistas *General* e *General Visão*, publicando histórias como *Granadilha* e *Dorso*. Nesse mesmo período, trabalhou nas revistas *Nervos de Aço*, *Metal Pesado*, *Zé Pereira* e *Heavy Metal*. Boa parte desses trabalhos consistiam em criar histórias que davam continuidade aos títulos que já eram publicados pelas referidas editoras.

Em 1991, foi premiado no Salão do Humor de Ribeirão Preto. Ainda nesse ano foi premiado na 1ª Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro. E voltou a ser premiado na segunda edição da Bienal, em 1993. Sua primeira GN foi publicada em 1999, ainda sob a utilização de seu pseudônimo. *Fealdade de Fabiano Gorila* (1999) era uma história

baseada na vida de seu pai, Hécio Carneiro Quint, ex-jogador de futebol do Canto do Rio na década de 1950. Sua obra foi publicada na revista "Front" e recebeu reconhecimento por sua narrativa crua e atmosfera sombria.

Na primeira edição do Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte em 1999, Quintanilha conheceu o francês François Boucq, que se interessou pelo seu trabalho e convenceu-o a enviar seus originais artísticos para editoras europeias. No ano de 2003, publicou *La promesse* (A promessa), primeiro volume da série *Sept balles pour Oxford* (Sete balas para Oxford), pela editora belga *Le Lombard*, com roteiro de Jorge Zentner e do espanhol Montecarlo.

O capital simbólico, cultural e social adquirido por Quintanilha em premiações, prestígio com outros profissionais nacionais e europeus, bem como o sucesso de vendas de sua primeira GN, resultaram em uma mudança em seu *habitus*. Além de começar a usar seu próprio nome nas histórias em quadrinhos que produzia, seu prestígio trouxe transformações em sua abordagem artística. Para obter mais informações sobre como esse processo ocorreu e outros detalhes relevantes para compreender a trajetória de vida de Marcello Quintanilha, elaborei um roteiro para conduzir uma entrevista com o quadrinista.

Depois de alguns contatos por meio das redes sociais, Quintanilha demonstrou grande disposição em responder às minhas mensagens, trocando informações e pedindo um prazo razoável para responder às perguntas. Mantive todas as opções em aberto para a pesquisa: uma entrevista por chamada de vídeo, mensagens de texto ou respostas em formato de arquivo de áudio, entre outras possibilidades.

Devido ao número de perguntas e ao tempo disponível para respondê-las, expliquei ao artista que, se ele preferisse, poderia escolher responder apenas algumas das perguntas, conforme seu critério pessoal; isso não representaria nenhum problema. No entanto, Marcello Quintanilha afirmou que não conseguiria responder às indagações da maneira que gostaria, devido à sua agenda de trabalho e a compromissos pessoais, o que o impossibilitaria de abordar adequadamente a complexidade das perguntas.

Entretanto, visando contribuir para a pesquisa, Marcello Quintanilha sugeriu a possibilidade de enviar um texto escrito por ele mesmo, ainda não publicado por nenhuma editora até o momento desta pesquisa. Imediatamente aceitei a proposta, e muitas das questões apresentadas no roteiro de entrevista foram respondidas no texto do próprio artista (APÊNDICE C – ÓLEO SALVADOR).

O contrato com a editora belga levou Quintanilha a se mudar para Barcelona, onde passou a trabalhar mais de perto com os roteiristas da série. Além disso, teve ilustrações publicadas nos jornais espanhóis *El País* e *Vanguardia*. Apesar da distância em relação às editoras brasileiras, continuou a produzir obras para aquelas com as quais mantinha contratos. Em 2005, lançou a HQ *Salvador*, como parte da coleção *Cidades Ilustradas*, da editora Casa 21. Em seguida, vieram as HQs *Sábado dos Meus Amores* (2009), que rendeu o prêmio Troféu HQ Mix de Melhor Desenhista Nacional, e *Almas Públicas* (2011), pela editora Conrad. Segundo o artista:

Na primavera de 2003, a editora carioca Casa 21, dirigida por Roberto Ribeiro e Emanuele Landi, pioneiros na organização de festivais de histórias em quadrinhos no Brasil, me convidou para passar duas semanas na cidade de Salvador, a fim de documentar-me para a criação do terceiro volume da série de livros que ambos haviam idealizado, na qual quadrinhistas davam sua visão particular das metrópoles brasileiras, e cujas duas obras inaugurais traziam Jano e Miguelanxo Prado retratando o Rio de Janeiro e Belo Horizonte, respectivamente (QUINTANILHA, 2023).

Após a saída da Conrad e a fundação da editora Veneta, Rogério de Campos convidou Quintanilha para publicar novas histórias, dando liberdade ao autor na elaboração de *graphic novels*. Seu primeiro trabalho pela Veneta foi "*Tungstênio*" (2014), tornando-se um dos principais títulos tanto para a editora quanto para Quintanilha. A obra resultou na conquista do prêmio Fauve Polar SCNF do Festival de Angoulême em 2016, a principal premiação francesa de histórias em quadrinhos. Em 2018, uma adaptação cinematográfica da obra foi realizada e lançada, sob a direção de Heitor Dhalia. Segundo Quintanilha (2023), "o filme mantém uma estética e narrativa fiéis à história em quadrinhos".

Após o lançamento de "*Tungstênio*" (2014), "*Talco de Vidro*" (2015) foi lançado e obteve grande sucesso no mercado de quadrinhos. Ambas as obras foram frequentemente discutidas e avaliadas por *booktubers* especializados em quadrinhos, inclusive em canais que posteriormente se tornaram editoras, como o Pipoca & Nanquim. "*Hinário Nacional*" (2016) foi lançado um ano após "*Talco de Vidro*" (2015) e rendeu a Quintanilha o prêmio no Festival Jabuti.

Em "*Todos os Santos*" (2018), diversas histórias e ilustrações inéditas foram apresentadas em uma retrospectiva de sua carreira como quadrinista. A mudança temática de suas histórias é um aspecto importante para entender a evolução de seu estilo artístico. Em seus primeiros trabalhos – até mesmo nos autorais –, Quintanilha utilizava pseudônimos nas HQs publicadas. Após usar seu próprio nome em "*Tungstênio*" (2014)

e ver sua repercussão no cenário dos quadrinhos, sua perspectiva sobre o trabalho do quadrinista passou por mudanças.

Em novembro de 2018, Quintanilha e a Veneta lançaram uma campanha de financiamento coletivo no Catarse para a HQ "Luzes de Niterói". Essa foi a primeira colaboração de ambos por meio de financiamento coletivo. Após atingir o objetivo financeiro, o quadrinho foi lançado, narrando uma história real sobre seu pai, que foi jogador de futebol em Niterói.

A parceria entre Quintanilha e a editora continuou, e o autor lançou seu primeiro romance, "Deserama" (2020), expandindo sua expressão artística para além dos quadrinhos. O livro conta a história de Jonathan, um adolescente da classe média empobrecida de Niterói que precisa lidar com relações marcadas pelo preconceito contra a diversidade sexual no ambiente familiar e com o *bullying* na escola. A obra aborda questões de identidade e diversidade sexual, mostrando sua capacidade de se aventurar em novos territórios criativos. Em março de 2022, no Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, Quintanilha recebeu o prêmio Fauve d'Or de Melhor Álbum por seu trabalho em "Escuta, Formosa Márcia" (2022), sua última obra publicada.

Quintanilha é conhecido por sua capacidade de abordar uma variedade de temas e estilos. Ele transita entre histórias de crime, dramas pessoais, política e observações sociais, demonstrando versatilidade em suas narrativas. Observa-se diversos fatores que contribuíram para compreender a transformação do estilo de Quintanilha. Não pretendo listá-los cronologicamente ou sugerir que tudo ocorreu de maneira premeditada, mas sim organizá-los para uma compreensão mais coerente. Embora inicialmente voltados para suas práticas de quadrinista, esses fatores são essenciais para entender sua evolução como artista.

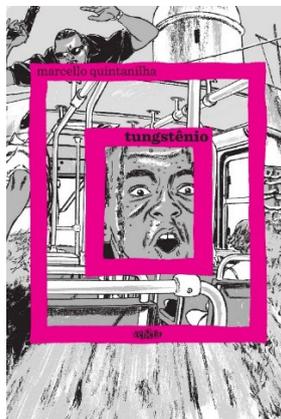
5.2 Tungstênio

Marcello Quintanilha narra, nesta HQ, a história de quatro personagens principais: Richard, um policial militar; Keira, esposa de Richard e desempregada; Ney, um sargento aposentado; e Marcos Vinícios (conhecido como Caju, apelido comumente utilizado na narrativa), um adolescente que vende drogas. Com exceção de Ney, todos os outros protagonistas são negros, desempenhando papéis significativos ao longo do desenvolvimento da trama, que se desenrola em Salvador, capital da Bahia. Tungstênio⁶⁷

⁶⁷ Sobre a origem do título da HQ, Quintanilha afirma: "Tungstênio, neste caso, funciona como uma metáfora sobre a forma como os personagens são capazes de lidar com a dureza do metal pesado imposta

(2014) composto por 184 páginas, incluindo a ficha catalográfica e a contracapa nos elementos pré-textuais, sem apresentar elementos pós-textuais e sem ser dividida em capítulos ou volumes (Fig. 9).

Figura 9 – Tungstênio



Fonte: Tungstênio – edição 1, Capa.

A obra em questão é classificada como uma *graphic novel*, uma denominação amplamente utilizada em diversos títulos publicados por essa editora. A própria atribuição do termo *graphic novel* a essa obra carrega consigo um significado simbólico considerável, o qual merece atenção cuidadosa. Conforme observado por Postema (2018), tanto a expressão *graphic novel* quanto o conceito de narrativa gráfica podem inadvertidamente diluir a singularidade do quadrinho, tudo isso em busca de um reconhecimento social diferenciado, afastando-se, assim, das convencionais revistas em quadrinhos, incluindo aquelas com temática de super-heróis. Segundo a autora:

[...] há um perigo intrínseco precisamente por criar uma separação e dissociação entre os diferentes tipos de gêneros de quadrinhos, em especial quando os rótulos são imprecisos ou aplicados de forma aleatória, como acontece com o uso do termo *graphic novel* nas livrarias. O escopo daquilo que os quadrinhos podem representar ou incorporar se torna limitado, reduzindo a própria linguagem, pelo menos para os observadores casuais. A *graphic novel* ou narrativa gráfica se transforma em um gênero sem precedente ou tradição, como se tivesse se originado do nada, e em um vácuo, distorcendo, desse modo, o gênero (POSTEMA, 2018, p. 12-13).

Além disso, Postema (2018) ressalta que essa busca por um *status* diferenciado pode resultar na marginalização da rica tradição das revistas em quadrinhos, subestimando a diversidade de temas, estilos e abordagens que essas publicações englobam. Essa pressão por se encaixar no termo *graphic novel* pode até mesmo obscurecer a contribuição artística e narrativa que os quadrinhos oferecem. Portanto,

pelo dia a dia; se conseguem contorná-lo, abrandá-lo, parti-lo, atravessá-lo... sobreviver a ele, em resumo” (GRAVETT, 2015, apud. QUINTANILHA, 2018, p.13).

considerando a reflexão de Postema (2018), é crucial abordar essa tendência de atribuir o rótulo de *graphic novel* de maneira crítica e cautelosa, a fim de evitar que a busca por prestígio social diminua a apreciação e o entendimento abrangente da riqueza cultural que os quadrinhos, em todas as suas formas, podem proporcionar

Um dos principais elementos de representação numa mídia visual é a imagem. A partir dela, o/a artista representa não apenas personagens, objetos e situações, mas também o espaço-tempo da narrativa. Existem diversos recursos técnicos que influenciam a representação de forma imagética no quadrinho, dentre eles a coloração. Para McCloud (2005, p.185), “as cores podem ser um grande aliado do artista em qualquer meio visual”. Tungstênio (2014) é colorido em preto e branco, assim como as demais HQs que serão analisadas. Segundo o autor:

A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível de experiência e leitura. Em preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta. O significado transcende a forma. [...] Nós vivemos num mundo em cores, não em preto e branco. Os quadrinhos coloridos sempre vão parecer mais “reais”. Como o leitor de quadrinhos busca muito mais do que só a “realidade”, a cor nunca vai substituir inteiramente o preto e branco. (MCLOUD, 2005, p. 192).

De acordo com Postema (2018), a imagem, em sua essência, é uma construção visual que transcende a mera representação visual de objetos e pessoas. Ela enxerga a imagem como um meio de expressão que não apenas reflete a realidade, mas também carrega consigo interpretações, emoções e significados. Nesse contexto, as imagens em quadrinhos não são simplesmente ilustrações que acompanham o texto; elas são agentes ativos na narrativa, contribuindo para a criação de significado e para a evocação de respostas emocionais no/a leitor/a.

Uma das contribuições mais marcantes de Postema (2018) é sua abordagem do conceito de "imagem icônica". Ela argumenta que as imagens icônicas não apenas representam visualmente elementos da história, mas também trabalham em conjunto com outros elementos visuais e narrativos para formar uma linguagem única. Essa linguagem icônica é capaz de transmitir informações de maneira condensada e muitas vezes sugerir estados mentais dos personagens, movimento, atmosfera e até mesmo a passagem do tempo. Dessa forma, as imagens icônicas nos quadrinhos são cruciais para a construção da narrativa, indo além das palavras para comunicar aspectos sutis e complexos da história.

Postema (2018) também examina a interação entre imagem e texto nos quadrinhos, destacando como a relação entre esses dois elementos pode variar de uma obra para outra. Ela discute como o espaço entre os quadros (*gutters*) é onde a imaginação do leitor entra em ação, criando uma conexão ativa entre os elementos visuais e textuais. Em resumo, o conceito de imagem segundo a autora vai além da mera representação visual, envolvendo interpretação, emoção e significado. Suas ideias sobre imagens icônicas e a interação entre imagem e texto oferecem uma base sólida para entender como os quadrinhos funcionam como uma forma de arte visual e narrativa distintamente poderosa. Para a autora:

Para criar significados, todos os seus inúmeros elementos contêm e produzem lacunas, gerando uma sintaxe e uma semiótica [...], em que a fragmentação e a ausência se tornam partes operacionais, inteiramente, como funções de significação, enquanto, ao mesmo tempo, esses gaps convidam o leitor a preencher suas lacunas, fazendo da leitura dos quadrinhos um processo ativo e produtivo (POSTEMA, 2018, p. 16).

Seguindo a abordagem que considera tanto as imagens quanto o texto, bem como as lacunas entre esses elementos, que são preenchidas pelo leitor, a atividade de leitura se desenvolve como um processo de inferência e construção social do quadrinho. Esse processo também é influenciado pela noção de representação social. Conforme Becker (2009), a própria representação social demanda um conjunto de conhecimentos prévios e experiências individuais únicas, o que indica que as representações são moldadas conforme o *habitus* singular de cada indivíduo.

Os elementos visuais das imagens desempenham um papel essencial na compreensão da forma como o artista expressa seus elementos e técnicas artísticas, permitindo, por conseguinte, a manifestação de seu próprio *habitus*. No caso específico do artista abordado, Quintanilha, seu estilo artístico distintivo é caracterizado por um realismo meticuloso e detalhista. Seus desenhos são elaborados com cuidado, apresentando um uso sutil de sombras e texturas, conferindo profundidade e autenticidade às cenas retratadas. Ele é influenciado por diversos artistas e gêneros, como o cinema *noir*, o realismo social e a literatura. Essas influências se refletem em suas obras, que frequentemente abordam questões sociais, urbanas e psicológicas.

Nesse contexto, as obras de Quintanilha frequentemente exploram questões de natureza social, urbana e psicológica. Essas influências e abordagens entrelaçam-se organicamente em sua produção artística, evidenciando a interseção entre o conteúdo visual e as experiências individuais do próprio artista. A compreensão da relação entre as

imagens e a construção de significado nos quadrinhos ganha uma profundidade maior, destacando a importância das experiências individuais e das influências culturais no processo interpretativo. Os elementos das imagens são fundamentais para entender também como o/a artista consegue expressar seus elementos e técnicas artísticas, expressando também o seu próprio *habitus*.

Não pretendo a princípio avaliar as motivações artísticas a utilização do preto e branco nas HQs supramencionadas, mas é possível realizar algumas hipóteses. Primeiramente, a utilização do preto e branco nessas HQs possibilita que o conteúdo narrativo seja comunicado de forma direta ao público leitor, como dito anteriormente por McCloud (2005). Além disso, quadrinhos que não estão inseridos nos títulos de *mainstream* são geralmente coloridos em preto e branco, desde histórias autobiográficas até outras que são independentes, constituindo um estilo imagético comumente utilizado. De acordo com McCloud, o preto e branco é uma ferramenta fundamental para a expressão nas histórias em quadrinhos. Ele destaca alguns princípios sobre o uso do preto e branco:

1. **Simplificação e Foco:** O preto e branco pode simplificar a narrativa visual, destacando as formas, contornos e expressões dos personagens de maneira mais direta. Isso ajuda a focar a atenção do leitor nos elementos mais importantes da cena.
2. **Criação de Contraste:** A ausência de cores permite a criação de contrastes dramáticos entre áreas escuras e claras. O contraste pode ser usado para enfatizar ação, drama e emoção, criando uma atmosfera visualmente marcante.
3. **Sombreamento e Texturas:** O preto e branco oferece oportunidades para explorar sombras, texturas e padrões de maneira mais detalhada. Isso pode enriquecer a representação visual e adicionar profundidade às ilustrações.
4. **Variabilidade de Tons:** Embora o preto e branco pareça limitado, na verdade, uma ampla gama de tons e nuances pode ser obtida através de técnicas de sombreamento, pontilhismo e hachura. Essa variação tonal pode ser usada para criar diferentes atmosferas e estados de espírito.
5. **Estilo Artístico:** O uso do preto e branco pode ser um componente importante do estilo artístico de um quadrinista. Alguns artistas escolhem trabalhar apenas com preto e branco para criar uma assinatura visual distinta.

6. Economia Narrativa: O preto e branco pode ser uma escolha econômica em termos de produção e impressão. Isso pode ser relevante para artistas independentes ou para histórias com recursos limitados.

McCloud (2005) enfatiza que o preto e branco nos quadrinhos é uma escolha estilística que pode ser tão poderosa e expressiva quanto o uso de cores. Ele argumenta que os elementos visuais dos quadrinhos, incluindo o uso de preto e branco, são uma forma de linguagem própria, capaz de transmitir emoções, ação e significado de maneira única. Em entrevista para *ECC Comics*⁶⁸, Quintanilha aborda sobre a utilização do preto e branco nos seus trabalhos:

ECC COMICS: Al contrario que en las otras dos obras, que van de la blancura indefinida a una paleta de colores antirrealista, en el blanco y negro de Tungsteno las tonalidades de piel son evidentes. Así, ¿qué decisiones tomaste para determinar el estatus de cada personaje?

QUINTANILHA: La sociedad brasileña presenta una gradación infinita de tonos de piel, que siempre me ha parecido fascinante y me esfuerzo constantemente por encontrar la mejor manera de traducir esta diversidad en tramas de impresión. Sobre todo, me interesa cuestionar el lugar tradicionalmente reservado a los estereotipos sociales en la historieta brasileña, lo que representó una dura batalla por la asimilación de otras formas de representar el medio ambiente que conocí allí de primera mano, al inicio de mi carrera, porque era sumamente difícil para las editoriales de entonces abrirse a posibilidades fuera de los parámetros que brindan los principales centros de distribución industrial de cómics, que en aquella época especialmente eran Estados Unidos, Japón y Francia, en menor medida, aunque hoy esta relación haya cambiado bastante, y apostar por propuestas centradas en la clase obrera como inspiración ineludible y por la subversión del protagonismo que recae, según mi perspectiva, sobre los individuos provenientes de ella (ECC COMICS, 2023).⁶⁹

⁶⁸ A *ECC Ediciones*, conhecida popularmente como *ECC Comics*, é uma editora espanhola especializada em quadrinhos, *graphic novels* e mangás. A editora é notavelmente reconhecida por suas publicações de histórias em quadrinhos relacionadas ao universo de super-heróis da *DC Comics* e da *Vertigo*, além de oferecer uma ampla variedade de títulos de diferentes gêneros e estilos. A *ECC Comics* é uma das editoras responsáveis por trazer para o público de língua espanhola obras icônicas da DC Comics, como Batman, Superman, Mulher-Maravilha, Flash e muitos outros. Além dos títulos de super-heróis, a editora também publica quadrinhos europeus, independentes, *graphic novels* e mangás, abrangendo assim uma ampla gama de gostos e interesses.

⁶⁹ “ECC COMICS: Ao contrário das outras duas obras, que vão da brancura indefinida a uma paleta de cores antirrealista, no preto e branco de Tungstênio, os tons de pele são evidentes. Então, quais decisões você tomou para determinar o status de cada personagem?”

QUINTANILHA: A sociedade brasileira apresenta uma infinita gradação de tons de pele, o que sempre me fascinou, e eu constantemente me esforço para encontrar a melhor maneira de traduzir essa diversidade em tramas de impressão. Acima de tudo, estou interessado em questionar o lugar tradicionalmente reservado para estereótipos sociais nas histórias em quadrinhos brasileiras, o que representou uma batalha difícil para assimilar outras formas de representar o ambiente que conheci lá de primeira mão no início da minha carreira. Era incrivelmente difícil para as editoras naquela época se abrir para possibilidades fora dos parâmetros fornecidos pelos principais centros industriais de distribuição de quadrinhos, que naquela época eram especialmente os Estados Unidos, Japão e, em menor medida, a França. Embora essa relação tenha mudado bastante hoje em dia, escolhi focar em propostas centradas na classe trabalhadora como

A prática da representação social empreendida por artistas que nunca é completa (BECKER, 2009), pode deter uma intenção de reproduzir a partir do seu *habitus* o próprio mundo social. No processo de elaboração do quadrinho, o artista pode representar por meio de técnicas narrativas como os contornos, as sombras, as tonalidades de cores e, “apesar de que esses sejam apenas uma pequena parte dos aspectos que de fato percebemos, são evidentemente suficientes – em um contexto adequado – para nos dar uma ideia da figura” (BARBIERI, 2017 p. 37).

O autor inicia a história narrando uma conversa amistosa entre os protagonistas Caju e Ney, concernente as diferenças do passado com a sociedade atual. Outrossim, os primeiros diálogos apresentam a representação da oralidade, com diversas gírias, abreviações, jargões e utilizações de onomatopeias. É possível que essas representações são uma forma de como o autor, através de seu *habitus* e conhecimento do espaço narrado, pode criar personagens que detém uma relativa verossimilhança com os moradores daquele local.

O *habitus* influencia a maneira como as pessoas percebem, interpretam e interagem com o mundo ao seu redor (BOURDIEU, 1996). Quintanilha utiliza o *habitus* ao criar personagens, como Caju e Ney, que expressam gírias, abreviações e jargões específicos do local em que vivem. Isso reflete o modo como os habitantes desse ambiente se comunicam, pensam e se relacionam. Os personagens encarnam os traços culturais e linguísticos característicos desse contexto, o que contribui para uma sensação de autenticidade na narrativa.

A representação da oralidade através de gírias, abreviações e onomatopeias não é apenas um espelho da fala real, mas uma forma de expressão que revela a perspectiva cultural e a visão de mundo dos personagens. Isso permite ao autor capturarem não apenas o que está sendo dito, mas também como está sendo dito, oferecendo *insights* sobre as atitudes, valores e identidades dos personagens. Becker (2009) enfatiza que a representação não é uma simples reflexão da realidade, mas sim uma construção ativa que reflete as percepções e interpretações do mundo de um indivíduo ou grupo

Através das formas de fala dos personagens, o autor consegue transmitir nuances da identidade local, proporcionando aos leitores uma visão mais rica e imersiva

inspiração inevitável e na subversão da proeminência que, na minha perspectiva, recai sobre indivíduos dessa classe.” [Tradução do autor].

na vida dos habitantes desse espaço. Isso demonstra como a linguagem e as interações sociais podem ser utilizadas como ferramentas poderosas na construção de personagens autênticos e na representação eficaz de um ambiente específico.

Nos primeiros enquadramentos, é claramente perceptível a representação do espaço por parte de Quintanilha, que desenha locais reais da cidade de Salvador (Fig. 10). A Praia da Boa Viagem, o Forte de Nossa Senhora de Monte Serrat e os bairros da Ribeira, Gamboa de Baixo e Massaranduba são exemplos notáveis de lugares que o quadrinista escolheu retratar (Fig. 11). A partir do seu *habitus* e compreensão das condições sociais desses espaços, bem como de sua técnica de representação, ele elaborou um cenário que reflete suas concepções do local. Quando indagado sobre as razões por trás da escolha desses locais, o autor responde:

Salvador é uma cidade que esteve em meu imaginário por anos a fio, graças à literatura, à música e, também, à tele dramaturgia. Trata-se do berço daquilo que nos constituiu como nação — a primeira capital da etapa colonial; e creio que em nenhum outro lugar do Brasil se presencia tão bem o amálgama dos fatores, usos e costumes que nos formaram como povo. Quando tive a oportunidade de conhecê-la pela primeira vez, em razão do convite que me fora feito pela editora *Casa 21* para produzir um livro sobre a cidade, o efeito que esse contato exerceu sobre mim foi o de ter-me encontrado comigo mesmo e, até hoje, não encontrei uma forma melhor de descrever isso. Salvador é uma cidade sobre a qual já se disse muita coisa e absolutamente tudo que já se disse sobre Salvador foi, é e continuará sendo dramaticamente verdade. Tomei como base para a história uma pequena nota transmitida na *Rádio Sociedade da Bahia*, que me habituei a escutar na época em que produzia o livro que me havia sido encomendado pela *Casa 21*, que relatava a prisão de dois homens que pescavam com bombas nas imediações do Forte Monte Serrat e que haviam sido presos por um policial à paisana que passava pelo local. Antes mesmo que pudesse perceber, estava tecendo uma trama em torno desse acontecimento e, mais tarde, ela se transformaria em *Tungstênio*. O posicionamento estratégico do forte, as pedras abaixo, a igreja a sua direita, fazem dele um teatro de operações tremendamente dinâmico (CAFEINA, 2017).

Figura 10 – Forte de Nossa Senhora de Monte Serrat



Fonte: Viator. Disponível em: <https://www.viator.com/pt-BR/Salvador-da-Bahia-attractions/Forte-de-Monte-Serrat/d818-a16548>

Figura 11 – Forte de Nossa Senhora de Monte Serrat em Quadrinhos



Fonte: Tungstênio – edição 1, p. 70.

A fala de Quintanilha revela a profunda conexão emocional e intelectual que ele estabeleceu com a cidade de Salvador. A cidade é retratada como um ponto de referência cultural, histórica e social, que influenciou não apenas a sua criação artística, mas também a sua própria identidade. A escolha de representar locais reais na cidade demonstra o desejo do autor de mergulhar nas características intrínsecas de Salvador, capturando a essência única desse ambiente.

A menção à transformação de uma pequena nota de notícias em uma trama complexa e a relação com o Forte Monte Serrat como um "teatro de operações tremendamente dinâmico" evidencia a capacidade de Quintanilha de encontrar inspiração em detalhes aparentemente insignificantes e de transformar locais e eventos cotidianos em narrativas impactantes. Em última análise, a fala de Quintanilha ilustra a poderosa influência do espaço, cultura e história em sua obra, enquanto revela a intrincada interação entre suas experiências pessoais, criatividade artística e a cidade de Salvador como uma fonte rica de inspiração.

O processo de pesquisa desempenha um papel crucial para os autores de quadrinhos durante o processo de elaboração de uma obra. Embora os quadrinhos sejam uma forma artística e narrativa, eles frequentemente exigem um fundo de informações sólidas e detalhadas para criar histórias verossímeis, visualmente ricas e contextualmente

relevantes. Quintanilha menciona a importância de Salvador e seus habitantes para a realização das suas histórias, relacionando a dinâmica desse mundo social com seu próprio *habitus*:

Salvador sempre esteve na minha mira graças às novelas, à literatura e à música —principalmente o samba, fortalecido no Rio após a abolição da escravatura pelas comunidades negras que para lá migraram da Bahia—, e estar na cidade foi como encontrar-me comigo mesmo, como pagar quitar uma dívida antiga. Inúmeras fotos e entrevistas que fiz com pessoas que gentilmente cederam parte de seu tempo para que eu pudesse mergulhar em seu cotidiano, renderam quilômetros de fitas. Juntamente com um gigantesco banco de imagens, elas formaram, de volta a minha mesa de trabalho em Barcelona, a base para a elaboração do livro. Acrescentei a isso o hábito que adquiri de ouvir a rádio local pela Internet, onde um dia o locutor transmitiu a seguinte notícia: "... e dois homens foram surpreendidos por um policial à paisana enquanto pescavam com bombas, rapaz, ali mesmo, no pé do Forte Monte Serrat...". Apesar da escassez de mais informações sobre o evento, antes que eu percebesse, já havia começado a criar uma trama em torno dessa ocorrência (QUINTANILHA, 2023).

Na fala de Quintanilha sobre o quadrinho, percebe-se um profundo vínculo emocional e criativo com a cidade de Salvador. Sua referência às novelas, literatura, música e particularmente ao samba como formas que o aproximaram de Salvador é representativa de como o *habitus* influencia a criação artística. O *habitus* que engloba as disposições, experiências e valores internalizados por um indivíduo, molda a maneira como ele percebe e reage ao mundo (BOURDIEU, 1996). A conexão emocional de Quintanilha com Salvador, inspirada pelas influências culturais mencionadas, se entrelaça com seu próprio *habitus* pessoal, alimentando sua criatividade e direcionando seu processo criativo na construção da história.

A ideia de "encontrar-me comigo mesmo, como pagar quitar uma dívida antiga" evoca a noção de representação social de Howard Becker. Becker (2009) propõe que as pessoas construam interpretações individuais da realidade com base em suas experiências e interações. Para Quintanilha, estar em Salvador é uma experiência de reconciliação pessoal, uma espécie de pagamento simbólico de uma dívida emocional. Ele interpreta a cidade através de seu próprio filtro emocional e cultural, criando uma representação singular e subjetiva de Salvador em seus quadrinhos.

Ao mencionar a coleta de fotos, entrevistas e gravações, Quintanilha demonstra o processo de pesquisa detalhada, que pode ser entendido em termos do conceito de "representação cultural" de Roger Chartier. Esse conceito explora como os objetos culturais adquirem significado nas mãos dos criadores e consumidores. As fotos, entrevistas e gravações servem como material bruto que, ao serem trazidos de volta à

mesa de trabalho do autor, são transformados em uma representação cultural da cidade e suas histórias (CHARTIER, 1990). Quintanilha assimila esses elementos e os interpreta por meio de sua própria lente, criando uma narrativa visual que reflete sua visão pessoal da realidade social de Salvador.

No trecho que menciona a notícia sobre homens pescando com bombas nas imediações do Forte Monte Serrat, vemos um exemplo de como uma pequena notícia pode desencadear um processo criativo complexo. Essa notícia, em sua simplicidade, serve como ponto de partida para a construção da trama no quadrinho. Ela é interpretada por Quintanilha através de seu próprio *habitus*, seus conhecimentos e valores, resultando em uma história que é ao mesmo tempo pessoal e socialmente contextualizada. A fala de Quintanilha sobre o quadrinho revela a interação complexa entre suas experiências pessoais, suas influências culturais e sua criatividade na construção de uma narrativa visual que é, ao mesmo tempo, profundamente pessoal e socialmente relevante.

A subdivisão narrativa não é feita por capítulos, mas sim por arcos de história e *flashbacks*. Após a breve conversa entre Caju e Ney, ambos percebem que dois pescadores estão realizando um crime ambiental, lançando bombas no oceano. Enfurecido pelo crime e ausência de autoridade policial especializada em crimes ambientais, Ney reverte sua indignação e frustração em Caju, partindo para a agressão física no momento em que o jovem aperta o braço de Ney e questiona a necessidade de impedir o crime dos pescadores.

Essa primeira passagem inicia uma relação do que antes era amistosa entre os personagens, para uma situação de violência física. Ney agride o jovem, chamando-o de “trombadinha⁷⁰”, apertando o pescoço de Caju e ameaçando atingir o rosto dele com uma pedra. A violência além de ser física, também é realizada a partir de práticas racistas. Considerando como uma “trombadinha”, Ney desconsidera Caju como sujeito, reduzindo-o numa denominação pejorativa e que merecia ser castigado (Fig. 12).

⁷⁰ Comumente entendido como um adolescente que comete pequenos delitos, como a venda de drogas ilícitas nas ruas, por exemplo.

Figura 12 – A Violência de Ney



Fonte: Tungstênio – edição 1, p. 32, 34, 36.

É relevante destacar o funcionamento dos quadros nessas imagens. Além de assinalar momentos de ação, passagens de tempo e interações entre os personagens, há diversos códigos visuais e estruturas de significados presentes. A força aplicada por Ney ao segurar o pulso de Caju, o formato do balão de fala e suas transições, bem como o ângulo de perspectiva que apresenta Ney em uma posição superior em relação a Caju na cena de agressão física, evidenciam a passagem do tempo, os sentimentos dos personagens e a complexidade da situação retratada por Quintanilha. Concernente a utilização dos quadros e sua funcionalidade nos quadrinhos, Postema afirma:

Os quadros (ou vinhetas), nos quadrinhos, deveriam ser vistos de forma sintagmática, como unidades criando uma estrutura maior. Internamente, a unidade do quadro sustenta todos os códigos visuais mais importantes, entre eles o código icônico, assim como os códigos de expressão facial, gestual, de perspectiva, e outros. As imagens dentro dos quadros se tornam unidades de significação discretas que devem ser abordadas e decodificadas uma de cada vez. Esses códigos são intensificados pelo contorno dos quadros ou molduras, embora os quadros não necessitem estar circundados por molduras formais para que possam executar sua função (POSTEMA, 2018, p. 19).

Apesar de Caju vender drogas ilícitas em alguns momentos da história, justificar a violência de Ney com esse argumento é deveras equivocado. As relações entre esses personagens nesse momento de conflito demonstram como a prática racista desumaniza o sujeito, como ser inferior que merece ser castigado. Personagens brancos agindo de forma racista contra personagens negros têm sido uma característica

problemática e controversa nos quadrinhos. Isso pode incluir representações estereotipadas, diálogos ofensivos e comportamentos discriminatórios.

Na cena em que Caju e Ney interagem, os elementos de linguagem racista e violência física são fundamentais para entender a representação social subjacente. Becker (2009) argumenta que a representação social é um processo de construção de significados compartilhados por meio das interações sociais. No caso em questão, os elementos presentes na cena revelam como os indivíduos interpretam e atribuem valores a situações complexas, muitas vezes moldados por normas e crenças culturais mais amplas.

A linguagem usada por Ney ao chamar Caju de "trombadinha" exemplifica como a representação social pode criar categorias e rótulos que simplificam e desumanizam o "outro". Através desse rótulo, Ney não apenas rotula Caju como um criminoso, mas também alinha suas ações com a visão socialmente construída de quem merece ser punido e marginalizado. A linguagem racista se encaixa no processo de categorização que Becker (2009) descreve, permitindo a Ney se posicionar em relação a Caju de uma maneira que justifique sua agressão.

É importante destacar que a justificativa da violência de Ney baseada nas ações de Caju não é apenas falaciosa, mas também revela a interação entre as unidades de significado nos quadrinhos. Cada quadro, como observa Postema (2018), é uma unidade discreta de significado, contendo códigos visuais cruciais que capturam momentos e emoções específicos. A tentativa de associar as ações de Caju com a violência de Ney simplifica demais a complexidade da narrativa, desconsiderando a multiplicidade de fatores e emoções que cada personagem carrega.

A aplicação dos códigos visuais internos aos quadros também desempenha um papel essencial na representação da transformação na dinâmica entre os personagens. As expressões faciais, as mudanças nos ângulos de perspectiva e os balões de fala revelam as transições emocionais e os momentos de virada na cena. O ato de violência de Ney é assim não apenas uma ação isolada, mas uma parte integrante de uma sequência de unidades de significado que constituem a narrativa visual.

Ao explorar o conceito de Postema sobre a estrutura dos quadros como unidades de significado, também podemos entender mais profundamente como a linguagem racista de Ney é incorporada à cena. A utilização do termo "trombadinha" e a violência física se interconectam como elementos que compõem a unidade de significado dessa interação. Essa unidade, por sua vez, reforça a visão racista de Ney e a desumanização de Caju, transmitindo essa mensagem de maneira vívida e impactante.

Além disso, a violência física empregada por Ney também é moldada pela representação social de poder e controle. Becker (2009) argumenta que os grupos sociais estabelecem regras e normas para legitimar certos comportamentos e deslegitimar outros. A agressão física de Ney é um exemplo disso, onde a imposição de sua vontade sobre Caju é justificada pelas normas que permitem que ele exerça poder sobre alguém que é categorizado como "inferior". Essa representação social de hierarquia e poder influencia diretamente a forma como Ney escolhe agir, tornando a violência uma resposta aceitável para a situação.

Considerando a representação social como uma construção compartilhada de significados, podemos observar como essa dinâmica entre Caju e Ney é amplificada pelo contexto cultural e social mais amplo. A representação social não é apenas uma questão de interpretação individual, mas também é influenciada pelas normas, valores e expectativas do mundo social em que ocorre. A interação entre Caju e Ney, com sua linguagem racista e violência, espelha e amplifica a representação social de relações de poder e desigualdade.

Considerando a observação sobre personagens brancos agindo de forma racista contra personagens negros nos quadrinhos, a importância da representação responsável e sensível é acentuada. As representações visuais nos quadrinhos têm o poder de influenciar a percepção e o entendimento do público. Quando os códigos visuais, como discutidos por Postema (2018), são utilizados para transmitir elementos tão sensíveis como racismo e violência, a responsabilidade do quadrinista em moldar a narrativa de maneira ética e inclusiva é evidente.

A representação social de inferiorização retratada entre um personagem branco e outro personagem negro revela aspectos profundamente arraigados na estrutura da sociedade brasileira, que está entrelaçada com diversas formas de desigualdade social e racial. No âmbito dessas desigualdades, emergem estereótipos, representações e valores racistas que visam solidificar uma imagem restritiva do sujeito negro. A abordagem desses valores racistas nos quadrinhos brasileiros destaca-se como um tema de grande importância, clamando por uma análise crítica e reflexiva. Como em outras mídias, os quadrinhos frequentemente espelham as ideologias e preconceitos enraizados na sociedade em que são produzidos. Quintanilha descreve sua representação e a concepção do personagem Ney:

Desajustado, intransigente, raivoso, seu Ney ascendeu ao papel de representante de uma abordagem difundida entre parte significativa da

população brasileira, compartilhada por pessoas que se sentem rejeitadas pela modernidade, órfãs de um mundo que acreditam não mais existir, atomizadas em meio a uma sociedade em acelerado processo de mudança e cujas referências morais são colocadas em xeque a todo momento. Aqueles que, em última instância, não se sentem beneficiados pela democracia, a duras penas recuperada no Brasil após a infame ditadura militar (1964-1985), invejosos de uma alternativa que obriga o mundo a voltar rapidamente a padrões que lhes sejam mais familiares. Esse tipo de cidadão, algo folclórico e caricaturado entre as instâncias mais atuantes do nosso pensamento político, foi um dos alicerces para consolidar a base de sustentação de uma proposta eleitoral que, por muito pouco, não jogou Pindorama no fascismo aberto em anos mais recentes (QUNTANILHA, 2023).

Essa representação realizada por Quintanilha evoca uma imagem de pessoas desajustadas, intransigentes e raivosas, que anseiam por um passado percebido como mais estável e tradicional. Essa sensação de deslocamento pode ser interpretada como uma reação às mudanças rápidas e profundas da sociedade moderna. A figura de "Ney" representa aqueles que não se sentem beneficiados pela democracia, uma conquista árdua no Brasil após décadas de ditadura militar (1964-1985). Essas pessoas podem acreditar que as transformações sociais, culturais e políticas os deixaram marginalizados, com suas referências morais sendo desafiadas constantemente.

Na análise da realidade brasileira, é possível relacionar essa mentalidade com as complexidades históricas e sociais do país. O Brasil tem um passado marcado pela escravidão e uma hierarquia social profundamente enraizada, onde o racismo e a desigualdade racial persistem. A figura de "Ney" pode representar a resistência de setores da sociedade a enfrentar esses problemas de frente. O texto sugere que algumas pessoas anseiam por padrões mais familiares, o que pode ser interpretado como um desejo de preservar uma ordem anterior na qual a supremacia branca e a marginalização racial eram mais predominantes.

Quando se trata do racismo nos quadrinhos, essa narrativa pode ser relacionada à representação limitada e estereotipada de personagens não brancos em várias formas de mídia, incluindo quadrinhos. A falta de diversidade e a perpetuação de estereótipos raciais em personagens e enredos podem refletir as atitudes sociais mais amplas que o texto descreve. A ausência de representatividade adequada em quadrinhos pode perpetuar a ideia de que certos grupos não brancos estão fora do cenário principal ou são retratados de maneira distorcida.

Além disso, a menção à "proposta eleitoral que quase levou o Brasil ao fascismo aberto em anos mais recentes" aponta para a influência política desse tipo de mentalidade. Isso pode estar relacionado ao clima político polarizado que o Brasil

experimentou, onde ideologias extremistas e discursos discordantes ganharam espaço. Esses contextos podem estar interconectados, já que a falta de conscientização sobre o racismo e a representatividade inadequada nos quadrinhos podem contribuir para uma atmosfera política que marginaliza ainda mais certos grupos.

A representação de Quintanilha e como ele se posiciona no texto abordado oferece *insights* sobre a mentalidade de resistência às mudanças sociais e políticas no Brasil, que também pode ser conectada ao racismo nos quadrinhos. A análise dessa interação pode iluminar a importância da representatividade, diversidade e conscientização sobre questões raciais em todas as formas de mídia, a fim de promover uma sociedade mais justa e inclusiva.

Nesse contexto, o panorama brasileiro se mostra especialmente marcante, repleto de exemplos de representações racistas que perpetuam estereótipos e fomentam a discriminação racial. Um marco histórico notório é a maneira como os personagens negros eram retratados nas histórias em quadrinhos do Brasil no passado. Chinen (2019), por exemplo, ressalta que muitos desses personagens eram alvo de caricaturas, apresentando traços exagerados e estereotipados que refletiam o racismo enraizado na sociedade da época. Essas representações contribuíram para a marginalização e desumanização das pessoas negras, perpetuando um ciclo de discriminação.

Para Mbembe (2014), a definição de negro é operacionalizada como uma categoria social que se confunde com os conceitos de escravo e de raça. Por ser uma construção histórica e social, o sentido de “Negro” foi anteriormente construído na imagem de uma existência subalterna e de uma humanidade castrada. Essa perspectiva econômica da questão racial tem início na fase mercantilista do capitalismo e perdura no neoliberalismo. O termo “negro” foi inventado para ter um sentido de exclusão e não estava dissociado da categoria de escravo.

Segundo o autor, “Negro” é aquele que é percebido quando nada se vê, quando nada compreendemos e/ou queremos compreender. Essa invisibilidade está no cerne do racismo, negando a humanidade do outro e desenvolvendo um modelo legitimador da opressão e da exploração. O racismo representa a decisão opressiva de quem deve morrer, tanto física quanto política ou simbólica (MBEMBE, 2014).

Mbembe (2014) ressalta que apenas quando a Europa deixou de ser o centro da civilização e da produção do saber é foi possível formatar um pensamento crítico em torno do significado de negro. A escravidão no colonialismo construiu o conceito de negro que vigora ainda hoje – isso é perceptível no Brasil, com o mito da “democracia

racial”. Além de transformar-se em mercadoria, o negro é invisibilizado e descaracterizada a sua cultura. O conceito eurocêntrico de civilização determina a construção da inferioridade negra.

É importante observar que Mbembe não fornece uma "definição de negro" per se, mas sim examina a complexidade das identidades negras e as relações de poder subjacentes que moldam essas identidades. Ele aborda a negritude como uma construção social, histórica e política, em vez de uma categoria biológica fixa. Para Mbembe (2014), a negritude não é uma característica intrínseca, mas sim uma construção que surge dentro de sistemas de poder colonial e racial.

Ele explora como o conceito de negritude foi usado para marginalizar e oprimir comunidades negras em diferentes contextos coloniais e pós-coloniais. Mbembe (2014) também analisa como as identidades negras são moldadas por forças econômicas, políticas e culturais, bem como pelas lutas de resistência contra a opressão. Mbembe frequentemente utiliza abordagens interdisciplinares, incluindo teoria crítica, estudos culturais, história, filosofia e literatura, para desafiar as noções convencionais de identidade e subjetividade.

As HQs são consideradas documentos de grande relevância para a compreensão dos aspectos sociais, culturais, históricos e ideológicos de um determinado fenômeno ou contexto dentro da sociedade. De acordo com Chinen (2019), as HQs desempenham um papel significativo na reprodução e reforço das ideias e atitudes racistas ao longo da história.

Os quadrinhos têm o poder de capturar não apenas a estética visual de uma época, mas também as crenças, valores e preconceitos presentes na sociedade em que foram criadas. Elas frequentemente refletem os padrões culturais predominantes, muitas vezes perpetuando estereótipos e narrativas discriminatórias. Através da análise de gibis, é possível traçar uma linha do tempo das representações raciais, observando como certos grupos étnicos foram retratados de maneira negativa e como essas representações influenciaram a percepção pública.

Chinen (2019) ressalta que, ao longo das décadas, as histórias em quadrinhos têm sido uma plataforma onde estereótipos raciais foram perpetuados. Personagens não brancos frequentemente foram retratados de maneira simplista e negativa, contribuindo para a disseminação de preconceitos arraigados na sociedade. Essa reprodução de estereótipos racistas nas HQs não apenas reflete a mentalidade da época, mas também

pode ter influenciado a opinião pública e contribuído para a perpetuação das desigualdades sociais.

Além disso, Chinen (2019) destaca que, embora tenha havido avanços em representações mais inclusivas nas histórias em quadrinhos recentes, é importante reconhecer a longa história de reprodução do racismo nesse meio. Ao estudar as HQs, é possível desvendar como essas narrativas contribuíram para moldar as percepções raciais e, conseqüentemente, refletir sobre o papel que as mídias populares desempenham na construção da consciência social.

Portanto, as histórias em quadrinhos não são apenas entretenimento, mas também uma janela para compreender as complexas relações raciais e os processos ideológicos que permeiam a sociedade. O trabalho de Chinen (2019) ilumina a necessidade de uma análise crítica das HQs para entender como elas podem tanto refletir quanto influenciar a dinâmica do racismo e da representação étnica.

Almeida (2018) argumenta que o racismo sempre é estrutural. Nunca será apenas focalizado, num caso ou relato individual específico. Para o autor, o racismo estrutural é a regra, não a exceção, que se expressa como desigualdade política, econômica e jurídica. Perceber o racismo estrutural sobre as relações sociais leva a inferir que a responsabilização jurídica não impede que a sociedade seja um sistema produtor de desigualdade racial. O racismo estrutural se manifesta de acordo com a conjuntura social. Como processo histórico e político, “o racismo estrutural cria condições sociais para que, direta ou indiretamente, grupos racialmente identificados sejam discriminados de forma sistemática” (ALMEIDA, 2018, p. 39).

O racismo estrutural refere-se a um tipo de racismo que não se limita a atitudes ou comportamentos individuais, mas está profundamente enraizado nas estruturas e instituições sociais de uma sociedade. Diferentemente do racismo individual, que se manifesta em preconceitos pessoais, o racismo estrutural se manifesta por meio de padrões de discriminação sistêmica que afetam desproporcionalmente grupos raciais minoritários (ALMEIDA, 2018).

O autor argumenta que o racismo estrutural é uma característica inerente à sociedade brasileira, que tem suas raízes na história de colonização, escravidão e opressão. Ele analisa como as estruturas sociais, políticas e econômicas foram moldadas de maneira a perpetuar desigualdades raciais. Isso inclui questões como acesso desigual à educação, emprego, saúde e justiça com base na cor da pele. O racismo estrutural é um

fenômeno complexo e multifacetado, que vai além de atitudes pessoais discriminatórias (ALMEIDA, 2018).

Ele enfatiza a importância de reconhecer e analisar como as políticas públicas, as práticas empresariais, as normas culturais e as instituições são influenciadas por esse racismo arraigado. Para combater o racismo estrutural, é imprescindível a implementação de políticas públicas que ataquem as desigualdades em suas raízes, promovam a igualdade de oportunidades e desmontem as estruturas discriminatórias. Ele também enfatiza a importância do reconhecimento e da conscientização sobre a existência do racismo estrutural, a fim de gerar mudanças profundas na sociedade (ALMEIDA, 2018).

As representações das relações de desigualdade em Tungstênio (2014) não se encerram no racismo de Ney contra Caju. Após ser intimidado, Caju afirma que conhece uma pessoa que poderia ajudar a resolver o problema da pesca ilegal que estava sendo realizada. Em seguida, ele telefona para Richard, implorando para que pudesse resolver o problema que estava ocorrendo. Após conseguir se distanciar de Ney, Caju resolveu que planejava formas de como empreender sua vingança contra o ex-sargento.

A história a partir desse momento apresenta uma ação típica dos quadrinhos, donde Richard luta contra os dois pescadores e acaba prendendo-os em flagrante. Apesar desse momento ser a priori irrelevante para os objetivos dessa pesquisa, a narrativa muda para outro arco de história que é relevante.

O foco da narrativa muda quando Keira é apresentada numa conversa com Lúcia, sua amiga. Nesse diálogo, Keira afirma reiteradamente que iria terminar seu relacionamento com Richard, considerando que ele não a merece, é infiel e que não a respeita como esposa. Sua amiga, entretanto, não acredita nessas afirmações, lembrando que Keira já tinha prometido empreender essas medidas anteriormente, mas sempre continuava no relacionamento.

Keira percebe que sua amiga não está acreditando nas suas afirmações e encerra a conversa. Em seguida, através de técnicas narrativas como a utilização de *flashbacks*, é apresentado o passado de Keira através de suas recordações, desde quando residia com seus pais até os conflitos com Richard. É representado tanto na arte quanto no texto diversas situações em que Keira é vítima da violência praticada, desde violência física, verbal, patrimonial e sexual.

Como estava desempregada, Keira considerava que não detinha as condições socioeconômicas viáveis para terminar o relacionamento, assim como percebia que era inviável retornar aos seus genitores, pois seu pai era alcoólatra e ela não queria retornar

para os conflitos que outrora tinham vivenciados. Entretanto, Keira era violentada sexualmente por Richard, sem reagir ou buscar formas de resistência contra o ato (Fig. 13). O ato da violência sexual é realizado num ato de coisificação da personagem, no momento em que após assistir um filme pornográfico, Richard violenta sua esposa numa objetificação do corpo dela.

Figura 13 – A Violência Sexual



Fonte: Tungstênio – edição 1, p. 63, 64.

A noção de *habitus* ressalta a influência das estruturas sociais na formação das disposições individuais (BOURDIEU, 1996). No caso de Keira, Quintanilha elabora uma personagem em que o seu “*habitus representado*” é moldado pelas experiências passadas, ambiente socioeconômico e sua posição dentro da sociedade. Sua relutância em romper com Richard reflete sua condição de desemprego e a dependência financeira dele. A hesitação de Keira também revela uma internalização das expectativas sociais sobre as mulheres e seus papéis nas relações, além da dificuldade de desafiar essas normas.

As relações anteriores de Keira com seu pai alcoólatra também contribuem para seu “*habitus representado*”. Ela vê o retorno à casa dos pais como inviável devido aos conflitos passados. Essa história familiar influi em sua percepção de independência e na dificuldade de buscar apoio de sua família. A personagem é uma combinação complexa de experiências passadas, estrutura social e expectativas de gênero, influenciando suas decisões e ações no presente.

A teoria de representação social de Becker (2009) é evidente nas interações entre Keira e Lúcia. Keira representa a si mesma como uma vítima de um relacionamento abusivo e afirma sua intenção de romper com Richard. No entanto, a representação social

compartilhada por Lúcia e outros amigos é cética quanto a essas afirmações, uma vez que Keira já fez promessas semelhantes no passado. Isso ilustra como as percepções individuais (a autorrepresentação de Keira) podem ser contrastadas com as percepções coletivas (a visão cética dos amigos) sobre a mesma situação (BECKER, 2009).

A discussão entre o casal é narrada constantemente em diversos momentos do quadrinho, demonstrando que essa relação conflituosa é constante. Após descobrir que Richard mantinha relações com outras mulheres sem o seu consentimento, Keira afirma com veemência que terminaria o relacionamento (fig. 14). Suas afirmações são ditas não somente para sua Lúcia, mas também para outros amigos na imagem acima – todavia, eles não acreditam que Keira realmente se afaste de Richard.

Figura 14 – Violência Recorrente



Fonte: Tungstênio – edição 1, p. 133, 141 e 142.

A utilização de *flashbacks* permite explorar o passado de Keira, ajudando a entender melhor sua situação atual. A técnica de alternar entre imagens e diálogos cria uma dinâmica na narrativa, permitindo que os leitores se envolvam emocionalmente com os personagens. A cena de violência sexual é apresentada de forma visualmente impactante, usando elementos gráficos para ilustrar a desumanização e a objetificação de Keira.

A linguagem dos quadrinhos contribui para transmitir a intensidade e a gravidade do momento, reforçando a mensagem sobre a degradação sofrida por Keira. A repetição da discussão entre Keira e Richard, bem como a reação cética de seus amigos, reforça a representação social compartilhada de que mudanças significativas são

improváveis. Isso é amplificado pela linguagem visual, que destaca a persistência do conflito, adicionando camadas à interpretação dos leitores.

A Convenção Belém do Pará afirma que essa violência acontece quando é “ocorrida na comunidade e cometida por qualquer pessoa, incluindo, entre outras formas, o estupro, abuso sexual, tortura, tráfico de mulheres, prostituição forçada, sequestro e assédio sexual no local de trabalho, bem como em instituições educacionais, serviços de saúde ou qualquer outro local” (CIPEVEM, 1994).

Diógenes (1998) comenta que existe uma concepção simplória da violência, limitando-a como ação social exclusivamente destrutiva. Esse pensamento é evidenciado tanto no senso comum quanto em pesquisas acadêmicas. Na sua ótica, a violência é um fenômeno permeado por intensos conflitos sociais em busca de reconhecimento e diferenças. Ela está além de atos isolados, dualidades e bipolaridades, configurando-se como uma rede complexa de significados e manifestações. Não é possível delimitar um espaço geográfico da ordem/violência, diante sua abrangência nas relações humanas. Segundo a autora:

São as práticas de violência que vêm representar, no imaginário das ciências sociais, de forma mais radical, referências de natureza contrastivas. O comportamento violento é quase sempre pensado dentro de referenciais negativos, como expressão daquilo que deveria ser, que falta, que se projeta da ordem do ‘outro’. [...] a violência parece romper as barreiras ‘dualistas’ e ‘contrastivas’ e se apresentar ali, lado a lado com a ‘ordem’, em relações cotidianas que pareciam até então conseguir isolar ou abafar esse incômodo ‘outro’ (DIÓGENES, 1998, p. 87).

Chauí (1985) considera a violência uma prática estabelecida das relações de força, presentes nas imbricações interpessoais e/ou nas classes sociais. Sua análise é subdividida em dois vetores: a emulação da heterogeneidade numa estrutura hierárquica desigual objetivando o controle, domínio, subjugação, abuso e opressão; ato reducionista que determina o ser social como coisa e não como sujeito.

A autora afirma que esse fenômeno ocasiona a alienação, ou seja, quando alguém impõe seus interesses para o outro, sem possibilidade da resistência e recusa. Essa ação assume o significado de um constrangimento, transformando a dinâmica de uma realidade, forçando-a a exercer uma atividade distinta à sua essência. Chauí alega:

Ora, se violência é contrariar ou constranger a natureza de alguma coisa ou de alguém para que atuem ou operem de modo diverso àquele a que estavam destinados, nada impede que se conceba a natureza das coisas e das pessoas de tal maneira que seja possível exercer violência sobre elas sem, no entanto, supor que tal esteja efetivamente ocorrendo (CHAUÍ, 1985, p. 37).

Nesse sentido, a autora evidencia a violência nas desigualdades de gênero. É estabelecida uma construção ideológica sobre a mulher, que naturaliza as determinações sociais e históricas, imprescindível para a confirmação da violência como não-violência. As desigualdades de gênero estereotipam a condição social feminina. O corpo da mulher é percebido como determinação natural e restringida ao plano biológico e dos sentimentos. Essa noção – ideológica – considera que as ações das mulheres são instintivas, ocasionando sua exclusão da vida pública e intelectual. Os direitos e deveres da mulher localizam-se, exclusivamente, na esfera do privado (CHAUÍ, 1985).

Chauí (1985) revela que o enaltecimento à sensibilidade da mulher pode ocultar a discriminação, possibilitando a prática da violência. É construído e imposto um paradigma sobre as mulheres. A liberdade é totalmente limitada, subtraindo a independência dos atos de expressão, reflexão e ação. Diante da impossibilidade de definição do seu espaço social e cultural, a subjetividade feminina é posta numa condição de dependência. Assim, são estabelecidas prerrogativas que determinam o papel social da mulher (definindo-a como esposa, mãe e filha), inserida num infundável vínculo de subalternidade ao homem.

Segundo Osterne (2008, p. 60-61), “violência sexual compreende-se todo ato ou jogo sexual, relação heterossexual ou homossexual entre uma ou mais pessoas, praticado de maneira forçada, com níveis gradativos de agressividade, com vistas à obtenção de prazer sexual através da força”. Os efeitos da violência sexual podem reverberar múltiplas consequências psicossociais nas vítimas, afetando a saúde física e emocional. A protagonista descreve seus sentimentos e questionamentos, mesclados em medo, angústia, solidão e apatia.

É perceptível a presença da violência simbólica nas relações entre Keira e Richard. Apesar da construção da concepção sobre a violência simbólica não considerar os quadrinhos, assim como foi estruturada por certos princípios e período sócio-histórico que difere do que está sendo abordado nessa pesquisa, considero útil retomar para a contribuição teórica de Bourdieu, como forma de tentar compreender a violência simbólica teorizada nos seus estudos.

O conceito de violência simbólica é trabalhado por Bourdieu (1999) juntamente com o exercício do poder simbólico, presentes no âmbito das estruturas sociais. Para o autor, as estruturas estão presentes no próprio mundo social e não somente nos sistemas simbólicos – linguagem, mito, dentre outros –, estruturas objetivas, que

atuam de forma interdependente na consciência e nos interesses dos agentes, capazes de orientar e/ou exercer coação nas suas práticas sociais e nas representações.

Bourdieu (1999) afirma que a violência simbólica é total subordinação que o dominante impõe ao seu dominado, excluindo a possibilidade de mudança dessa relação. O dominado não detém os instrumentos de conhecimento que ambos dispõem para refletir acerca da dominação, naturalizando a relação de dominação. A reprodução do campo social e do seu *habitus* é aplicável ao campo feminino que ainda é composto por representações de um campo estruturado por vinculações aos ideários sexistas, numa intensa relação de desigualdades sociais. Segundo o autor:

A violência simbólica se institui por intermédio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominante (e, portanto, à dominação) quando ele não dispõe, para pensa-la e para se pensar, ou, melhor para pensar sua relação com ele, mais que de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo mais que a forma incorporada da relação de dominação, fazem esta relação ser vista como natural [...] (BOURDIEU, 1999, p. 47).

A violência simbólica é uma dimensão presente na dominação masculina. O autor ressalta a impossibilidade de refletir sobre esse assunto sem ponderar sobre o *habitus* e seu efeito nas relações sociais. O *habitus* é o produto da integração da imprescindibilidade objetiva, que ao ser emulada numa virtude, gera resultados que se manifestam objetivamente adequadas à situação econômica (BOURDIEU, 1999, p. 23). Nesse sentido:

[..] o *habitus* mantém, como o mundo social que o produz, uma verdadeira cumplicidade ontológica, origem de um conhecimento sem consciência, de uma intencionalidade sem intenção e de um domínio prático das regularidades do mundo que permite antecipar seu futuro, sem nem mesmo precisar colocar a questão nesses termos (BOURDIEU, 1990, p. 24).

Bourdieu (1999) considera que a dominação masculina é um dos vetores da violência simbólica, um ato de poder que determina significações, dispondo-as como legítimas, de modo a dissimular as relações de força que asseguram a própria força. As manifestações de dominação, opressão e imposições estão presentes nas relações entre homens e mulheres.

Mesmo sendo vítima das referidas violências, o término da história apresenta a oportunidade de Keira em fugir ou realizar alguma ação que possa encerrar essa relação conflituosa. Todavia, Keira recebe informações sobre o paradeiro de Richard, no qual desde quando foi apresentada no quadrinho, telefonava para ele constantemente e não recebia nenhum retorno. Após receber a referida informação, ela corre em direção do

policial, abraçando-o quando ocorre o encontro. Nessa relação de violência simbólica e interdependência do casal, esses personagens são representados de uma forma complexa, que expressam violência, desacordos, conflitos e dependência mútua.

É possível que essas relações que são constituídas por desigualdades de gênero apresentadas no quadrinho são formas de representar essas problemáticas sociais presentes na sociedade brasileira. São construídas socialmente ferramentas de preservação e consolidação do domínio masculino sobre as mulheres, controlando-as de múltiplas formas, objetivando o gozo dos interesses do dominador. A sociedade é, habitualmente, condescendente a esse modelo de violência. Segundo Osterne:

A violência perpetrada contra mulheres em relações íntimas, em última instância, visa à manutenção do domínio e do controle sobre as mulheres, assim como à defesa ou ao fortalecimento de privilégios masculinos. Desde cedo, as mulheres aprendem que devem se manter no lugar que lhes foi destinado cultural e socialmente. Esse aprendizado lhes deixa reféns da insegurança, dos medos e, conseqüentemente, em grande parte dos casos, do imobilismo (OSTERNE, 2007, p. 68).

As desigualdades de gênero têm sido uma presença constante ao longo da história das HQs. Inicialmente, é notável que os protagonistas das principais séries do cenário mainstream de super-heróis são predominantemente homens. Foi somente em 1941 que a *Detective Comics Entertainment* lançou a primeira super-heroína das HQs: Diana Prince, também conhecida como Mulher-Maravilha. Embora tenha sido reconhecida como uma "imagem de gênero progressiva para jovens mulheres" (WRIGHT, 2001, p. 21), algumas histórias retratavam o corpo da personagem de maneira sexualizada, comprometendo a integridade do seu papel. Além disso, várias narrativas eram frequentemente classificadas como "incoerentes e simplistas" (WRIGHT, 2001, p. 185).

Nas HQs amplamente reconhecidas e consumidas globalmente, as mulheres frequentemente são retratadas como meras companheiras dos protagonistas masculinos. Pode-se citar exemplos emblemáticos como Clark Kent e Lois Lane, Batman e Rachel Dawes, Arthur Curry e Mera, Barry Allen e Íris West, Coringa e Arlequina, Peter Parker e Mary Jane, Thor e Jane Foster, Hulk e Betty Ross, Reed Richards e Susan Storm, Matt Murdock e Elektra, Colossus e Kitty Pryde, Scott Summers e Emma Frost, Henry "Hank" Pym e Janet Van Dyne. Esses são apenas alguns dentre muitos personagens mundialmente famosos das HQs, nos quais a relevância da mulher frequentemente é subjugada em relação ao homem. Como observa Lucchetti (2005):

Tomando-se como exemplo, em primeiro lugar, os quadrinhos norte-americanos, verifica-se que, até há alguns anos, a maioria de suas personagens femininas eram ingênuas, possuíam uma inteligência limitada e estavam submissas aos homens. [Eram] as noivas eternas dos heróis, e a todo instante caíam prisioneiras de cruéis e inescrupulosos vilões – o que obrigava seus namorados a enfrentarem grandes perigos para salvá-las; ou donas de casa comuns (LUCCHETTI, 2005, p. 33).

No contexto dos quadrinhos brasileiros, embora tenham produzido obras notáveis que desafiam essas desigualdades, também enfrentam desafios similares no que diz respeito à representação de gênero. Enquanto em muitas narrativas brasileiras, as mulheres têm sido retratadas como personagens fortes e independentes, ainda é possível identificar traços de subalternidade e objetificação. Em paralelo aos personagens estrangeiros previamente mencionados, muitos quadrinhos brasileiros também refletiram uma disparidade de gênero em suas representações. Personagens femininas muitas vezes foram relegadas a papéis secundários ou estereotipados, não obtendo a mesma complexidade e desenvolvimento que seus colegas masculinos (VERGUEIRO, 2017).

O término da história de Tungstênio (2014) é composto em 2 momentos. O primeiro, como dito anteriormente, ocorre no encontro de Keira e Richard, no momento de “reconciliação”. Após esse desfecho, é concluída a história na frustrada tentativa de vingança de Caju. Para realizar sua vingança contra Ney em decorrência das ameaças e agressões, logo na metade da história, Caju promete que iria delatar um indivíduo vendedor de drogas ilícitas para Richard, numa festa de casal no bairro local – nesse caso, o indivíduo seria Ney.

Para realizar seu plano, ele conta com a ajuda de um amigo para colocar de forma discreta as drogas no bolso de Ney, de forma que esse ato não seja percebido. Entretanto, Caju descobre que o ex-sargento mantém um relacionamento afetivo com sua mãe, fazendo-o desistir da sua vingança. Ao chegar na festa e perceber que Caju não iria entregar o suposto vendedor de drogas, Richard fica furioso e espanca violentamente o jovem (Fig. 15).

Figura 15 – Violência Recorrente



Fonte: Tungstênio – edição 1, p. 133, 141 e 142.

Não é possível afirmar com exatidão que uma das motivações da violência seja o racismo, pela falta de informações que comprovem essa hipótese nos diálogos e no texto. Porém, ressalto que a representação social de Richard como um personagem que comete diversas formas de violência, tanto nas relações com sua esposa, quanto com os indivíduos que ele possui alguma aversão. Como policial que deveria prezar pelo respeito e segurança da população, Richard é uma representação da complexidade de um policial corrupto, violento e criminoso. Dessa forma, o artista afirma:

Richard é tão impulsivo quanto pode ser um funcionário público ciente de que não conta com o apoio incondicional de um dispositivo jurídico que garanta o melhor cumprimento das diretrizes legais, sentimento que por si só faz a tensão subir sem freio (QUINTANILHA, 2023).

A descrição apresenta Richard como alguém impulsivo, destacando que ele é um funcionário público ciente de que não tem o respaldo completo de um sistema jurídico que garanta o cumprimento ideal das diretrizes legais. Essa conscientização adiciona uma camada de tensão à sua personalidade, fazendo com que essa tensão cresça de maneira desenfreada. Através dessa descrição, Quintanilha parece criar um perfil complexo para

o personagem de Richard. A impulsividade de Richard pode ser interpretada como um reflexo de sua frustração e de sua percepção de impotência em um sistema que parece estar desfavorável a ele. A menção à falta de apoio incondicional do dispositivo jurídico sugere que Richard pode se encontrar em situações onde a justiça não é garantida ou onde ele não pode confiar plenamente nas instituições legais para resolver os problemas.

O uso da palavra "impulsivo" também pode ser entendido como uma resposta à situação desafiadora na qual ele opera. Ele pode ser movido por uma mistura de raiva, desespero e a necessidade de tomar medidas rápidas para proteger seus interesses ou os de outros. Além disso, a "tensão subir sem freio" indica que a situação está em constante evolução e que o personagem pode estar lidando com pressões crescentes. Essa expressão sugere uma sensação de perda de controle, onde a situação está fora das mãos de Richard e pode levar a resultados imprevisíveis.

A representação social realizada por Quintanilha e expressada no personagem Richard pode ser vista como parte do tecido complexo e multifacetado dos personagens e suas interações. Quintanilha parece estar explorando as tensões sociais, legais e psicológicas que surgem quando um indivíduo se vê em um ambiente onde as regras e as expectativas podem ser instáveis ou inconstantes. Através de Richard, o autor pode estar oferecendo uma visão crua e realista dos desafios enfrentados por pessoas que tentam navegar em sistemas que muitas vezes parecem ineficazes ou adversos.

Keira é retratada como uma mulher negra que questiona sua posição social, compartilhando suas experiências com amigos e familiares. No entanto, em uma relação interdependente estruturada por várias formas de violência - tanto simbólica quanto sexual, por exemplo - ela continua mantendo um interesse afetivo por Richard. Essa decisão a mantém no relacionamento e perpetua o ciclo de violência. Essa dualidade torna Keira um personagem complexo e intrigante, sendo plausível entendê-la à luz das desigualdades de gênero presentes na sociedade brasileira, onde casos de mulheres que permanecem com parceiros agressores⁷¹ ainda são observados. Resumidamente, Quintanilha afirma que:

Keira é até hoje uma das minhas personagens mais complexas. Tudo o que sabemos sobre sua vida familiar chega-nos através da sua voz, mas também sabemos, com alguma precisão, que mente ou já mentiu algumas vezes para justificar certas atitudes no terreno matrimonial, o que não nos coloca em

⁷¹ Segundo o Mapa da Violência 2012: Homicídios de Mulheres no Brasil (CEBELA/FLACSO, 2012), duas em cada três pessoas atendidas no Sistema Único de Saúde (SUS) em razão de violência doméstica ou sexual são mulheres. Em 51,6% dos atendimentos foi registrada reincidência no exercício da violência contra a mulher, assim como 71,8% dos casos ocorreram no ambiente doméstico.

posição de poder afirmar que tudo o que ela narra seja a expressão máxima da verdade (QUINTANILHA, 2023).

A fala de Quintanilha sobre Keira revela sua abordagem meticulosa ao desenvolver personagens ricos e multifacetados. A complexidade de Keira, suas ações contraditórias e a relação conturbada com Richard se alinham à exploração das dinâmicas de poder, relações interpessoais e questões de gênero na sociedade brasileira. Ao descrever Keira como uma mulher negra que questiona sua posição social e compartilha suas experiências com amigos e familiares, Quintanilha já está introduzindo uma dimensão de questionamento das normas sociais e de busca por voz e identidade.

A dualidade complexa de Keira é fundamental para compreender seu papel na narrativa. A maneira como ela mantém seu interesse afetivo por Richard, mesmo em um relacionamento marcado por violência simbólica e sexual, evoca reflexões sobre os intrincados laços emocionais e as dificuldades que muitas mulheres podem enfrentar ao tentar sair de relacionamentos abusivos. Isso pode ser interpretado como uma representação sutil das complexidades que muitas mulheres enfrentam ao tomar decisões em contextos de poder desigual e normas sociais restritivas.

Ao mencionar que Keira compartilha informações sobre sua vida familiar por meio de sua própria voz, mas que também mente para justificar suas ações no casamento, Quintanilha ressalta a subjetividade das narrativas pessoais. Isso sugere que a verdade nem sempre é objetiva, especialmente quando observada a partir das perspectivas individuais moldadas por experiências passadas, emoções e relações interpessoais. A inclusão dessa ideia pode ser vista como uma crítica sutil à interpretação unívoca das histórias pessoais, uma vez que todos têm suas próprias razões e motivações subjacentes.

A abordagem de Quintanilha à complexidade de Keira reflete sua habilidade de trazer à tona questões sociais e psicológicas intrincadas presentes na sociedade brasileira. A escolha de abordar temas de gênero, relacionamentos abusivos e representação negra através de um personagem multifacetado como Keira adiciona profundidade e autenticidade à narrativa. Ao contextualizar essa complexidade nas desigualdades de gênero presentes na sociedade brasileira, Quintanilha não apenas enriquece a história com nuances, mas também contribui para discussões mais amplas sobre as realidades sociais que as mulheres podem enfrentar.

Caju é representado como um jovem negro astuto, que busca diversas formas para sobreviver e realizar seus interesses, mesmo que utilize de métodos ilegais. Apesar de ser vítima nas situações de violência física, desde imobilizações e espancamentos, o

personagem é representado como um jovem que mantém um profundo respeito por outros personagens que são amigáveis com ele, inclusive sua mãe, pela motivação da desistência de vingança contra Ney quando descobrir que sua genitora mantinha um relacionamento afetivo com o ex-sargento, colocando-se em risco de vida diante da agressividade de Richard. Segundo Quintanilha:

As motivações de Caju — a vingança, de um lado, e a tentativa de preservar e proteger o afeto materno, de outro — afirmaram-se como traços cada vez mais sedutores, a ponto de competir com Richard na corrida para ser o protagonista do epílogo (QUINTANILHA, 2023).

Na análise de Quintanilha, a complexidade das motivações de Caju desempenha um papel fundamental na construção do personagem e na maneira como ele se destaca na trama. A dualidade entre o desejo de vingança e o instinto de proteção e afeto materno cria uma tensão interna intrigante dentro de Caju. Essa tensão não só o torna mais realista e humano, mas também adiciona profundidade à sua jornada emocional ao longo da história.

A decisão de Caju de desistir da vingança quando descobre o relacionamento de sua mãe com o ex-sargento Ney é uma virada significativa. Isso revela não apenas a influência vital do amor filial sobre suas ações, mas também a maturidade e a capacidade de compreender o valor da vida humana e dos relacionamentos em meio à adversidade. A escolha de Caju de priorizar o bem-estar de sua mãe em detrimento de suas próprias ambições vingativas o humaniza de maneira poderosa, tornando-o um personagem multidimensional que transcende estereótipos.

A competição entre Caju e Richard para ser o protagonista do epílogo é um ponto de destaque na fala de Quintanilha. Isso sugere que as motivações de Caju, tão ricas e complexas, capturaram a atenção do autor, quase rivalizando com o papel tradicional do protagonista. Essa rivalidade implícita entre os dois personagens em relação ao centro das atenções do desfecho ressalta ainda mais a profundidade da personalidade de Caju. Ele não é simplesmente um personagem secundário, mas sim alguém cuja jornada e dilemas são tão dignos de exploração quanto os do próprio protagonista.

Além disso, a abordagem de Quintanilha pode ser vista como uma forma de destacar a diversidade e a riqueza das histórias humanas que muitas vezes são marginalizadas ou subestimadas na literatura e na cultura pop. Caju, como um jovem negro que lida com desafios complexos e moralmente ambíguos, torna-se um símbolo de

narrativas que escapam das simplificações e que se enraízam na realidade diversificada e cheia de nuances do mundo social.

A representação de Quintanilha sobre Caju ressalta a profundidade emocional e as motivações complexas do personagem, transformando-o em uma figura cativante que desafia as expectativas convencionais. A interação entre suas ambições pessoais, dilemas morais e ações altruístas não apenas enriquece a narrativa, mas também eleva Caju a um nível de relevância narrativa comparável ao do próprio protagonista. Isso reflete uma abordagem mais inclusiva e realista na criação de personagens, que captura a essência multifacetada das experiências humanas.

É evidente que essa HQ não surge de uma concepção estática do seu *habitus*, pois desde a gênese da ideia até a publicação da história em quadrinhos, o processo de elaboração é permeado por questões intrínsecas à sociedade brasileira. Desde a violência doméstica contra as mulheres até o racismo estrutural, as preocupações vigentes na sociedade permeiam todo o procedimento. Falando sobre suas representações, Quintanilha afirma:

[...] sim é como eu falei na verdade você tem que conhecer esse ambiente como um personagem também, você tem que conhecer esse ambiente, você tem que conceber esse ambiente como personagem, é a maneira como eu gosto de trabalhar, é a única maneira com que eu consigo trabalhar, eu não consigo trabalhar com cenários, com fundos, eu não desenho fundos, eu detesto desenhar fundos, eu desenho personagens o tempo todo mesmo que sejam só paredes. (PIPOCA&NANQUIM, 2018).

A abordagem criativa de Marcello Quintanilha em relação ao ambiente e aos personagens no quadrinho revela uma visão dinâmica e singular. Sua ênfase em conceber o ambiente como um personagem em si mesmo, e sua confissão sobre sua relutância em desenhar fundos, destacam como ele procura extrair a essência do mundo social e trazê-lo à vida através dos personagens.

Ao aplicar esse método, Quintanilha potencialmente transforma os cenários em espaços vivos, enriquecendo suas histórias com a atmosfera e os elementos culturais que compõem o pano de fundo. Isso pode também ser interpretado como um reflexo da complexidade da sociedade brasileira, onde os personagens e ambientes interagem de maneiras intrincadas, ecoando questões sociais e culturais profundas.

O autor menciona a importância de conhecer o ambiente como um personagem para criar uma narrativa mais autêntica e envolvente. Esse processo também pode ser relacionado a própria realidade social, onde os ambientes muitas vezes carregam histórias, simbolismos e desafios específicos. A abordagem de Quintanilha pode ser vista

como um esforço consciente de dar voz não apenas aos personagens, mas também às características intrínsecas do ambiente, contribuindo para uma representação mais rica e contextualizada da sociedade brasileira nos quadrinhos. Concernente sobre seus personagens em Tungstênio, Quintanilha afirma:

Todos são mostrados sem filtro, sem nenhum tipo de julgamento, igualmente acolhidos em seus pontos fortes e fracos, todos atuando dentro dos parâmetros impostos pelo metal do cotidiano, utilizando suas armas particulares para quebrar o metal, dobrar o metal, atravessá-lo, contorná-lo, superá-lo. Graficamente, a obra recupera a tradição do quadrinho popular brasileiro, consagrada por tantas edições grampeadas, muitas delas herdeiras diretas da EC Comics, que formou inúmeros artistas brasileiros desde a década de 1950 (QUINTANILHA, 2023).

Ele destaca a abordagem que o autor utiliza ao retratar os personagens, afirmando que eles são apresentados "sem filtro" e "sem nenhum tipo de julgamento". Isso sugere que Quintanilha adota uma representação honesta e crítica, que acolhe os personagens com todas as suas características, tanto positivas quanto negativas.

Os personagens são descritos como atuando dentro dos "parâmetros impostos pelo metal do cotidiano", o que pode ser interpretado como uma alusão à dureza e à rigidez da vida cotidiana. No entanto, eles são mostrados utilizando "armas particulares" para lidar com esses desafios. Isso pode se referir a habilidades individuais, traços de personalidade ou estratégias únicas que os personagens empregam para superar obstáculos, seja quebrando, dobrando, atravessando ou contornando as adversidades.

Além disso, o texto faz uma conexão gráfica entre a obra e a tradição do quadrinho popular brasileiro. Ele menciona a influência das edições grampeadas, que remontam à tradição das EC Comics e formaram muitos artistas brasileiros desde os anos 1950. Isso sugere que Quintanilha resgata e honra essa tradição, refletindo talvez uma estética mais crua e direta, em sintonia com a tradição dos quadrinhos nacionais.

Quintanilha adota uma representação franca e autêntica dos personagens, permitindo que eles enfrentem os desafios da vida cotidiana com suas próprias forças e estratégias individuais. A referência à tradição dos quadrinhos populares brasileiros sugere uma abordagem gráfica que resgata elementos da história do país, possivelmente transmitindo uma sensação de identidade cultural e histórica.

6 RELAÇÕES ENTRE ESCRIVIVÊNCIAS E AS REPRESENTAÇÕES

6.1 Sirlene Barbosa

A elaboração de uma obra quadrinista não ocorre por intermédio de uma ideia que surge de uma genialidade da essência, assim como é um equívoco desconsiderar a trajetória do agente e como ele se enquadra nas suas práticas no campo. Levando em consideração que um trabalho artístico pode ser realizado em conjunto com outros agentes, torna-se fundamental compreender como a trajetória de vida de um ou mais agentes se relaciona com o campo simbólico em que está inserido, que resultam em práticas sociais, como uma obra artística.

Bourdieu (1996) afirma que uma trajetória de vida é a objetivação das relações entre os agentes e as disputas, configuração e a lógica do campo. Assim como o campo está em contínua rearranjo e reconfiguração estrutural, a trajetória é um movimento inserido em um campo de possibilidades definidas também de forma estrutural, sendo essas estratégias e os movimentos dos agentes sejam realizados ou não por mera causalidade. Segundo o autor:

[...] trajetória social deve ser compreendida como uma maneira singular de percorrer o espaço social, onde se exprimem as disposições do *habitus*; cada deslocamento para uma nova posição, enquanto implica a exclusão de um conjunto mais ou menos vasto de posições substituíveis e, com isso, um fechamento irreversível do leque dos possíveis inicialmente compatíveis, marca uma etapa de envelhecimento social que se poderia medir pelo número dessas alternativas decisivas, bifurcações da árvore com incontáveis galhos mortos que representam a história de uma vida. (BOURDIEU, 1996, p. 292).

Não é incomum na elaboração de um quadrinho a contribuição de um agente que não seja um quadrinista ou que não possua especialização na criação de roteiros. Grande parte da autoria das HQs do *mainstream* de super-heróis envolve a colaboração de dois ou mais indivíduos, com destaque para o roteirista e o desenhista. Esse padrão também se aplica às HQs de outras categorias de publicação e estilos narrativos, incluindo os quadrinhos *underground*, autobiográficos, entre outros.

Um exemplo disso é a autoria do quadrinho Carolina (2016), que é atribuída a João Pinheiro e Sirlene Barbosa. Enquanto João Pinheiro já possuía uma série de trabalhos como quadrinista anteriores à publicação dessa HQ, este é o primeiro trabalho de Sirlene Barbosa nesse meio. Ela não é responsável pelo roteiro nem pelos desenhos, mas sim pela argumentação e pesquisa envolvidas.

Os créditos de uma história em quadrinhos atribuídos a uma autoria que não está diretamente ligada aos textos e às imagens são raros, especialmente no caso de "Carolina", onde ambos os autores têm uma relevância semelhante. Para entender as representações dos/as negros/as nas histórias em quadrinhos e a importância da contribuição de Sirlene Barbosa, é fundamental analisar a trajetória de vida dela.

Sirlene Barbosa é uma mulher negra, com 35 anos e nasceu na cidade de São Paulo, onde reside atualmente (Fig. 16). Carolina (2016) foi o seu primeiro trabalho com quadrinhos, mas não é a primeira produção concernente a história de Carolina de Jesus. Além disso, como foi responsável pela pesquisa do referido quadrinho, pesquisei sobre suas atribuições profissionais e suas produções realizadas.

Figura 16 – Sirlene Barbosa



Fonte: Plural Curitiba. Disponível em: <https://www.plural.jor.br/cultura-etc/para-roterista-sirlene-barbosa-hqs-tem-papel-fundamental-na-educacao/>

Sirlene Barbosa é uma professora de Língua Portuguesa da rede municipal da cidade de São Paulo (SME-PMSP). Possui Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica (PUC-SP) e é doutoranda em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP). É pesquisadora sobre literaturas negra e periférica e relações étnico-raciais na educação (Lei 10.639/2003 – 11.645/2008).⁷²

Sua primeira formação acadêmica ocorreu em 2007, graduada em Letras (Português/Inglês) pela Universidade Cruzeiro do Sul (UNICSUL). Já em 2013, concluiu o curso de Mestrado na PUC-SP com a pesquisa intitulada: Ensino-aprendizagem da leitura do conto popular no livro didático de língua-portuguesa. Atualmente, ela está

⁷² O objetivo da pesquisa é analisar as ações institucionais empreendidas no período de 1988-2017, para a formação de professores da educação básica sobre questões étnicas e raciais.

desenvolvendo uma pesquisa intitulada: A Descolonização do Currículo da Educação Básica (Ciclos I e II): Análise de Experiências na Secretaria de Educação do Município de São Paulo. É perceptível em seus trabalhos sua concentração na área de produções literárias e temáticas de relações étnico-raciais, com enfoque no campo da educação. Concernente ao seu trabalho acadêmico, ela afirma:

Pesquisei muito a questão da descolonização do currículo educacional por crer que o nosso currículo é muito europeizado e muito pintado com a cultura estadunidense. Trabalho agora com o EJA, Educação de Jovens e Adultos, e sempre colocando em prática, ou pelo menos tentando, né? Porque eu sou professora, eu erro, não tem jeito. A lei 10.639 que alterou o RDB, que é uma lei que põe a obrigatoriedade de se ensinar cultura, literatura e história negras, né? Então, eu não faço mais que minha obrigação, na verdade. Dá muito certo. E essa vontade de apresentar outros escritores para os estudantes, além dos canônicos. Na minha escola, chegava no livro, ou melhor, uma caixa com 40 livros do Goulart. Importantíssimo. Mas dois quartos de despejo. Então, assim, esse balanço. Nada do Lima Barreto, por exemplo. Nenhum caderno negro. Mulheres escritoras negras, então, nem se fala, né? Muito pouco (BARBOSA, 2020).

O *habitus* de Sirlene Barbosa não é apenas uma resposta ao ambiente educacional em que ela está inserida, mas também uma manifestação de suas disposições internalizadas ao longo do tempo. Seu questionamento sobre a eurocentricidade⁷³ e a influência da cultura estadunidense no currículo revela uma sensibilidade para as dinâmicas de poder cultural, indicando uma capacidade de ver além do óbvio e de reconhecer os sistemas de valores subjacentes.

Esse *habitus* crítico é nutrido por suas experiências passadas, talvez vivências de marginalização cultural ou uma busca pessoal por uma educação mais inclusiva. Além disso, seu *habitus* a capacita a enfrentar a complexidade da prática pedagógica e a aceitar o erro como parte do processo de aprendizado. Isso reflete uma compreensão profunda das dinâmicas de ensino e aprendizagem, bem como uma disposição para se adaptar e melhorar continuamente. É possível perceber uma busca pela diversidade e representatividade na literatura, uma vez que ela vê a lacuna na representação de autores e autoras negras e se empenha em preencher essa lacuna.

O capital cultural de Sirlene Barbosa não é apenas um estoque de conhecimento estático, mas uma ferramenta dinâmica que ela usa para questionar, desafiar e moldar a educação. Seu investimento em pesquisa e compreensão aprofundada

⁷³ O currículo eurocentrado nas escolas refere-se a um modelo educacional que prioriza a cultura, os valores, os conhecimentos e as perspectivas provenientes da Europa e de culturas ocidentais em detrimento de outras culturas e visões de mundo. Esse tipo de currículo muitas vezes coloca em destaque a história, a literatura, a filosofia e as contribuições de países europeus e seus descendentes, enquanto marginaliza ou ignora as culturas e histórias de outras regiões do mundo.

da descolonização do currículo é evidente em sua capacidade de articular de forma crítica os problemas de eurocentrismo e influência cultural estadunidense. Ela não apenas possui um conhecimento teórico, mas também habilidades práticas para aplicar esse conhecimento em sua prática pedagógica.

Seu capital social se reflete na maneira como ela menciona a colaboração com outros educadores e ações coletivas em direção a uma educação mais inclusiva. Sua conexão com outros profissionais da área pode fornecer recursos, suporte e um espaço para a troca de ideias, fortalecendo seu papel como agente de mudança educacional. Sua decisão de não apenas questionar o currículo eurocentrado, mas também ativamente preencher as lacunas com autores e autoras marginalizadas, destaca a importância de sua trajetória pessoal na construção de sua ética profissional. A vontade de reconhecer seus erros também sugere uma maturidade intelectual e emocional adquirida ao longo de sua trajetória.

A trajetória de vida de Sirlene Barbosa é fundamental para entender sua motivação e compromisso. Pode haver eventos, experiências ou encontros cruciais que moldaram sua visão e a levaram a adotar uma abordagem educacional tão comprometida. Sua escolha de trabalhar com a Educação de Jovens e Adultos revela uma sensibilidade à diversidade de experiências e histórias de vida, sugerindo que sua própria trajetória pode estar conectada a uma busca por igualdade e inclusão. Sirlene Barbosa revela ser uma educadora comprometida e intelectualmente envolvida em transformar a educação. Seu *habitus* crítico e culturalmente sensível, seu capital cultural e social e sua trajetória pessoal culminam em uma abordagem educacional única, enraizada em valores de igualdade, diversidade e justiça.

O trabalho de revisão em Carolina (2016) não foi o seu primeiro no campo editorial. Dentre 2008 até 2016, Sirlene Barbosa trabalhou como editora e revisora, apesar desses trabalhos perdurarem em um curto período de tempo. De 2009 até 2010, ela atuou como editora assistente e assistência editorial às obras universitárias pela Editora Pearson. De 2008 até 2010, trabalhou como revisora *freelancer* na Editora Moderna. Já de 2008 até 2011, foi revisora de texto de todos os livros da Editora Noovha América – literaturas infantil, infantojuvenil e adulta, bem como materiais paradidáticos.

Embora não seja tão comum quanto outros tipos de trabalhos acadêmicos, pesquisadores acadêmicos também podem se envolver na autoria de quadrinhos como uma forma de comunicação acadêmica e artística. Um dos exemplos mais notáveis é o de Nick Sousanis, que elaborou sua dissertação da Universidade Columbia em formato de

história em quadrinhos intitulada *Unflattening* (2015). O trabalho explora a relação entre palavras e imagens e como isso afeta a compreensão do conhecimento. A autora de quadrinhos Alison Bechdel é conhecida por suas *graphic novels* autobiográficas e pela popularização do "Teste de Bechdel", que avalia a representação de mulheres em obras de ficção, no quadrinho *Fun Home: Uma tragicomédia em família* (2015).

A formação intelectual no campo acadêmico e suas práticas como pesquisadora são estruturados pelo seu capital cultural, que segundo Bourdieu (1996) se refere às formas de conhecimento cultural, competências e/ou disposições, um código internalizado mediante os campos que está inserida para o seu *habitus*, desigualmente distribuído e gerador dos ganhos de distinção, contribuindo para não somente o significado das representações de obras literárias que sustentam o universo do poder da crença, mas também como compreender o arcabouço cultural do *habitus* do agente.

Apesar de Bourdieu (1996) utilizar o termo capital cultural para explicar as diferenças entre os agentes no desempenho escolar na França e os processos de distinção, assim como o sistema educacional, é possível operacionalizar esse conceito – respeitando sua fundamentação e adequando dentro dos limites possíveis – para entender como o capital cultural é um eixo estruturante de um *habitus*. O autor afirma que o capital cultural é formado por saberes, competências, códigos e outras formas de aquisições que podem ser oriundas de diversos campos, dentre eles o campo acadêmico.

Sirlene Barbosa é uma renomada pesquisadora cujo foco principal reside na vida e obra de Carolina de Jesus. Sua vasta produção acadêmica, que abrange mais de 25 trabalhos, reflete seu profundo interesse pela escritora. Dentre suas obras notáveis estão "Carolina Maria de Jesus e a descolonização do currículo" (2016), "Outras vozes no currículo educacional" (2016), "Por outras vozes no currículo educacional" (2016), "Outras vozes no gênero Quadrinhos nacionais" (2016), "Carolina Maria de Jesus e a descolonização do currículo" (2016), além de sua participação em "Sirlene Barbosa, João Pinheiro e Marcelo D'Saete na Quanta Academia de Artes" (2017).

O impacto do trabalho de Sirlene Barbosa não se limita apenas ao campo acadêmico, mas também transcende para outros âmbitos, como o capital social. Sua presença tem sido notada em uma variedade de programas midiáticos, onde foi convidada para compartilhar seu conhecimento. Além disso, sua influência se estende a convites para ministrar cursos, oficinas e atuar como membra em bancas avaliadoras de trabalhos acadêmicos. Em um marco significativo, Sirlene Barbosa participou de uma entrevista no

programa "Encontro com Bial", da TV Globo, em 2018, ampliando ainda mais o alcance de suas contribuições.

Ao longo de sua carreira, Sirlene Barbosa tem se destacado como palestrante em mais de 35 seminários e eventos, consolidando-se como uma das principais autoridades no estudo da vida e legado de Carolina de Jesus. Transmitir o capital cultural para diferentes expressões, sejam obras, livros, pesquisas ou narrativas históricas, requer um investimento de tempo e pode ocorrer de maneira intencional, dissimulada, invisível e/ou inconsciente. No contexto da incorporação, o capital cultural transforma-se em "um dever que se transformou em ser, uma propriedade que se tornou parte do corpo e integrante do *habitus*" (BOURDIEU, 1998, p. 74-75). Segundo Sirlene:

Por conta desse meu trabalho, junto com o meu companheiro João, que é quadrinista, a gente pensou em como descolonizar, uma forma de descolonizar e de apresentar uma personagem tão importante para a cultura e literatura brasileira, que é a Carolina Maria de Jesus. E aí, a gente fez o quadrinho. Em 2016, a gente lançou. Mas começou em 2014, no ano de centenário da morte, do nascimento de Carolina de Jesus. Pensei em quadrinhos quando eu olhei para a minha sala de leitura, da minha escola, tinha uma média de 30 mil livros e apenas uns 50 livros cujos autores e ou protagonistas eram negros. E eu vi a necessidade de se apresentar nomes importantes da literatura negra, dentre eles, uma tão importante que é a Carolina de Jesus. E aí, surgiu a ideia da linguagem dos quadrinhos. Eu, como professora de língua portuguesa, pensando, inclusive, na ligação entre o texto verbal e visual. Então, passei a pesquisar. Até, a princípio, eu tinha a Carolina como objeto de estudo, talvez num possível doutorado, mas a tese virou o nosso quadrinho com a arte do João e o roteiro do João (BARBOSA, 2020).

O *habitus* de Sirlene Barbosa é a resultante de um processo de socialização e experiências acumuladas. É possível afirmar que sua formação como professora de língua portuguesa é um pilar para moldar seu *habitus*, conferindo-lhe um olhar sensível às complexas interações entre linguagem, literatura e cultura. A ligação entre texto verbal e visual, mencionada por ela, sugere uma compreensão sofisticada das múltiplas dimensões da comunicação. Essa capacidade, adquirida ao longo de sua trajetória de vida como educadora, a leva a questionar as disparidades na representação literária.

Bourdieu (1996) defende que o capital cultural é um recurso que confere poder e prestígio. A biblioteca da escola de Sirlene contém um amplo volume de livros, porém, a escassa representação de autores e protagonistas negros indica uma distribuição desigual de capital cultural. Isso ressoa com as teorias bourdieusianas de que as estruturas sociais reproduzem hierarquias através da distribuição assimétrica de capital. Ao reconhecer essa falta de representação, Sirlene visa interromper essa reprodução e equalizar o campo cultural.

A proposta de Sirlene Barbosa para descolonizar a cultura e a literatura brasileira é uma ação estratégica de resistência simbólica. Bourdieu (1998) explica que a dominação simbólica é mantida por meio da imposição de significados que reforçam as estruturas de poder. Ao focar em Carolina de Jesus, Sirlene rompe com esse ciclo, revalorizando uma voz historicamente marginalizada. Ela não apenas questiona as convenções estabelecidas, mas também contribui para uma reconfiguração do imaginário cultural.

O campo cultural, como concebido por Bourdieu (1996), é um espaço de competição e luta pelo poder simbólico. A ação de Sirlene dentro desse campo é uma forma de engajamento que busca redefinir as normas culturais. Através de seu projeto, ela reestrutura as regras do jogo, desafiando a exclusão sistêmica e abrindo caminhos para uma literatura mais inclusiva. Essa intervenção, ancorada em sua trajetória, *habitus* e compreensão dos mecanismos de capital, é uma tentativa de redirecionar o campo cultural para a mudança social.

Sua atuação transcende o âmbito pessoal e se insere em uma luta maior por representação, igualdade e descolonização. Sua ação não é apenas uma expressão individual, mas uma intervenção consciente em um campo cultural permeado por relações de poder. Como evidência do embasamento teórico consistente do quadrinho em relação às obras de Carolina de Jesus, Sirlene Barbosa detalha minuciosamente todas as referências bibliográficas que fundamentaram sua pesquisa, incluindo não somente os escritos de Carolina de Jesus, mas também de outros autores e autoras negros/as. Em entrevistas, ela reitera que sua atuação profissional está enraizada em uma perspectiva feminista e antirracista, tanto no contexto escolar quanto em suas produções acadêmicas.

Vale destacar que Sirlene Barbosa é cônjuge de João Pinheiro, que também é coautor do quadrinho mencionado. A parceria entre ambos, embora eu não possua informações específicas sobre sua origem, parece ter sido concebida com o propósito de representar a vida e o legado de Carolina de Jesus, ressaltando sua relevância para a sociedade brasileira. Essa abordagem é coerente com os distintos *habitus* deles, que convergem na prática da representação social. Nas seções seguintes, explorarei a trajetória de vida de João Pinheiro e sua atuação no campo dos quadrinhos.

6.2 João Pinheiro

Seguindo os pressupostos de Bourdieu (1996) sobre o que consiste na análise de trajetória de vida, considero fundamental não reduzir essa metodologia para um olhar

sociológico limitado ao “contexto”, numa lógica de reflexo que estabelece um elo intransponível entre a vida do/a autor/a com as obras culturais, assim como dos grupos que eram seus destinatários reais ou não, na quais suas expectativas são hipoteticamente atendidas. Nesse sentido, Bourdieu considera imprescindível a teoria do campo para a realização das análises das trajetórias de vida. Segundo o autor:

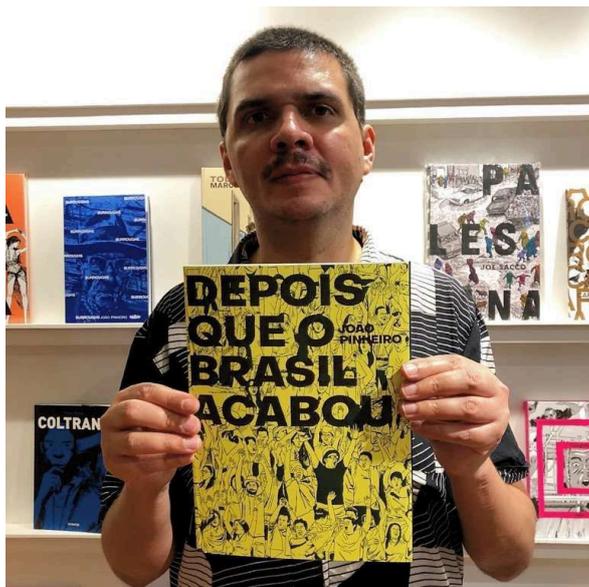
Foi contra essa espécie de curto-circuito redutor que desenvolvi a teoria do campo. De fato, a atenção exclusiva às funções levava a ignorar a questão da lógica interna dos objetos culturais, sua estrutura como linguagens; mas, mais profundamente, levava a esquecer os grupos que produzem esses objetos (padres, juristas, intelectuais, escritores, poetas, artistas, matemáticos etc.) através dos quais eles também preenchem funções (BOURDIEU, 1996, p. 60).

A trajetória descreve uma série de posições que são ocupadas pelos agentes nos campos de forma sucessiva, pois apenas na estrutura de um campo, pensando numa perspectiva relacional, que é definido o sentido dessas posições que são sucessivamente ocupadas, “publicação em tal ou qual revista, ou por tal ou qual editor, participação em tal ou qual grupo etc.” (BOURDIEU, 1996, p. 72).

É através no interior de um estado pré-determinado do campo, estabelecendo um centro estado do espaço de possíveis, assim como a função ocupada pelo agente e sua avaliação diferencial consoante as disposições de sua origem social, que o artista se orienta em um note a tais ou quais possibilidades são oferecidas. Como dito anteriormente, a trajetória de vida é a forma objetivada e como são estruturadas as relações entre os agentes e as próprias forças no campo (BOURDIEU, 1996). Nesse prisma, abordarei a trajetória de vida de João Pinheiro e como decorreu seus trabalhos quadrinistas.

João Pinheiro nasceu em 1981 na cidade de São Paulo (Fig. 17). Com 19 anos, começou a estudar Artes Plásticas na Faculdade Paulista de Artes, dedicando-se ao desenho e técnicas narrativas na área dos quadrinhos. A sua inserção no campo acadêmico possibilitou que ele conhecesse diversos agentes que estavam inseridos em outros campos, tanto no Brasil quanto no exterior. Assim, foi convidado para trabalhar com as revistas Hipnorama, Inkshot, Serafina, Rolling Stone e Bill.

Figura 17 – João Pinheiro



Fonte: Terra. Disponível em: <https://www.terra.com.br/visao-do-corre/pega-a-visao/quadrinista-da-periferia-lanca-livro-sobre-crise-politica.5127c4ee08c630463d4cfff178abd2d1vrakx7k5.html>

Além do capital cultural ser imprescindível para o “sucesso” de um artista, o capital social também deve ser considerado. É possível que um artista não tenha seu trabalho reconhecido, por mais talentoso que seja, caso não detenha o capital social necessário. Desde seus primeiros trabalhos, João Pinheiro esteve divulgando e realizando projetos nos campos quadrinistas. Ele publicou HQs em coletâneas independentes, como Front, Graffiti e Cavalo de Teta, esta última como sua criação autoral em 2017 com foco em humor político. Esse foi uma das suas primeiras histórias autorais que foram publicadas.

Em 2011, João Pinheiro publicou pela editora Devir o primeiro quadrinho biográfico: Kerouac, (2011)⁷⁴. A história narra a vida de Jack Kerouac, famoso escritor autor de diversos livros, dentre eles a obra Pé na Estrada. O sucesso desse quadrinho possibilitou que ele continuasse a publicar HQs que fossem voltadas para narrar as histórias de pessoas reais, assim como ser reconhecido por outros campos editoriais quadrinistas. João Pinheiro descreve como ocorreu esse processo:

Comprei um quadrinho da LPM, que é do Munhoz e do Sampaio, são dois autores argentinos, que conta a história da Billie Holiday. E vendo aquela história tive um estalo. Conhecia tudo de Jack Kerouac, já tinha lido todos os livros, já tinha pesquisado muito sobre ele. É uma época também que eu curto visualmente. E aí acabei fazendo a biografia dele em quadrinhos. Então foi meio um acaso que a publicação desse quadrinho levou outras editoras. Por exemplo, uma editora me convidou para fazer a adaptação de um texto do Machado. E aí acabei fazendo sob

⁷⁴ O título do quadrinho tem uma vírgula ao final do nome de forma proposital.

encomenda. Mas que eu curti muito. Em 2014 ainda está um clima político exacerbado no Brasil e no mundo. E muita coisa de manipulação, de propaganda, slogans pipocando na nossa mente (PINHEIRO, 2020).

O capital social e intelectual de João Pinheiro viabilizou um acordo com a editora Veneta por volta de 2015. Naquela época, a editora já incorporava em seu catálogo diversas histórias em quadrinhos de cunho político e dava prioridade à publicação de títulos com abordagem biográfica. Foi nesse contexto que, em 2015, viu a luz o quadrinho "Burroughs", que narra a trajetória de um dos mais proeminentes luminares da literatura estadunidense, William S. Burroughs, também conhecido por suas incursões na pintura e na crítica social. Assim como ocorreu com "Kerouac" (2011), essa obra também compreende 128 páginas. Refletindo sobre suas influências e como ocorreu a elaboração do referido quadrinho, João Pinheiro expõe sua perspectiva:

Eu lembrei de um autor que eu já tinha lido, mas que fala muito sobre isso, que é o William Burroughs. Ele considera que a linguagem é um vírus, que nos invadiu e a gente não consegue se livrar da linguagem, porque a linguagem meio que molda o mundo. Daí não teve jeito. Eu estava fugindo dos bits, mas aí voltei a ler todos os livros dele. E aí resolvi fazer um quadrinho, que não é bem uma biografia, diferentemente do Kerouac, que conta a história dele linear e tal. No Burroughs é mais uma viagem no universo dele. Então eu li todos os livros dele, usando ele mesmo como personagem, ele passeando por aquele mundo. É a história de como ele se tornou escritor, basicamente. Mas, dentro disso, é uma ficção científica, meio B, uma coisa meio filme B. E aí começa tudo com a história de que a linguagem é um vírus, apresentando um episódio real, que aconteceu mesmo. Ele e a esposa estavam chapadões lá no México, onde eles moravam, e ele atirava muito bem. Ele tinha armas, tinha um tesão por armas, como a maioria dos americanos, aparentemente. E aí eles foram brincar de Glemitel. Ao invés de uma maçã, ela colocou um copo na cabeça. E ele atira e atinge ela na cabeça, assassina. Muito pesado, né? É um escritor que escreve sobre crimes, mas ele mesmo cometeu um puta crime, acidentalmente, né? Não sei se isso procede, mas, enfim, acidentalmente, no caso. Mas isso o levou a uma crise existencial absurda, questionalmente, ele era viciado em heroína e tal. Ele fala que, a partir desse incidente, ele começou a escrever como um remédio. E eu exploro um pouco isso nesse quadrinho, que aí ele entra numa outra esfera (PINHEIRO, 2020).

Bourdieu (1996) enfatiza a importância do *habitus*, do capital social e do campo na compreensão das escolhas e ações individuais no contexto da sociedade. No caso de João Pinheiro, seu capital social e intelectual – representado por suas conexões e conhecimentos – desempenhou um papel crucial na viabilização do acordo com a editora Veneta. Essas redes de relacionamento e recursos culturais foram mobilizados para traduzir a ideia do quadrinho "Burroughs" em uma realidade tangível. A editora, por sua vez, configura uma refração/partícipe do campo das editoras de quadrinhos no qual as relações de poder, influência e legitimidade se manifestam, e a capacidade de Pinheiro negociar nesse campo resultou na publicação da obra.

A ideia de que a linguagem é um "vírus" que molda o mundo, mencionada por João Pinheiro ao citar Burroughs, pode ser vista como uma reflexão sobre o poder simbólico da linguagem na construção da realidade social. Bourdieu (1989; 1996; 1999) também discutiu como os símbolos e discursos têm um papel fundamental na estruturação das relações sociais e na legitimação das hierarquias. A ideia de que a linguagem influencia e molda nossa percepção do mundo está alinhada com a noção de que as representações sociais, incluindo as expressas em obras de arte, têm um impacto significativo na construção da realidade social.

Becker (2009) argumenta que os artistas selecionam e organizam elementos da realidade para criar representações que se tornam uma lente através da qual o público percebe determinados aspectos da sociedade. No caso de "Burroughs", Pinheiro utiliza a história de vida do autor como uma lente através da qual explora conceitos como a relação entre linguagem e realidade, e os desafios enfrentados por Burroughs. A escolha de uma abordagem não linear e a incorporação de elementos de ficção científica demonstram a maneira pela qual o processo criativo permite ao artista reformular a realidade de acordo com sua visão e intenções.

A perspectiva de uma abordagem biográfica de João Pinheiro em seus trabalhos possibilitou que ele desenvolvesse um quadrinho sobre uma mulher que até então, segundo ele, não conhecia ainda de forma satisfatória para narrar numa história. Em parceria com Sirlene Barbosa e fundamentando o quadrinho com embasamento nas produções acadêmicas e intervenções da pesquisadora, ambos lançaram pela editora Veneta o quadrinho Carolina (2016). Até hoje, esse é considerado um dos maiores sucessos tanto da editora, quanto dos artistas, sendo republicado até em outros países como na França, pela editora Presque Lune.

A partir do lançamento e sucesso do quadrinho, João Pinheiro começou a ser convidado para palestrar em campos acadêmicos, literários, midiáticos e quadrinistas sobre a vida e obra de Carolina de Jesus, assim como para informar a importância da HQ. Juntamente com Sirlene Barbosa, participaram do programa Seu Jornal no canal TTV. Em entrevista, João Pinheiro afirma que por mais que ela tenha sido famosa na década de 1960, o quadrinho foi um sucesso por introduzir a vida e obra de Carolina de Jesus, assim como muitos começaram a conhecê-la através do quadrinho (PINHEIRO, 2019).

As artes originais do quadrinho foram expostas em diversos eventos culturais, dentre eles no Museu de Campos Gerais em Ponta Grossa/PR. Em 2022, foi convidado para palestrar no I Festival de Literatura Jovem da PUC-SP, assim como foi prestigiado

em maio de 2022 no I Festival Nacional de Historietas del Bicentenário, organizado pela Bienal de Quadrinhos de Curitiba em parceria com a embaixada do Brasil em Lima e a editora Librería Contracultura, pela publicação da edição peruana do quadrinho Carolina (2016). O sucesso dessa HQ possibilitou novos acordos e publicação de outros títulos tanto na Veneta, quanto em outras editoras.

Em 2017, João Pinheiro lançou o livro *Diário Vagulino: Desenhos das Quebradas* (2017), pela editora Criativo. Esse livro apresenta diversas ilustrações feitas pelo artista de cenários urbanos dos bairros da periferia de São Paulo. Em 2020, ele criou duas HQs digitais sobre a pandemia de Sars-Cov-2 (COVID-19). A primeira, intitulada *Pandemia na Quebrada* (2020), foi feita em coautoria com Sirlene Barbosa e publicada no blog da editora Veneta. A segunda, publicada no site do Instituto Moreira Salles, tem como título *Farol de Quebrada* (2020). Ambas abordam sobre os impactos da COVID-19 na periferia como seu principal tema.

Um dos últimos trabalhos de João Pinheiro ressalta sua perspectiva crítica sobre a sociedade brasileira, apresentando suas concepções sobre as disputas políticas e o atual Governo Federal. Depois que o *Brasil Acabou* (2021) foi lançado pela Veneta em 10 de dezembro de 2021, com introdução de Rogério de Campos e prefácio de Marcello Quintanilha.

A obra foi premiada no Brasil e na Europa, abordando o golpe político contra Dilma Rousseff em 2016, os movimentos e protestos sociais, ascensão de Jair Bolsonaro e a desigualdade socioeconômica aprofundada pelo período de pandemia. Em entrevista, o autor afirmou que “o recorte para o livro foi reunir essas HQs que tratam da vida social brasileira dos últimos cinco anos” (PINHEIRO, 2021).

É interessante pontuar como os agentes desse campo editorial realizam trabalhos e participam de eventos em conjunto: Quintanilha participa em um texto na obra de João Pinheiro juntamente com o fundador da editora; Marcelo D’Saete é convidado para eventos juntamente com Sirlene Barbosa e João Pinheiro, etc. As participações de eventos, assim como as premiações, resultam no prestígio simbólico, econômico e cultural tanto para a editora quanto para os autores.

É pertinente questionar as motivações intrínsecas que impulsionam um artista a se dedicar aos quadrinhos. Ao longo de muitos anos, diversos quadrinistas optaram por ocultar suas identidades por trás de pseudônimos e outros expedientes. Isso ocorria, em parte, devido à perspectiva de que as histórias em quadrinhos não fossem dignas de serem levadas a sério, ou que o trabalho nesse meio não devesse ser considerado uma forma

legítima de expressão artística. Essa visão é ilustrada pelas palavras iniciais da carreira profissional de Quintanilha. Indagado sobre a sua relação com os quadrinhos, João Pinheiro declara:

Eu sou completamente tarado pela linguagem das histórias em quadrinhos. Os desenhos separados por quadros ou não, o balão e as letras que funcionam como desenhos também, a leitura muito rápida desses vários elementos. Tudo isso é fascinante. Mas o principal é contar histórias (PINHEIRO, 2021).

Na sua fala, João Pinheiro expressa uma profunda afinidade pela linguagem das histórias em quadrinhos e destaca vários elementos que o fascinam nessa forma de expressão artística. Ele descreve a disposição dos desenhos em quadros, mencionando que mesmo a ausência deles pode ser significativa. Essa apreciação pela estrutura visual dos quadrinhos indica a percepção de que cada quadro é uma unidade narrativa, uma moldura que encapsula momentos da história.

A menção aos balões e letras como elementos visuais que funcionam em conjunto com os desenhos é crucial. Isso realça a ideia de que a leitura dos quadrinhos é uma experiência sinestésica, na qual elementos verbais e visuais se entrelaçam para criar uma narrativa completa. Nesse sentido, a leitura dos balões e letras não é somente uma questão de decodificação textual, mas também de interpretação visual, já que a fonte, o tamanho e a disposição das letras podem transmitir emoções e atmosferas.

Ao descrever a disposição dos desenhos em quadros e a interação entre balões e letras com os elementos visuais, ele evidencia como os quadrinhos operam como uma forma híbrida de comunicação. Essa interdependência entre elementos verbais e visuais espelha a abordagem interdisciplinar que Becker consideraria crucial na análise das artes visuais.

Becker argumenta que a interpretação de uma obra de arte é um processo ativo, influenciado por fatores como o contexto cultural, experiências pessoais e conhecimento prévio do observador. A leitura ágil dos quadrinhos requer uma interpretação instantânea e colaborativa entre os elementos, demonstrando a participação ativa do leitor na construção do significado, de maneira semelhante à interpretação de uma obra de arte.

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa não apenas transmite uma história, mas também serve como um meio de representar ideias, valores e visões de mundo. Ao enfatizar a importância de contar histórias, João Pinheiro está apontando para a

capacidade dos quadrinhos de representar realidades sociais e culturais de uma maneira que ressoa com o público.

A rapidez da leitura é uma característica marcante das histórias em quadrinhos. Ao mencionar isso, João Pinheiro ressalta a natureza enxuta e concentrada da narrativa nas HQs. A habilidade de contar uma história de maneira eficaz em um espaço limitado é uma destreza que diferencia os quadrinhos de outras formas de expressão artística, e a leitura veloz torna-se uma parte intrínseca dessa experiência.

A declaração de que o principal é "contar histórias" encapsula o cerne do seu envolvimento com os quadrinhos. Através dessa afirmação, João Pinheiro alude à capacidade das histórias em quadrinhos de transmitir narrativas complexas, com uma interconexão de elementos visuais e verbais. A centralidade da narrativa revela que seu interesse não reside apenas na estética visual dos quadrinhos, mas no poder de contar histórias significativas por meio dessa linguagem única.

O fascínio de João Pinheiro pelos elementos visuais e narrativos dos quadrinhos pode ser visto como uma manifestação do *habitus* formado por suas interações com essa forma de arte, bem como sua história pessoal e contexto cultural. O hábito de apreciar e criar quadrinhos pode ser compreendida como expressão concreta do seu *habitus*. A maneira como ele percebe e valoriza os elementos particulares dos quadrinhos é moldada por sua exposição contínua a essa linguagem artística, bem como por suas experiências individuais. Bourdieu (1996) argumenta que o *habitus* influencia a forma como as pessoas percebem o mundo e tomam decisões, e isso é evidente na fala de João Pinheiro, onde ele articula seu apreço singular pela linguagem dos quadrinhos.

Sua apreciação pelas histórias em quadrinhos reflete a maneira pela qual essa forma de arte contribui para a representação simbólica de experiências humanas e ideias. Através da combinação única de elementos visuais e verbais, os quadrinhos atuam como uma forma de representação social, comunicando e construindo significados que são compartilhados por comunidades de leitores e criadores. Portanto, é plausível afirmar que a fala de João Pinheiro destaca que quadrinhos são operacionalizados como forma de expressão artística que cria significados colaborativos, compartilhados e representações sociais por meio da interação entre elementos visuais e verbais. Sua apreciação pelos quadrinhos é uma manifestação dessa dinâmica interativa e das maneiras pelas quais a arte contribui para a construção e a partilha de significados na sociedade.

Analogamente à perspectiva compartilhada por João Pinheiro sobre a linguagem dos quadrinhos, essa interação dinâmica entre o/a leitor, o/a artista e a obra em

si também pode ser entendida à luz das concepções de representação social de Howard Becker. A observação de João Pinheiro sobre o entrelaçamento de elementos visuais e verbais nos quadrinhos, juntamente com sua ênfase na narrativa, corrobora a ideia de que os quadrinhos são uma forma de representação social, onde símbolos visuais e linguagem se unem para criar significados compartilhados.

João Pinheiro mantém ativo o seu próprio *website*, que contém suas obras originais, peças digitalizadas, informações sobre os eventos nos quais ele e sua obra têm sido prestigiados, bem como seu currículo pessoal, *clipping*⁷⁵ e detalhes de contato. No *website*, é possível acessar uma variedade de entrevistas nas quais ele participou, proporcionando uma oportunidade única para conhecer mais profundamente o seu trabalho artístico (Fig. 18).

Figura 18 – Website de João Pinheiro



Fonte: <http://jpinheiro.com.br>.

A manutenção de um *website* pessoal assume um papel de destaque na carreira de um artista. Além de servir como um espaço de exibição virtual para suas criações, ele funciona como um portal central que agrega diversas dimensões da sua trajetória artística. A presença de obras originais e digitalizadas oferece aos apreciadores da arte uma visão abrangente da evolução do artista ao longo do tempo. A divulgação das datas e detalhes dos eventos nos quais João Pinheiro e sua obra foram reconhecidos não

⁷⁵ *Clipping*, no contexto dos quadrinhos e da arte digital, refere-se a uma técnica usada para isolar uma parte específica de uma imagem ou desenho, criando uma "máscara" que define quais áreas da imagem serão visíveis e quais serão ocultadas. Isso é frequentemente realizado através do uso de máscaras de transparência ou camadas de recorte em *softwares* de edição de imagem e arte, como o Adobe Photoshop.

apenas celebra suas conquistas, mas também consolida seu capital social e simbólico no cenário artístico.

O currículo disponível no *website* não apenas destaca a formação e as realizações do artista, mas também oferece contexto e profundidade à compreensão das influências e da direção criativa que ele busca explorar. O *clipping* de mídia reunido no *website* atua como testemunho tangível do impacto do seu trabalho na sociedade, validando sua importância e relevância no diálogo artístico contemporâneo.

Além disso, ao fornecer informações de contato direto, o *website* estabelece uma ponte entre o artista e seu público, promovendo a interação, o engajamento e até mesmo oportunidades de colaboração. Através das entrevistas disponíveis, os visitantes podem mergulhar nas motivações, técnicas e inspirações que moldam a criação artística de João Pinheiro.

O *website* pessoal de João Pinheiro transcende a mera exibição de suas obras; ele atua como um arquivo multifacetado, um canal de comunicação para seu trabalho artístico. Ao deter e manter seu próprio espaço virtual, João Pinheiro se coloca não apenas como um criador de arte, mas como um contador de histórias, um comunicador que busca compartilhar seu trabalho e suas perspectivas sobre o mundo social.

A presença digital por meio de *websites* destinados a autores de quadrinhos é passível de pesquisas acadêmicas mais aprofundadas, fundamentada em teorias socioculturais, econômicas e de comunicação. Considerando a complexidade desse fenômeno na contemporaneidade, a compreensão do papel dessas plataformas demanda uma abordagem crítica e contextualizada.

Sob uma perspectiva sociocultural, a construção de comunidade *online* no ambiente do *website* é intrinsecamente ligada à formação de identidades coletivas. O autor, ao interagir diretamente com os fãs, estabelece um espaço participativo que transcende a natureza unilateral da produção cultural. Teoricamente, esse dinamismo reflete princípios da cultura participativa, conforme proposto por Jenkins (2009), onde os leitores assumem papéis ativos na interpretação e disseminação das narrativas. Nesse contexto, o *website* não é meramente uma vitrine, mas um terreno fértil para a construção e compartilhamento de significados.

No âmbito econômico, a presença de uma loja *online* no *website* proporciona uma reflexão sobre as dinâmicas de distribuição e monetização no cenário das artes gráficas. O estabelecimento de vendas diretas de cópias físicas ou digitais transcende o modelo tradicional de distribuição, permitindo uma conexão mais imediata entre criador

e consumidor. Este aspecto, sob uma análise econômica, não apenas diversifica as fontes de receita para o autor, mas também desafia as estruturas convencionais do mercado editorial.

Em termos de comunicação, a integração estratégica com redes sociais e a otimização para mecanismos de busca (SEO) destacam-se como elementos-chave para a visibilidade *online*. A sinergia entre o *website* e as plataformas sociais representa uma estratégia comunicacional contemporânea, capitalizando a natureza viral e interconectada das redes digitais. Adicionalmente, a atenção à otimização para mecanismos de busca contribui para a inserção do autor no tecido cultural digital, onde a descoberta por novos públicos é mediada por algoritmos e práticas de busca.

No contexto da teoria sociocultural, a construção de capital social através de estratégias como *newsletters* reforça o papel do *website* como um *locus* de construção de comunidade. A coleta de assinaturas para *newsletters* não é apenas um meio de disseminar informações; é uma prática que fortalece os laços entre autor e leitor, promovendo uma participação ativa e contínua na esfera cultural do autor.

Em suma, a análise aprofundada da presença digital de autores de quadrinhos em seus *websites* revela uma interconexão complexa entre dimensões socioculturais, econômicas e de comunicação. Essa presença não é apenas uma extensão da produção artística, mas uma plataforma dinâmica que molda e é moldada pela interação entre criador e audiência, além de desafiar as normas estabelecidas nos domínios econômicos e comunicacionais das artes gráficas.

Abordarei a seguir um dos seus principais trabalhos, compreendendo como são realizadas as representações sociais para além do que é encontrado nas páginas em si. Carolina (2016) é um dos maiores sucessos da editora, assim como para Sirlene Barbosa e João Pinheiro. Apesar dos livros de Carolina de Jesus serem publicados há décadas, é preciso compreender mais sobre sua primorosa obra, assim como outros títulos como o referido quadrinho tem a pretensão de narrar sua história.

6.3 Carolina em Quadrinhos

João Pinheiro e Sirlene Barbosa contam, nesta HQ, a história de Carolina Maria de Jesus, renomada autora dos livros Quarto de Despejo (1960)⁷⁶, Casa de Alvenaria (1961), Pedacos da Fome (1963) e Diário de Bitita (2014). A obra em

⁷⁶ Ficou no topo da lista de mais vendidos e foi publicado em mais 13 países nos anos 1960. No Brasil, os exemplares de Quarto de Despejo alcançaram uma tiragem de mais de 100 mil livros vendidos em um ano.

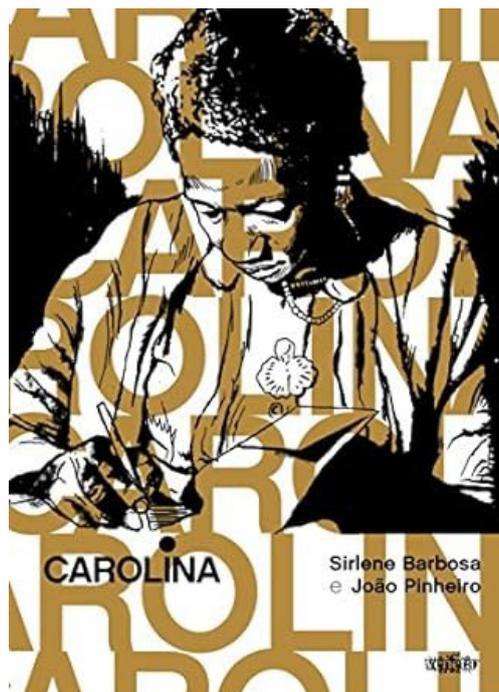
quadrinhos abrange 128 páginas, apresentando um estilo visual em preto e branco, subdividido em segmentos pré-textuais, a narrativa da vida de Carolina tal como interpretada pelos autores nos quadrinhos, um apanhado biográfico da própria Carolina e elementos pós-textuais. A estilização e tonalidade adotadas por João Pinheiro nas ilustrações são um reflexo das suas percepções pessoais sobre Carolina. No tocante a esse aspecto, João Pinheiro compartilha:

João Pinheiro: Então, para fazer quadrinhos é baixíssimo orçamento. Lápis, papel e borracha já é o suficiente para você criar uma história em quadrinhos, assim. É interessante que, de repente, artistas da região que estão querendo fazer quadrinhos ou sabe como, pode ter uma ideia também de como é o processo, assim. Do lado, a gente colocou uma página já mais trabalhada, gráfica, assim, no computador, né. Então, aqui você tem, do lado esquerdo, do lado, do nosso lado aqui é computado? A direita, a minha direita, tem o desenho a lápis, né, como é feito o original. E aí eu escaneio essa página e depois, no computador, eu trabalho no contraste, né, para ficar como se fosse um nanquim mesmo. A ideia de fazer a lápis foi porque a própria escritora Carolina trabalhava com lápis. Então, assim, ela criou todas as suas obras com material muito simples, papel que ela catava na rua, cadernos, né. Ela pegava as folhas em branco que tinha no caderno e escrevia. E aí eu achei que seria uma boa, assim, funcionaria também trabalhar com o mínimo de recursos, sabe. Em outros trabalhos eu trabalho com digital, com outros materiais, mas nesse trabalho eu decidi fazer só lápis (JOÃO PINHEIRO, 2019).

Os autores narram o cotidiano de Carolina de Jesus. É apresentada a infância pobre da escritora em Minas Gerais, sua vida sofrida na favela do Canindé, a fama, as ilusões, as decepções e o “esquecimento”. A cronologia da vida de Carolina é bem demarcada pelos autores: o prólogo apresenta Carolina vivendo em Palheiros-São Paulo, no ano de 1977, sozinha na sua casa e reflexiva sobre sua vida; a Parte 1 intitulada por “Muito bem, Carolina”, inicia a história no marco temporal de 05 de julho de 1955. Mulher negra, mãe solteira de três filhos, os autores representam os desafios de Carolina em sobreviver como catadora de lixo na metrópole de São Paulo, assim como seu cotidiano onde morava.

A Parte 2 narra a chegada do jornalista Audálio Dantas na favela do Canindé, objetivando escrever uma reportagem para o jornal Folha da Noite, em 1958. No local, ele encontra Carolina gritando com alguns moradores e os ameaçando de “coloca-los” em seu livro. Assim, o jornalista conhece os escritos dela, inclusive os rascunhos do que viria a ser o Quarto de Despejo. A Parte 3 apresenta a fama da Carolina após a publicação de seu livro, assim como sua saída da favela com sua família. A repercussão midiática perdura por cinco anos e a história finaliza com as reflexões da protagonista sobre suas vivências, desafios, superações e sua infância (Fig. 19).

Figura 19 – Carolina



Fonte: Carolina – edição 1, Capa.

Os autores do quadrinho, enquanto indivíduos que retrataram a história de uma mulher negra e seus desafios, em consonância com suas pesquisas, perspectivas e inferências subjacentes sobre a vida de Carolina, utilizaram as HQs como meio de representar não apenas as vivências de uma das maiores pensadoras e escritoras da história do Brasil, mas também o contexto social em que ela viveu⁷⁷. Essa representação é realizada através de seus próprios padrões de pensamento e comportamento, aplicando seus recursos na elaboração da história em quadrinhos. Sobre o início do trabalho dos autores, ambos se expressam da seguinte maneira:

Sirlene Barbosa: Então, eu sou professora da Rede Municipal de São Paulo e fiquei alguns anos como coordenadora de sala de leitura. Na minha escola, a sala de leitura tinha uma média de 20 mil livros. Era uma sala imensa, assim. E descobri que tinha um único Quarto de Despejo e, sei lá, no máximo 30 livros cujos autores e ou protagonistas eram negros. E aí eu comecei a bater na tecla de tem que aparecer mais negro nas escolas, nos currículos. E aí, ó, o João que conheceu Carolina primeiro, que me apresentou.

João Pinheiro: Eu conheci através do programa Manos e Minas, onde eu estava assistindo em casa, e aí uma rapper citava várias mulheres negras importantes. Entre elas, citava Carolina. E aí eu me interessei e comecei a procurar nos sebos. E aí encontrei um Quarto de Despejo pequenininho, né, de bolso. E fui,

⁷⁷ A arte representa brilhantemente os detalhes da favela do Canindé, o estado físico da protagonista e suas expressões emocionais. O traço realístico é uma marca característica da arte. Vale ressaltar a consistência do enredo em adaptar a oralidade de todos os personagens, com linguagem formal e linguagem informal (com ênfase na última).

já li no metrô, assim, o caminho de casa, já quase li todo ele. Aí passei pra Sirlene, a Sirlene também pirou. E aí essa sensação de quando você conhece uma escritora, né, que marca a gente, né, a gente quer passar pra outras pessoas, né?

Sirlene Barbosa: E aí eu pensei em qual linguagem, né? Meu, eu preciso contar a história de Carolina. Qual linguagem? Histórias em quadrinhos. E eu olhei pro lado da minha casa, assim, e falei, meu companheiro é quadrinista.

João Pinheiro: Por que não? (SIRLENE BARBOSA; JOÃO PINHEIRO, 2019).

Sirlene Barbosa, ao destacar sua experiência como professora e coordenadora de sala de leitura, ilustra como seu *habitus*, ou seja, sua história pessoal e socialmente construída, a levou a uma percepção aguçada das lacunas na representatividade negra na literatura escolar. Seu papel nesse ambiente educacional moldou sua percepção, influenciando suas escolhas e desejos em relação à educação inclusiva e diversificada.

Por outro lado, João Pinheiro compartilha como seu *habitus* pode receber influências consoante suas interações com a mídia, exemplificado pelo programa Manos e Minas. Isso o impulsionou a buscar literatura que abordasse mulheres negras influentes, incluindo Carolina. Sua busca por esses livros em sebos ressalta a mobilização de seus capitais culturais e simbólicos para explorar a história e a literatura. A interação de Sirlene com seu parceiro quadrinista demonstra como o capital social e os relacionamentos também desempenham um papel fundamental na escolha do meio de expressão.

As trajetórias de Sirlene Barbosa e João Pinheiro refletem a importância das histórias de vida na formação das percepções individuais. Sirlene, através de suas experiências educacionais e profissionais, desenvolveu uma sensibilidade para a questão da representatividade negra e da inclusão na educação. Essa sensibilidade foi crucial ao decidir utilizar os quadrinhos para representar a vida de Carolina.

Por sua vez, a história de vida de João, influenciada por sua exposição à mídia e seu engajamento em buscar literatura significativa, o levou a se conectar profundamente com o trabalho de Carolina. Sua experiência como leitor e entusiasta de histórias sobre mulheres negras notáveis culminou em seu desejo de compartilhar essa conexão com outros.

A fala de João Pinheiro, ao expressar o desejo de compartilhar a descoberta de Carolina com outras pessoas, alinha-se com a perspectiva de Howard Becker sobre a representação. Becker (2009) argumenta que a representação artística não é uma mera cópia da realidade, mas sim uma interpretação ativa que os artistas fazem do mundo. A intenção de João em passar adiante o impacto que a escritora teve sobre ele ressalta sua

função de “mediador representacional” entre a história de Carolina e o público, reinterpretando-a através das histórias em quadrinhos. Como mediadores, os autores realizam suas representações, que apenas podem ser completadas mediante a própria representação social realizada pelo público leitor, interpretando os textos e as imagens, assim como as lacunas entre os enquadramentos (POSTEMA, 2018).

Postema (2018) explora a linguagem visual dos quadrinhos, que permite uma comunicação não apenas através de palavras, mas também de elementos visuais como enquadramentos, composições e sequências. Ao adotar essa forma de expressão, Sirlene e João capitalizaram a capacidade dos quadrinhos de transmitir emoções, ações e significados de maneira poderosa e impactante. A escolha consciente de usar essa linguagem sugere uma compreensão das possibilidades únicas que os quadrinhos oferecem para representar de maneira eficaz a complexa história de Carolina e os desafios que ela enfrentou.

Tanto na representação artística quanto no texto, a figura de Carolina é retratada como uma mulher forte, determinada, trabalhadora e sonhadora. No entanto, ao longo da história, também são evidenciadas suas inseguranças diante da miséria, suas preocupações maternas em relação aos filhos, o cansaço decorrente do árduo trabalho para assegurar alimentos⁷⁸ e suas reflexões sobre as experiências vivenciadas. A complexidade da representação de Carolina se destaca, contrastando com os estereótipos racistas amplamente presentes em várias obras literárias, cinematográficas e quadrinísticas.

Concernente González (1979), as imagens das negras estão vinculadas, majoritariamente, aos estereótipos de servilismo profissional e sexual. Parafraseando a autora, “a mulher negra é vista pelo restante da sociedade a partir de dois tipos de qualificação ‘profissional’: doméstica e mulata. A profissão de ‘mulata’ é uma das mais recentes criações do sistema hegemônico no sentido de um tipo especial de ‘mercado de trabalho’ [...] produto de exportação” (GONZÁLEZ, 1979, p. 13).

Em sua análise crítica sobre a cultura brasileira, González (1979) observou que as mulheres negras eram frequentemente retratadas por meio de duas categorias “profissionais”: a doméstica e a mulata. Elas eram submetidas a uma objetificação que limitava seu papel na sociedade a esses arquétipos de trabalho e sexualidade. Além disso,

⁷⁸ Muitas vezes obtidas no lixo.

Gonzalez enfatizava como as mulheres negras, em particular, eram alvos de fetichização, perpetuando uma visão reducionista e desumanizadora.

No entanto, a representação de Carolina desafia essa tendência prejudicial. Através de suas inseguranças perante a miséria, suas preocupações maternas e seu cansaço, o quadrinho explora a gama completa das experiências de uma mulher negra em um contexto de desvantagem socioeconômica. Isso se alinha à abordagem de González, que buscava a descolonização da imagem da mulher negra, reconhecendo-a como sujeito pleno, com vivências únicas e não definida apenas por papéis estereotipados.

A mulher negra na sociedade brasileira carrega mais de 500 anos de exclusão, oriundo da supremacia racista branca. Isso é nítido nas múltiplas desigualdades sociais que Carolina atravessa no decorrer do quadrinho. É fundamental compreender a HQ por intermédio da interseccionalidade⁷⁹ entre gênero, raça e classe, pois ela é uma ferramenta de análise que possibilita a compreensão de como diferentes conjuntos de identidades tem impacto no acesso e uso de direitos e oportunidades sociais das mulheres negras, que vivenciam suas experiências numa sociedade racializada como a brasileira.

A condição social da protagonista é descrita de formas distintas, segundo cada momento da vida dela representada pelos autores. Nas duas primeiras partes da HQ é representado o contexto de vulnerabilidade social: Carolina e seus filhos residem num barraco na favela do Canindé, sem auxílio governamental, desempregada e para conseguir alimentar e criar a família, se desdobra trabalhando como catadora de papelão, metal, e como lavadeira. A insalubridade do local onde ela vive é nítida: “Narrar os dramas das crianças expostas a todo tipo de mazelas. Famintas e doentes pela proximidade com o rio Tietê. Sobrevivendo do lixo” (Fig. 20) (BARBOSA; PINHEIRO, 2016, p. 25-26).

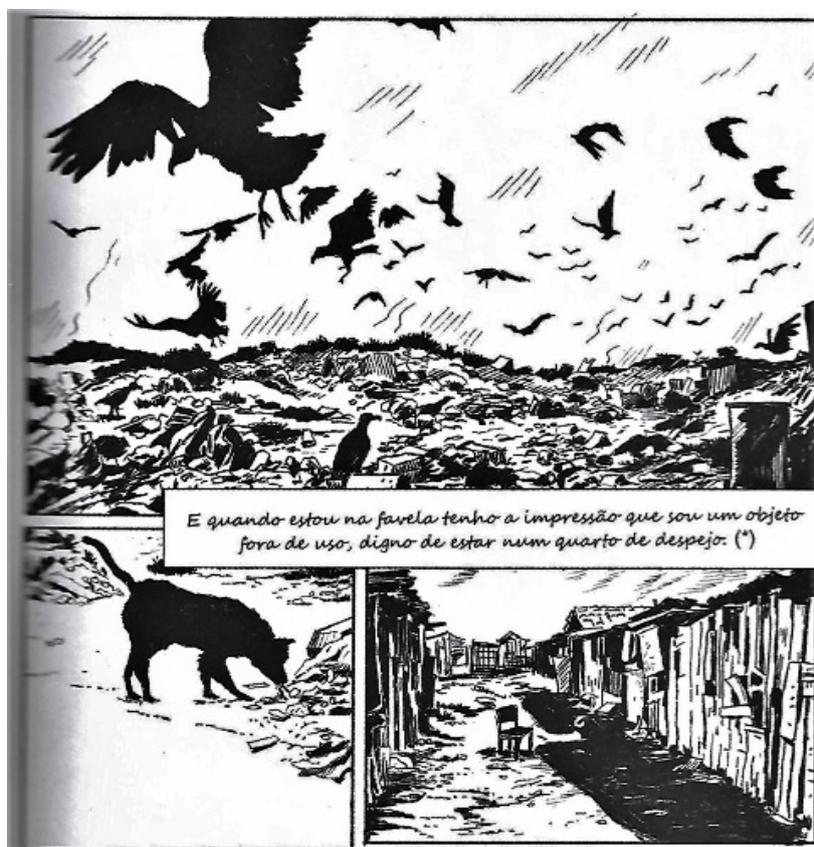
O conceito de "distinção" de Pierre Bourdieu, amplamente apresentado em sua obra "A Distinção: Crítica Social do Julgamento" (2013), destaca como as pessoas em diferentes classes sociais buscam se diferenciar umas das outras por meio de suas escolhas de consumo, gostos culturais e práticas sociais. Essa diferenciação não apenas reflete a classe social, mas também reforça as hierarquias sociais existentes. Bourdieu argumenta que as classes sociais têm diferentes recursos econômicos e, portanto, fazem

⁷⁹ Denominado por Kimberlé Crenshaw (2002), afirma que “as discriminações de raça e de gênero não são fenômenos mutuamente excludentes, propõe um modelo provisório para a identificação das várias formas de subordinação que refletem os efeitos interativos das discriminações de raça e de gênero”. Ressalto que apesar de ter sido a primeira autora a realizar essa conceituação, outras autoras já abordaram com profundidade a articulação entre raça, classe e gênero na sociedade (Angela Davis e Lélia Gonzalez, por exemplo).

escolhas de consumo distintas. Carolina, vivendo em um barraco na favela, é representada como uma agente social que da classe trabalhadora brasileira que enfrenta desafios econômicos significativos. Suas escolhas de consumo, limitadas por essa condição, são moldadas por sua classe social (BOURDIEU, 2013).

Bourdieu também discute como as pessoas das classes sociais mais baixas frequentemente desenvolvem estratégias de resistência cultural para desafiar a exclusão social. O trabalho árduo de Carolina para sustentar sua família pode ser visto como uma forma de resistência à sua condição social desfavorável, onde ela busca afirmar sua dignidade e lutar contra as barreiras que enfrenta (BOURDIEU, 2013).

Figura 20 – A Fome é Amarela



Fonte: Carolina – edição 1, p. 17.

O último capítulo apresenta uma melhora da condição socioeconômica da protagonista, decorrente do sucesso de seu livro. Ela viaja por todo o Brasil e América Latina, participa de programas midiáticos (no rádio e televisão, por exemplo), conhece pessoas famosas como Clarice Lispector, compra uma casa em Osasco e depois de certo tempo, passa a residir num sítio em Palheiros.

É persistente durante toda a história o racismo estrutural na qual Carolina e seus filhos enfrentam cotidianamente. Personagens brancos e brancas, tanto aqueles que moram na favela de Canindé quanto os “intelectuais” e outros/as da classe média, exercem o racismo contra a Carolina. Evidencia-se que os autores da HQ representaram o racismo praticado ocorre de múltiplas formas, desde o olhar com repulsa, menosprezo em desviar o caminho para evitar a aproximação com a protagonista, até ofensas verbais (Fig. 21).

Figura 21 – Racismo Estrutural



Fonte: Carolina – edição 1, p. 14 e 98.

Um aspecto notável de Carolina Maria de Jesus no quadrinho é sua capacidade de resistência. González e Hasenbalg (2022) enfatizam a luta contra a invisibilidade e a marginalização impostas às mulheres negras. A trajetória de Carolina Maria de Jesus ressoa profundamente com essas ideias, destacando a resiliência de uma mulher que se recusou a ser silenciada e encontrou poder em suas palavras. Carolina é representada no quadrinho como uma mulher que em nenhum momento da história é subserviente a outro/a personagem. Apesar do reconhecimento dos seus escritos e a publicação do seu livro ter ocorrido por intermédio de um homem branco, a protagonista aceitou a publicação e exigiu o reconhecimento de sua autoria.

Esse acontecimento é representado pelos autores no quadrinho. É importante destacar essa representação, pois se trata da primeira relação amistosa entre uma pessoa

branca com Carolina de Jesus. Audálio Dantas desempenhou um papel fundamental em ajudar Carolina de Jesus a publicar seu primeiro livro, "Quarto de Despejo: Diário de uma Favelada". Agradeço por trazer isso à minha atenção.

Audálio Dantas era um jornalista na época em que Carolina de Jesus começou a escrever seu diário, que documentava sua vida na favela. Ele a conheceu em 1958, quando trabalhava como repórter no jornal "Folha da Tarde". Dantas visitou a favela do Canindé, onde Carolina vivia, e ficou impressionado com seus escritos e a força de sua narrativa (Fig. 22). O jornalista desempenhou um papel crucial ao ajudar Carolina de Jesus a transformar seus diários em um livro publicável. Ele organizou o material, editou o texto e, finalmente, apresentou o trabalho a editoras. O livro foi publicado em 1960 e se tornou um sucesso, lançando Carolina de Jesus para a fama e chamando a atenção para as condições de vida nas favelas brasileiras.

Figura 22 – Carolina e Audálio



Fonte: Carolina – edição 1, p. 68.

Apesar de não ter sido representado no quadrinho, vale destacar que o processo de publicação do material de Carolina de Jesus não ocorreu de forma harmoniosa, sem encontrar resistência. Segundo o jornalista Tom Farias, biógrafo de Carolina de Jesus, houve vários obstáculos no próprio meio jornalístico durante o período de publicação da obra. Ele afirma que "a documentação revela o quão doloroso foi esse

processo para ambas as partes: Carolina sofreu como escritora o 'cancelamento' da sociedade, que não a via como intelectual, e Audálio Dantas, por sua vez, enfrentou acusações de querer 'impingir' uma 'figura exótica' sem base no conhecimento acadêmico. Por essas razões e outras, chegou a ser acusado de ser o 'dono da Carolina' e de se aproveitar de sua ingenuidade" (LOURENÇO, 2021).

Carolina rebate com veemência em quase todas as situações em que os/as personagens brancos/as exercem seus atos racistas. Como forma de defesa de sua integridade e reafirmação de sua humanidade, a protagonista se impõe com vigor as ameaças e xingamentos racistas (Fig. 23). Todavia, até mesmo ela em alguns momentos demonstra sinais de cansaço diante o racismo que persiste em quase todos os locais onde ela está.

O Brasil é permeado por processos de exclusão social da mulher negra discriminada pelo gênero, pela raça e pela condição socioeconômica. Isso é perceptível no quadrinho, onde sua humanidade é ignorada constantemente em diversos momentos da história. Se as diferenças e exclusões sociais são construídas, é importante compreender como ocorre esta construção e como ela é atualizada, tendo como um dos eixos estruturantes o racismo. É perceptível na HQ que os autores representaram a naturalização da desigualdade socioeconômica vivenciada por Carolina, assim como a naturalização do racismo e sexismo.

Figura 23 – Luta Diária



Fonte: Carolina – edição 1, p. 89.

Nogueira (2017) afirma que o racismo deve ser compreendido como relação de poder, estruturado por dentro das instituições sociais, e sua superação não ocorre sem a reforma das mesmas. Racismo é uma relação estruturada politicamente e economicamente. Diante disso, raça tem a centralidade como variável presente e naturalizada na produção e reprodução das desigualdades sociais e nos processos de exclusão social da mulher negra no Brasil (MADEIRA; GOMES 2018). Segundo as autoras:

[...] as relações étnico-raciais no Brasil foram historicamente silenciadas, ou instalara-se um verdadeiro mal-estar, posto que o grupo dominante não desejava abrir mão de seus históricos privilégios e lugares sociais. A saída foi ou o silenciamento ou o discurso que retira do campo do conflito e das contradições, em nome de uma harmonia legitimada pelo processo de miscigenação e da democracia racial, a qual afirma que negros e negras usufruíram de oportunidades e integraram-se à cultura e à comunidade nacional (MADEIRA; GOMES, 2018, p. 465).

Os autores aprofundaram as diferenças de gênero no quadrinho e sua interseccionalidade com raça, principalmente na Parte 1. Alguns exemplos são marcantes no decorrer da história: a briga entre Carolina e um homem branco que não permitia que a protagonista guardasse os tomates que estavam no chão; moradoras da favela do Canindé que são constantemente vítimas de violência doméstica, agredidas por seus cônjuges; homens brancos bêbados que fazem “cantadas” sexistas.

Além disso, ressalto que existem momentos de diferenças entre as mulheres moradoras da favela. Enquanto poucas personagens brancas são mantêm uma relação amistosa com Carolina, outras são totalmente racistas, denominando a protagonista como “Negra fedida” – como se ser negra fosse uma ofensa – e “vira-lata” (Fig. 24). Após o término da história, Sirlene Barbosa desenvolve uma biografia sobre Carolina de Jesus, pontuando que Carolina foi vítima de violência doméstica pelo seu ex-marido.

Figura 24 – Representações do Racismo



Fonte: Carolina – edição 1, p. 18.

Como mulher negra, pobre e favelada, o racismo estrutural e estruturante da sociedade brasileira é extremamente violento. Raça e gênero, quando combinados, são marcadores sociais que afetam mais as mulheres negras no sentido de sua exclusão afetiva-sociocultural do que outros grupos (PACHECO, 2013). Os quadrinistas apresentaram, em poucas páginas, mas de forma contundente, a solidão vivenciada por Carolina (Fig. 25). Isso é perceptível na última parte do quadrinho, quando ela está sozinha em seu sítio, sem a fama que conseguiu outrora, relembrando sobre momentos de sua infância.

Figura 25 – Carolina e suas Lembranças



Fonte: Carolina – edição 1, p. 100.

É necessário fazer apontamentos concernentes ao quadrinho que seria um equívoco menosprezá-los. Primeiramente, que a HQ não é uma descrição literal do livro Quarto de Despejo (1960). O final da história mostra passagens da infância de Carolina com referências provenientes do livro Diário de Bitita (2014). As referências bibliográficas utilizados por Sirlene Barbosa na sua pesquisa e desenvolvimentos dos argumentos ressaltam a dimensão de diversas fontes de informações, assim como o arcabouço teórico necessário para a elaboração da HQ.

Apesar de ser uma forma de adaptar o livro mais famoso de Carolina e de suas outras obras, é impossível a descrição totalmente idêntica com os acontecimentos verídicos vivenciados por Carolina. Nesse sentido, ocorre a representação dos autores sobre a vida e obra de Carolina, com o exercício de descrever informações e lugares, contextualizar o período vivenciado e estipular os pensamentos e falas de cada personagem (talvez seja possível até descrever algumas delas, na medida do possível).

Em diversos momentos da HQ, são colocadas citações dos livros de Carolina (Fig. 26), principalmente do Quarto de Despejo (1960). É plausível afirmar que esse recurso utilizado pelos autores possibilitam uma maior imersão do leitor não só na história, mas dando lugar aos próprios pensamentos de Carolina. Além disso, a limitada quantidade de páginas (128 páginas) encurta consideravelmente a história que os autores estão representando. Com isso, os autores desenvolvem com mais profundidade certos momentos da vida da protagonista, em comparação com outros⁸⁰.

Figura 26 – A Menina Virou Poetista



Fonte: Carolina – edição 1, p. 47.

A pesquisa para a elaboração do quadrinho realizada por Sirlene Barbosa foi crucial para a elaboração da HQ. No final da história, Sirlene Barbosa apresenta um breve texto sobre a vida e obra da Carolina de Jesus. Considero que a autora, como mulher negra e pesquisadora, é tão importante quanto João Pinheiro, que elaborou o enredo e a arte, pois ela forneceu as informações necessárias para que o quadrinho pudesse ter sido realizado. Segundo Sirlene Barbosa:

Ler Carolina, algumas de suas biografias, textos acadêmicos que a têm como objeto de estudo, notícias de jornais, entre outros, permite-nos afirmar que essa mulher foi uma socióloga da prática, por sempre questionar a condição humana: de homem, mulher pobre, rico, negro, branco, culto, inculto, alienado,

⁸⁰ Para exemplificar, os autores desenvolvem com mais profundidade a Parte 1 em comparação com a Parte 3. Na Parte 1, além de ter mais páginas e acontecimentos representados, contém mais diálogos entre os personagens.

da migração dos nordestinos e nortistas para a Região Sudeste, da marca da fome na vida do sujeito, da dignidade ou falta dela, por fim, sempre questionando o porquê da vida (BARBOSA; PINHEIRO, 2016, p. 124).

Sirlene Barbosa, ao se referir a Carolina de Jesus como uma "socióloga da prática," está estabelecendo uma conexão com os princípios da sociologia de Bourdieu (2013), na qual argumenta que a análise das práticas cotidianas é essencial para compreender como as estruturas sociais e culturais influenciam as escolhas individuais. Carolina de Jesus, através de suas narrativas e observações da vida nas favelas, envolveu-se em uma "sociologia da prática" ao explorar as realidades de indivíduos marginalizados. Ela desafiou a invisibilidade social e trouxe à tona as complexas dinâmicas de poder que moldam as experiências de vida.

Por outro lado, a menção de Sirlene Barbosa à leitura de biografias, textos acadêmicos e notícias sobre Carolina de Jesus ressalta a importância das representações sociais na construção da imagem de uma figura pública. Essa perspectiva está em consonância com a teoria da representação social de Becker (2008), destacando como as etiquetas sociais e as representações influenciam a forma como as pessoas são percebidas e tratadas na sociedade.

As representações sociais de Carolina de Jesus, que variam de acordo com diferentes fontes e contextos, moldaram a maneira como ela foi recebida pelo público e a forma como seu trabalho foi avaliado. A afirmação de Sirlene Barbosa de que Carolina de Jesus questionava a condição humana em várias dimensões, como gênero, classe social, raça e migração, ecoa as preocupações de Bourdieu (2013) com a reflexividade crítica. O autor argumenta que a sociologia deve promover a reflexão crítica sobre as estruturas de poder que perpetuam as desigualdades sociais.

A mulher negra na sociedade brasileira carrega em sua trajetória mais de cinco séculos de profunda exclusão, uma herança que tem raízes profundas na estrutura da supremacia racial branca (HOFBAUER, 2019). A experiência de Carolina, a personagem principal do quadrinho, serve como uma lente poderosa através da qual podemos observar as complexas e multifacetadas desigualdades sociais que as mulheres negras enfrentam no Brasil (MUNANGA, 2018). A interseccionalidade nos permite entender como diferentes aspectos de identidade, como gênero, raça e classe, se entrelaçam e interagem, moldando a experiência de uma pessoa. Carolina, como mulher negra, não está apenas sujeita à opressão racial, mas também à opressão de gênero e à

exploração de classe, tudo isso ocorrendo simultaneamente e de maneira intrincada (COLLINS, 2016).

As experiências de Carolina não são um fenômeno isolado; elas são um reflexo agudo da sociedade racializada do Brasil, onde a hierarquia racial continua a ser uma realidade perturbadora (HASENBALG, 1979). Nascimento (1978) contribuiu significativamente para a compreensão dessa realidade expondo como o racismo no Brasil não é apenas uma questão de preconceito individual, mas um genocídio que ocorre de maneira estrutural e sistêmica, com consequências devastadoras para a população negra. Ele argumenta que o mito da democracia racial é uma ilusão que encobre a brutalidade dessa realidade.

Sueli Carneiro (2003) aprofundou ainda mais essa análise ao destacar a interseccionalidade de gênero e raça. Ela argumenta que as mulheres negras enfrentam desafios únicos que não podem ser plenamente compreendidos sem levar em conta as complexas interações entre racismo e sexismo. Carneiro enfatiza a necessidade de reconhecer a especificidade das experiências das mulheres negras e de trabalhar para superar as barreiras sistêmicas que enfrentam.

Portanto, a história de Carolina no quadrinho não é apenas uma narrativa individual; ela é uma representação social de uma agente social que viveu no mundo social, donde suas experiências reais se tornam um microcosmo das lutas e desafios enfrentados por diversas mulheres negras em um país profundamente marcado pelo racismo estrutural e pela desigualdade de gênero. É por meio da análise interseccional que podemos apreciar a complexidade dessas experiências e trabalhar em direção a uma sociedade mais justa e igualitária, reconhecendo e enfrentando as barreiras sistêmicas que as mulheres negras enfrentam no Brasil.

Sirlene Barbosa e João Pinheiro representaram Carolina de Jesus na HQ de acordo com o período histórico e cultural da história narrada. Os autores demonstram um esforço notável em mergulhar profundamente no contexto em que estão imersos. Esse compromisso requer uma combinação de imaginação, pesquisa epistemológica e investigação meticulosa, a fim de criar uma narrativa coesa, tanto textual quanto visualmente.

É evidente que os autores tiveram a intenção de utilizar a HQ como uma ferramenta de crítica ao racismo que permeou a sociedade brasileira ao longo de sua história. Eles exploram as complexas interseções de gênero e raça, proporcionando uma análise perspicaz das desigualdades raciais e de gênero no Brasil. Carolina é retratada

enfrentando não apenas as disparidades sociais em diferentes contextos - desde sua vida na favela até sua experiência em espaços mais privilegiados - mas também nas suas interações com outros personagens.

Dessa forma, os autores conseguem representar na HQ a maneira como Carolina vivenciou essas desigualdades, destacando seus conflitos internos e as estratégias que ela adotou para superá-las. Carolina é retratada de forma a não cair em estereótipos. Tanto no texto quanto nos desenhos, suas ações são predominantemente vistas como formas de resistência e crítica às desigualdades sociais existentes.

Os autores valorizam seus costumes, relacionamentos afetivos e tradições, apresentando uma figura multifacetada e resiliente, que transcende estereótipos simplistas. Além disso, é importante destacar que a HQ oferece uma oportunidade para o leitor mergulhar nas nuances da história de Carolina de Jesus, proporcionando uma compreensão mais profunda das complexidades das questões sociais e culturais que ela enfrentou ao longo de sua vida. Em longa citação sobre a vida de Carolina, João Pinheiro fala:

Tá. Carolina é uma mineira, né, de Sacramento, nasceu em 1914. E, na década de 40, ela foi para São Paulo, né, saiu da cidade. Diz a lenda que ela foi a pé. Então, ela foi andando, conseguia trabalhar em uma casa de família, trabalhava um tempo, depois andava mais um pouco, até chegar em São Paulo. Lá em São Paulo ela foi morar ali na região do centro, viajou tudo chá e tal. E aí, na década de 50, o prefeito da época, e havia uma visita, como aquelas visitas internacionais que vêm para a cidade, e aí o prefeito precisava limpar a cidade. Então ele contratou vários caminhões, ônibus e tal, pegou esse pessoal que estava no centro e colocou lá na favela do Canindé, que é onde fica o estádio da Portuguesa atualmente. Por isso, ela chama o livro de quarto de despejo. Porque a favela, segundo a própria Carolina, é o quarto de despejo onde estão aquelas coisas indesejáveis. Então, o centro de São Paulo, onde tem o teatro municipal, aquelas ruas bonitas, iluminadas, é a sala de visita da cidade, segundo a própria Carolina. E a favela é o quarto de despejo, onde estão as coisas indesejáveis que não podem ser vistas. E aí ela escreveu esse livro, escreveu esse diário, tentou levar para várias publicações da época, jornais e tal. Ela escrevia poemas, escrevia contos, letras de música, o Ben-Hur vai colocar algumas músicas dela hoje para a gente ouvir, vocês vão ter a oportunidade de ouvir a voz de Carolina, que é maravilhosa. Além das letras, ela cantando é incrível. E aí, em 1958, finalmente um jornalista foi até a favela e encontrou uma negra gritando com outros moradores e falando, olha, se vocês continuarem a fazer isso, brigando, eu vou colocar vocês no meu livro. Aí o jornalista, que é o Aldálio Dantas, falou, pô, como assim, que livro é esse? Você escreve um livro, uma favelada, uma negra, escreve um livro? Que livro é esse? Aí ela falou, não, eu escrevo, eu tenho diários e tal, tenho poemas. Você quer ver? Quero. Ele levou ela até a favela e lá ela mostrou cerca de uns 10 cadernos para ele, ele começou a ler aquilo e na hora pensou, pô, não posso mais escrever sobre a favela, porque essa mulher, ela escreve, ela mora na favela, e ela tem uma capacidade escrita de criar imagens muito fortes. Então ele decidiu não publicar mais a matéria dele e sim pegar alguns trechos do próprio diário dele e publicar. E isso foi publicado em 58. A partir dali, a Francisco Alves se interessou e o Aldálio começou um trabalho de edição, de

garimpo, de pegar os diários, selecionar trechos para formatar o livro. E o livro foi lançado em 1960, foi um sucesso estrondoso, em um mês vendeu 100 mil exemplares, desbancou, por exemplo, Jorge Amado na época, que era já um escritor famoso, estava lançando Gabriela Cravo Canela na época, e ela ficou, vendeu mais do que Jorge Amado, assim, para vocês terem uma ideia. Quer dizer, ela é uma das maiores escritoras brasileiras, uma das mais vendidas, já foi publicada em mais de 40 países, traduzidas para mais de 14 línguas, mas no Brasil ela é pouco conhecida. Então isso que foi o estopim para a gente em 2014, quando seria o centenário dela, pensar em fazer uma história em quadrinho, contando um pouco, contribuindo de alguma forma, da nossa forma, para essa mulher ser mais reconhecida (PINHEIRO, 2019).

A HQ oferece uma oportunidade valiosa para os leitores explorarem as nuances da história de Carolina de Jesus, fornecendo uma compreensão mais profunda das questões sociais e culturais que ela enfrentou. Além disso, ela serve como um veículo educativo, destacando o contexto histórico do Brasil e incentivando a reflexão sobre as lutas passadas e as questões persistentes na sociedade atual.

Por se tratar de representações sociais num quadrinho e se tratarem de imagens, não é que a imagem seja menos “real” do que a realidade, mas a representação realizada nas imagens é um signo da realidade, “pois a imagem é um signo da realidade é uma realidade que remete a uma outra realidade” (POSTEMA, 2018, p. 36). Por mais que os autores empreendam esforços para representarem as vivências de Carolina, assim como os espaços que ela esteve presente, as representações trará muitas coisas a menos do que a realidade em si, assim como algumas coisas a mais (POSTEMA, 2018).

Em resumo, a HQ de Sirlene Barbosa e João Pinheiro vai além de contar a história de Carolina de Jesus; ela desempenha um papel crucial em ampliar a compreensão e a conscientização sobre questões raciais, de gênero e sociais no Brasil, ao mesmo tempo que celebra a resiliência e a diversidade da cultura afro-brasileira. Carolina, através de sua escrita, escrutinou a realidade de grupos marginalizados, ampliando nossa compreensão das questões sociais. Suas observações sobre a fome, dignidade e migração estão em sintonia com a busca de Bourdieu por uma sociologia que revele as complexidades da condição humana e as relações de poder subjacentes.

7 INDIVÍDUOS, GRUPOS E DISPUTAS EM CUMBE

7.1 Marcelo D’Saete

A trajetória de vida conceituada por Bourdieu (1996) se constitui como um dos elementos explicativos das práticas dos sujeitos, conforme o espaço-tempo e considerando que as representações subjetivas estruturadas em suas origens são

indissociáveis da posição objetiva que o agente ocupa. Entretanto, as representações não ocorrem de forma homogênea e vindouras de um campo cristalizado, mas sim essas trajetórias são respostas a um universo de oportunidades objetivamente disponíveis, para determinado grupo social e/ou geracional.

Apesar dos agentes tenham a intenção de realizar suas práticas para além dessas perspectivas, estruturando sua trajetória de forma distinta dos campos que ele está inserido, o espaço das possibilidades do campo está, diretamente ou indiretamente, intrínseco e continua influenciando suas práticas sociais.

Os acontecimentos biográficos definem-se antes como alocações e como deslocamentos no espaço social, isto é, mais precisamente, nos diferentes estados sucessivos da estrutura da distribuição dos diferentes tipos de capital que estão em jogo no campo considerado. É evidente que o sentido dos movimentos que levam de uma posição a outra (...) define-se na relação objetiva entre o sentido dessas posições no momento considerado, no interior de um espaço orientado. (BOURDIEU, 1996, p.81).

As trajetórias de vida dos agentes são relacionadas ao campo aos seus campos de origem e às suas experiências familiares, numa combinação de um *habitus* primário, e da trajetória modal, da sua herança cultural com as situações e processos que classifica e reconstrói essas disposições, possibilitando a constante mudança na vida do agente. Apesar dos agentes estruturarem ativamente seu mundo social na prática de mobilização do seu *habitus*, relacionando-o com ao campo e às disputas simbólicas, ocorre uma interdependência desses processos de interiorização e incorporação que são construídos pelo mundo social. Compreender a trajetória de vida do agente permite o entendimento de suas representações, que não são realizadas arbitrariamente.

Isto é, não podemos compreender uma trajetória (...), a menos que tenhamos previamente construído os estados sucessivos do campo no qual ela se desenrolou; logo, o conjunto de relações objetivas que vincularam o agente considerado (...) ao conjunto dos outros agentes envolvidos no mesmo campo e que se defrontam no mesmo espaço de possíveis (BOURDIEU, 1996, p. 82).

Marcelo D'Saete nasceu em 1979 na cidade de São Paulo (Fig. 27). Durante sua adolescência, fez curso de *design* gráfico no colégio Carlos de Campos. Após o seu destaque no seu processo formativo, assim como o capital social que acumulou nos primeiros anos no curso, foi convidado para trabalhar como *freelancer* em ilustrações para diversas editoras. Após o término da sua graduação em Artes Plásticas pela Universidade de São Paulo (USP), Marcelo D'Saete iniciou e concluiu o Mestrado em História da Arte pela Universidade de São Paulo, com a dissertação “A configuração da curadoria de arte afro-brasileira de Emanuel Araújo”, em 2009.

Assim como João Pinheiro, por estar inserido em campos acadêmicos, campos editoriais na área de quadrinhos e ser formado na referida área de estudos, possibilitou um acúmulo de capitais que não detinha no começo de sua carreira. Em 2001, estreou como quadrinista em publicações seriadas nas revistas Quadreca e Front. Para obter mais informações sobre a trajetória de vida de Marcelo D'Salete, elaborei um roteiro para conduzir uma entrevista com o quadrinista.

Figura 27 – Marcelo D'Salete



Fonte: O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/hq-do-brasileiro-marcelo-dsalete-sobre-escravidao-ganha-eisner-22907815>

Após o primeiro contato com o artista em sua rede social, ele se colocou à disposição para responder as perguntas e pediu que fossem respondidas em formato de arquivo de áudio, quando estivesse com tempo hábil para respondê-las. Poucos dias depois, recebi os áudios que continham as respostas das questões (APÊNDICE C – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA COM MARCELO D'SALETE). Sua prontidão em colaborar com essa pesquisa foi fundamental, possibilitando alguns apontamentos que podem ser seguidos para entender não somente sua própria trajetória de vida, mas também sobre as representações sobre o/a negro/a no quadrinho Cumbe (2014).

O início de sua formação acadêmica foi também marcado pelas suas práticas como militante no Movimento Negro. Em entrevista, Marcelo D'Salete afirmou que atualmente não é mais um militante ativo em comparação quando começou a participar do Movimento Negro, mas estar inserido nesse campo possibilitou entender o mundo social. Para ele, foi possível entender “os preconceitos que sofria, como contextualizar isso na nossa história e o que fazer contra essa engrenagem” (D'SALETE, 2021).

A estruturação de um *habitus* ocorre em constante mudança, incorporações e objetivações. Marcelo D'Saete é um homem negro, que anteriormente era mais ativo no Movimento Negro e suas práticas nesse campo, assim como os capitais que ele detém adquiridos em outros campos, reverberaram nos seus trabalhos com as HQs. Além disso, é bastante comum que quadrinistas brasileiros se inspirem em outros produtos culturais para criar seus quadrinhos. Assim como em qualquer forma de arte, a inspiração pode vir de uma ampla variedade de fontes, incluindo filmes, livros, música, arte visual, história, mitologia, cultura popular e muito mais. Muitos quadrinistas brasileiros incorporam elementos de diferentes mídias e influências culturais em suas obras para criar histórias únicas e cativantes (RIVEIRO, 2021); (VERGUEIRO, 2017).

A cultura brasileira é rica e diversificada, e muitos quadrinistas exploram temas e elementos culturais locais em suas criações. Isso pode incluir aspectos da história do Brasil, folclore, lendas, mitos indígenas, influências africanas e muito mais. A mistura de influências culturais é uma característica importante da produção de quadrinhos no Brasil, contribuindo para a variedade e a riqueza das histórias contadas por artistas brasileiros. Concernente esse assunto, realizei a seguinte pergunta:

Paulo Igor: A história de vida de um artista é singular, mediante aprendizados e experiências que são próprias. Nesse sentido, você considera que sua história de vida e seus interesses pessoais foram determinantes para o surgimento do projeto? Quais foram os principais vetores que motivaram a elaboração de Cumbe?

Marcelo D'Saete: A minha trajetória é de um garoto da periferia de São Paulo que começa trabalhando como office boy, sempre estudando em escolas públicas e se relaciona muito cedo com a música. A música já era algo muito forte dentro da minha família, dentro das festas, samba, samba rock, Tim Maia, Jorge Ben. E tinha ali umas músicas mais politizadas também que chamavam a atenção já. Tim Maia falando da África do Sul ou Jorge Ben falando de zumbi ou Elsa Soares. E logo depois, muito jovem, comecei a ter contato também com hip hop. E foi um outro universo de questões que me abriram, e que eu vi que estava sendo feito nas artes, na música principalmente, e também na literatura, com os cadernos negros. E o meu caminho foi um pouco fazer essa conexão também com os quadrinhos. Era possível trazer essa discussão também para os quadrinhos.

A narrativa da trajetória de Marcelo D'Saete desvela um percurso significativo e multifacetado. Originário da periferia de São Paulo, ele iniciou sua jornada como *office boy* e frequentou escolas públicas. Desde tenra idade, a música desempenhou um papel central em sua vida, com gêneros como samba, samba rock e artistas como Tim Maia e Jorge Ben permeando seu ambiente familiar e festivo. Essas influências musicais não apenas enriqueceram seu capital cultural, mas também o expuseram a temas culturais

e sociais relevantes, por meio de canções politizadas, como as de Tim Maia sobre a África do Sul e as de Jorge Ben sobre zumbi e Elsa Soares.

O hip-hop, conhecido por seu ativismo e consciência social em diversos artistas musicais – Racionais MC's, por exemplo – desafia a estrutura social existente e questionando a injustiça e a desigualdade. As letras hip-hop frequentemente abordam temas sociais, políticos e raciais, catalisando uma nova dimensão de pensamento crítico que pode ter influenciado diretamente o posicionamento crítico de Marcelo D'Saete. A transição para o hip-hop o aproximou do ativismo cultural e da literatura, como exemplificado pelos "Cadernos Negros". Esses cadernos serviram como uma plataforma literária para escritores negros, abordando questões relacionadas à identidade, racismo e desigualdade racial.

O envolvimento com essa literatura fortaleceu seu compromisso com a conscientização e a expressão artística em torno de questões sociais. É plausível afirmar que o artista percebeu a oportunidade de estender essa discussão para os quadrinhos, notando a capacidade única dessa forma de arte para comunicar mensagens complexas visualmente. Os quadrinhos, muitas vezes subestimados como um meio artístico, tornaram-se seu veículo para explorar e disseminar narrativas sobre questões sociais e raciais, contribuindo para uma mudança cultural significativa.

Após múltiplos trabalhos como ilustrador, seu primeiro trabalho autoral foi Noite Luz (2008), publicado pela editora Via Lettera. Nessa história, o protagonista é um onipresente que tem um sentimento de fatalidade pelas pessoas que vagam pelas ruas ou presas às suas condições sociais. A HQ discute a violência, a urbanidade e as desigualdades sociais.

Em 2011, publicou o quadrinho Encruzilhada (2011), pela editora LeYa, posteriormente republicada pela editora Veneta em 2016. A história apresenta duas crianças abandonadas: uma garota de programa, um usuário de drogas e um ladrão de carros. Esses personagens vivem numa condição social de profunda desigualdade permeada de racismo na cidade de São Paulo.

Suas obras mais celebradas abordam a história da resistência dos afro-brasileiros durante o período escravocrata, sob a perspectiva daqueles que sofreram a escravidão. Duas de suas criações mais notáveis são Cumbe (2014) e Angola Janga (2017), ambas lançadas pela editora Veneta. "Angola Janga" é uma narrativa envolvente sobre o Quilombo dos Palmares, construída com base em uma pesquisa que o autor

conduziu durante um período de onze anos, corroborada por diversos historiadores e sociólogos, incluindo Clóvis Moura.

Em seu trabalho mais recente, Mukanda Tiodora (2022), publicado também pela Veneta, Marcelo D'Saete mergulha na década de 1860 em São Paulo. Nesse contexto, não apenas as ideias abolicionistas ganhavam espaço, mas também intelectuais negros como o estudante Ferreira de Menezes e o destemido Luiz Gama. Este último, desafiadoramente, enfrentava o sistema escravista nos tribunais e também através de publicações como o "Diabo Coxo," que ele co-fundou com Angelo Agostini, um pioneiro dos quadrinhos brasileiros. O quadrinho é baseado em fatos, contando com textos das historiadoras Maria Cristina Cortez Wissenbach e Silvana Jehaa.

É relevante ressaltar a sólida base teórica e histórica sobre a qual Marcelo D'Saete constrói suas obras. Muitos de seus quadrinhos incorporam extensas referências bibliográficas, com destaque para uma variedade de autores, especialmente aqueles da área de sociologia e história. Inspirado por intelectuais notáveis, como Clóvis Moura e Décio Freitas, entre outros, eu levantei a seguinte questão:

Paulo Igor: Após o término das histórias, são referenciados diversos intelectuais como Décio Freitas, Clóvis Moura, dentre outros. Quais foram os intelectuais que demandaram mais atenção na sua pesquisa? Quais são os que te inspiraram e trouxeram informações para elaborar o quadrinho?

Marcelo D'Saete: Olha, diria que a Clóvis Moura sempre foi um intelectual muito interessante e preponderante na minha formação. O Flávio Gomes também, principalmente porque o Flávio Gomes é uma das pessoas que tem uma produção extremamente vasta tratando de quilombos na história do Brasil. Então isso foi muito relevante conhecer essa produção um pouco a fundo, não é? E claro, hoje em dia eu posso falar também da Cristina Wissenbach tratando de São Paulo. O Robert Slenes tratando também do interior de São Paulo e São Paulo. O Sidney Chalhoub tratando do Rio. Enfim, creio que o Petronio Domingues tratando do pós-abolição. Tem uma lista aí grande de intelectuais que de certo modo foram necessários quando eu estava lendo e estudando sobre sistemas e pensando nas suas possibilidades na forma de quadrinhos.

Primeiramente, quando ele destaca a influência de Clóvis Moura e Flávio Gomes em sua formação, está destacando a importância do capital cultural. Bourdieu (1996) enfatiza que o capital cultural, que abrange educação, leitura e exposição a pensadores intelectuais, é crucial na formação da identidade e na prática cultural de um indivíduo. O artista reconhece que sua trajetória intelectual foi moldada por essas influências, o que é fundamental em seu papel como criador de quadrinhos.

A especialização é outro ponto destacado na fala de Marcelo D'Saete. Ao mencionar uma gama de intelectuais que se dedicam a diferentes aspectos da história afro-brasileira em diversas regiões do país, ele ressalta sua própria especialização na temática.

Bourdieu (1996) argumenta que, no campo cultural, a especialização é uma estratégia para adquirir reconhecimento e autoridade. Tornando-se um especialista na representação da história afro-brasileira por meio de quadrinhos, ele está consolidando sua posição nesse campo e contribuindo para sua diversificação.

Além disso, a menção a vários intelectuais revela que Marcelo D'Saete está imerso em uma rede de influências intelectuais. Bourdieu (1996) enfatiza que os agentes culturais não operam de forma isolada, mas estão inseridos em uma rede de relacionamentos que moldam suas perspectivas e práticas. O artista também demonstra seu compromisso em desafiar narrativas simplistas e dominantes. Ele busca intelectuais que se dedicam a aspectos específicos da história afro-brasileira, refletindo seu desejo de ampliar a compreensão pública sobre esse tema. Bourdieu (1996) argumenta que aqueles que estão inseridos no campo cultural têm a capacidade de redefinir e moldar as representações culturais. Marcelo D'Saete, com seu conhecimento especializado, utiliza sua prática artística para questionar e ampliar as narrativas sobre a história afro-brasileira.

Os trabalhos autorais de Marcelo D'Saete foram desenvolvidas por ele próprio, responsável pela arte e o texto. O sucesso das HQs resultou em diversos convites para palestrar em eventos acadêmicos, literários e desenvolver outros projetos de ilustração – ele ilustrou o livro *Discurso Sobre o Colonialismo* (2020), por exemplo. Ele foi indicado ao Troféu HQ Mix em 2012 na categoria Edição Especial Nacional por Encruzilhada e em 2015 nas categorias Desenhista Nacional, Roteirista Nacional e Edição Especial Nacional por Cumbe.

Em 2018, o autor conquistou o troféu em três categorias: Desenhista Nacional, Roteirista Nacional e Destaque Internacional. Além disso, sua obra *Angola Janga* (2017) recebeu o prêmio na categoria Edição Especial Nacional no mesmo ano. Não menos importante, *Angola Janga* (2017) também foi agraciada com o 60º Prêmio Jabuti na categoria História em Quadrinhos. Não se limitando a esses feitos, a edição norte-americana de *Cumbe* (2014), traduzida para o inglês como *Run for It*, garantiu a vitória no prêmio Eisner de melhor edição americana de material estrangeiro em 2018. Quanto ao procedimento artístico empregado por Marcelo D'Saete em suas obras, levantei a seguinte indagação:

Paulo Igor: Questionar como surgiu o projeto, assim como as principais inspirações do artista, são indagações recorrentes a serem feitas. Mas além dessas ponderações, como foi o procedimento de elaboração das obras? Ocorreram percalços? Dúvidas ou pontos que exigiram mais atenção para

desenvolver as histórias? Caso sim, quais foram os procedimentos realizados para resolver essas questões?

Marcelo D'Salete: Então, olha, foram trabalhos longos, né? No caso do Mukanda Teodora, do Cumbe e Angola Janga, em termos de pesquisa histórica. Foi um aprendizado muito importante pra mim. O meu caminho, inicialmente, sempre foi mais relacionado às artes, ao desenho, pintura e quadrinhos, ilustração, animação. E depois, aos poucos, eu fui me interessando por essas narrativas negras, justamente porque não via muito disso no que eu consumia, principalmente nos quadrinhos e nas artes plásticas. Então, foi um momento de aprofundamento dentro de determinados teóricos e artistas e de construir uma certa visualidade dessa história. Percalços foram muitos, né? Desde até encontrar um traço, um desenho que me satisfizesse naquele momento, quando eu comecei a elaborar o livro Cumbe e demorou bastante. Foram cinco anos aí de pesquisa e de fazer os outros quadrinhos também, o Noite Luz e o Encruzilhada, até eu ficar seguro de que, poxa, posso falar também de temas históricos. E encontrei um caminho, né? Então, diria que, inicialmente, talvez esse tenha sido o maior desafio. Mas foram trabalhos que sempre tentava dialogar com alguns colegas que também estudam temas mais históricos, que pudessem me ajudar a ver algumas coisas. E sempre quando eu ia produzindo também as histórias, teve histórias que eu cheguei a fazer uma primeira versão e depois fui visitar um ano depois e ainda alterei diversas coisas. Isso foi muito comum no Cumbe e também no Angola Janga. E creio que esse tempo de amadurecimento para achar o que, de fato, eu deveria fazer foi muito importante para os livros chegarem a serem impressos com esse resultado, que me agradasse também, de uma forma que me agradasse.

Os/as protagonistas das histórias de Marcelo D'Salete são pessoas negras, numa temática que abordam múltiplos aspectos da sociedade brasileira e o racismo que é historicamente presente. Desde sua primeira HQ autoral até a mais recente, o quadrinista aborda o Brasil na perspectiva criticar o racismo através de histórias de resistências de negros/as. Segundo ele:

Quero mostrar que não compreendemos o Brasil sem passar pela vivência e as narrativas negras, sem pensar sobre a experiência da população pobre, negra e marginalizada que hoje sabemos que passa fome. Sem compreender o que essas pessoas estão vivendo, ficamos apartados do Brasil real e profundo (D'SALETE, 2021).

O *habitus* de um agente reverbera em representações sociais, que podem estar presente em práticas diversas, como narrar histórias, elaborar uma música e etc. Por estar inserido em campos como o Movimento Negro e cursos acadêmicos, possibilitou a Marcelo D'Salete um universo de possíveis para a sua abordagem temática nos trabalhos quadrinistas autorais que ele desenvolveu. A seguir, abordarei o quadrinho Cumbe (2014), quadrinho mundialmente prestigiado e um dos principais títulos da Veneta.

7.2 Cumbe

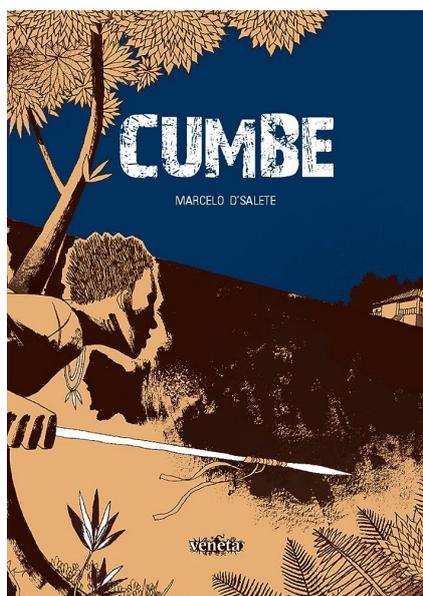
Marcelo D'Salete apresenta em seu quadrinho uma variedade de personagens negros e negras que foram escravizados no Brasil. Ele aborda as complexas relações entre

esses indivíduos e os personagens brancos, destacando aspectos do sistema escravocrata e as estratégias de resistência adotadas pelos escravizados contra esse contexto extremamente opressivo. O quadrinho narra histórias curtas que se desenrolam no contexto do Brasil colonial, durante a era da escravidão. A obra mergulha na vida dos africanos escravizados e de seus descendentes no Brasil, enfatizando as batalhas diárias pela liberdade e dignidade. Cada história oferece uma perspectiva única desse sombrio período da história brasileira. Segundo o autor:

Elaborar uma narrativa sobre o Brasil colonial exigia uma extensa pesquisa sobre engenhos, roupas, paisagens, fatos, histórias. Ainda não tinha meios de dar forma pra isso em termos de narrativa e nem de desenho. Considerava meu traço insuficiente para retratar esse período histórico. Estava muito acostumado a trabalhar temas urbanos e atuais. Em 2010, depois de muitos estudos, considerei que era o momento certo para elaborar os argumentos, roteiros e desenhos pra um livro sobre a resistência à escravidão (D'SALETE, 2014, p. 2).

A HQ possui 192 páginas e é apresentada em cores preto e branco. Ela é dividida em três partes distintas: elementos pré-textuais, a narrativa gráfica que conta a história e elementos pós-textuais. Importante notar que o autor optou por não especificar com precisão o tempo e o espaço de cada história, criando assim uma sensação de atemporalidade que ressalta as formas de resistência ao longo dos 388 anos de escravidão no Brasil (Fig. 28). O quadrinho é subdividido em quatro partes, cada uma contendo diferentes histórias e personagens: "Calunga" (parte 1 - 39 páginas); "Sumidouro" (parte 2 - 37 páginas); "Cumbe" (parte 3 - 45 páginas); "Malunga" (parte 4 - 33 páginas).

Figura 28 – Cumbe



Fonte: Cumbe – edição 1, Capa.

Becker argumenta que as “representações só têm existência completa quando alguém as está usando, lendo ou assistindo, ou escutando, e, assim, completando a comunicação através da interpretação dos resultados e da construção para si próprio da realidade que o produtor pretendeu mostrar” (BECKER, 2009, p. 145). Nesse sentido, o trabalho de Marcelo D’Saete pode ser entendido como uma representação de fatos históricos, mesmo apresentando histórias que são fictícias. O próprio título do quadrinho pode ser compreendido como uma representação, pois ocorre uma compreensão epistemológica da denominação Cumbe e a representa, realizando uma relativa completude e utilizando-a no quadrinho. Sobre esse aspecto, o autor afirma que:

Cumbe, no Kimbundo, significa sol, chama, lume. Está relacionado com a simbologia banto de alguns reis da região do Congo e Angola. Cumbe também é um termo utilizado pra definir quilombo na América Latina. Inicialmente o livro teria o nome Calunga, título de uma de suas histórias. Calunga está ligado à uma divindade, à morte, ao mar e ao Atlântico. Para o título do livro, eu queria atentar para o contexto de resistência desses grupos negros. Por esse motivo veio a palavra Cumbe e a ideia de força (D’SALETE, 2014, p. 60)

O estilo artístico de Marcelo D’Saete é altamente distintivo e aclamado por sua autenticidade e originalidade (CHINEN, 2018). Ele se destaca por sua habilidade em combinar elementos do realismo com influências da arte tradicional africana, criando assim uma estética única que se adequa perfeitamente ao contexto das histórias que ele conta. Sobre suas inspirações artísticas, fiz a seguinte indagação:

Paulo Igor: A utilização das cores preto e branco, passagens que não têm textos nas imagens, seu estilo no desenho, dentre outras abordagens técnico-narrativas, demonstram sua capacidade e especificidade artística. Você tem inspirações de outros quadrinistas para o seu estilo de contar histórias? Se sim, algum quadrinista inspirou na elaboração de Cumbe?

Marcelo D’Saete: Olha, no caso do Cumbe, acho que inspirava em muita gente que trabalhava com temas mais históricos. Alguns trabalhos do André Toral, do Zé Aguiar com a Infância do Brasil, do Quintanilha também. O André Diniz foi uma referência importante também, porque no final da década de 90, início dos anos 2000, o André Diniz tinha várias narrativas tratando do Brasil colonial e trazendo personagens negros também, de certo modo, não é? Para o centro das histórias. Enfim, esses foram alguns naquele período.

Essa estrutura possibilita ao autor explorar diversas facetas da experiência dos escravizados no Brasil, proporcionando aos leitores uma visão abrangente e multifacetada desse capítulo sombrio da história brasileira. Ao apresentar uma ampla gama de personagens, cada um representando uma perspectiva única sobre a escravidão no país, o autor permite que os leitores mergulhem de forma mais profunda nesse tema complexo.

Esses personagens enfrentam a opressão, superam desafios terríveis e, em alguns casos, encontram maneiras de resistir e se rebelar contra seu destino (Fig. 29). Cada história individual destaca a humanidade e a resiliência desses personagens, revelando sua força diante das adversidades. É através dessas histórias que Marcelo D'Salete desenvolve sua proposta no quadrinho, numa representação social que convida o/a leitor/a a refletir sobre a condição humana e a luta pela liberdade. Marcelo D'Salete fala sobre sua proposta desenvolvida no quadrinho:

As histórias do livro Cumbe surgem a partir de alguns casos específicos relatados por pesquisadores. Alguns são registros policiais e judiciais sobre casos envolvendo escravos. A ideia do livro Cumbe foi tratar esses casos ficcionalmente. Criei uma ficção a partir disso e o caso em si deixa de ser essencial. Este foi apenas um motivo, um fato inicial. A proposta foi construir personagens e narrativas para abordar as singularidades do escravizado negro dentro de um sistema de trabalho forçado. E esses casos particulares são muito importantes (D'SALETE, 2014, p. 58)

Figura 29 – Trabalho Forçado



Fonte: Cumbe – edição 1, p.11.

O primeiro capítulo apresenta o romance entre Valu, um homem negro que é escravizado em uma fazenda, e Nana, uma mulher negra que também sofre com a escravidão e trabalha na casa-grande. Desde conversas até a relação amorosa, tudo ocorre de maneira sigilosa, pois ambos precisam se esconder na mata, mesmo que ainda estejam

dentro dos limites da fazenda, para evitar possíveis punições dos capatazes. O autor aborda de forma notável a liberdade e os relacionamentos afetivos na história. Valu propõe a Nana que ambos fujam do local, buscando uma vida juntos sem as opressões que são características do período escravocrata. No entanto, ela recusa a proposta e opta por permanecer na fazenda (Fig. 30).

Figura 30 – Resistências e Relações Afetivas



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 10 e 20.

É provável que o autor ensejou apresentar de que forma as relações afetivas entre os/as escravizados naquela época são complexas e simbólicas⁸¹. Em uma passagem da história, Valu discute com Nana, afirmando que ela não sabe como a dimensão da crueldade da escravidão, pois ela nunca sofreu um castigo. Percebe-se assim as singularidades dos personagens: é perceptível na arte as cicatrizes de Valu e como ele sofre diariamente no trabalho forçado; sua crença em elementos culturais de matriz africana – quando ele bebe a *nsanga*⁸², para obter forças que sejam suficientes para efetivar sua fuga.

⁸¹ Ou autor apresenta em diversos momentos o Ideograma Proverbial Quico, que para José Redinha (1974), o símbolo representa um ninho e dois pássaros, trançando os sentidos de espera resguardada e de liberdade.

⁸² Em algumas culturas africanas, *nsanga* pode se referir a um tipo específico de planta, erva ou árvore com propriedades medicinais ou espirituais. Essas plantas podem ser usadas em rituais, cerimônias de cura ou para se conectar com o mundo espiritual, como no caso que foi apresentado no quadrinho. Além disso, *nsanga* também pode ser uma expressão que descreve uma pessoa com habilidades ou poderes espirituais especiais. Essas pessoas são frequentemente consideradas líderes espirituais, curandeiros ou intermediários

Já Nana, não possui nenhuma cicatriz; trabalha dentro da casa-grande; utiliza em seu pescoço um cordão com um pingente de cruz, típico do cristianismo. Nesse sentido, percebe-se que ocorreu o fenômeno da assimilação na personagem. Segundo Moura (1988), a assimilação tem uma conotação política (Fig. 18). Nesse sentido:

A política assimilacionista foi, sempre, aquela que as metrópoles pregavam como solução ideal para neutralizar a resistência cultural, social, e política das colônias. O chamado processo civilizatório [...] era transformar as populações subordinadas aos padrões culturais e valores políticos do colonizador (MOURA, 1988, p.43).

Após seu pedido de fuga tenha sido negado, Valu mata sua companheira e inicia sua fuga da fazenda. Praticamente emboscado e sem saída, sendo perseguido por capatazes, o personagem mergulha num rio, encontrando com Mana e assim conseguindo alcançar seu objetivo. Nesse conto, é perceptível a ideia de morte como libertação. Valu decide em seu suicídio como forma de mergulho para o além, na transcendência como forma de um reencontro com Nana e a liberdade (Fig. 31).

De acordo com Becker (2009), a representação social refere-se à construção coletiva de significados, símbolos e interpretações que ocorrem em um determinado contexto social. A ideia de morte como libertação representada por Marcelo D'Saete no quadrinho pode ser entendida como uma construção simbólica compartilhada pelos personagens e possivelmente por uma parte da sociedade retratada na história. Valu, ao decidir tirar sua própria vida como uma forma de escapar da opressão e da falta de liberdade na fazenda, atribui um significado à morte como uma forma de transcendência e reencontro com sua companheira Nana.

Essa representação social da morte como libertação reflete a maneira como os personagens constroem e interpretam a realidade em que vivem. Apesar de não utilizar palavras que explicitam esse argumento no quadrinho, é perceptível uma lacuna entre a imagem e o texto, que somente a prática da leitura e da representação pode atribuir o significado. Obviamente, as lacunas representacionais não estão presentes somente entre cada enquadramento (POSTEMA, 2018), mas também na imagem e nas ausências de mais informações, que são completadas pelo/a leitor/a.

entre o mundo humano e o mundo espiritual. Eles podem usar seus conhecimentos e habilidades para aconselhar, curar ou resolver problemas na comunidade.

Figura 31 – Liberdade



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 42.

Ressalto que a morte de Nana também demonstra a violência de gênero que ocorre na história. Ela não concordava com a proposta de Valu e, por não encontrar outro meio de fuga do local, Valu decide tirar a vida da personagem para poder reencontrá-la no pós-vida. Essa representação social da violência de gênero destaca as relações de poder desiguais e as normas sociais que contribuem para a opressão e a subordinação das mulheres. A violência de gênero retratada no quadrinho reflete uma representação social das construções sociais de papéis de gênero e as consequências negativas que podem resultar dessas dinâmicas.

Marcelo D'Salete consegue representar, mesmo em poucas páginas, uma reflexão sobre as relações afetivas entre os/as escravizados/as que, apesar de ser um exercício imaginativo e narrativo que não necessariamente ocorreu de forma exatamente igual, a história é rica em detalhes, simbologias, aspectos culturais e singularidades da população negra naquele período. Resumindo essa primeira parte, o autor afirma que:

Algo interessante dessa história [...] é que ele é o escravizado mais subjugado e com traços mais evidentes de cultura banto. É ele quem fala sobre o tata, o sacerdote; sobre a nsanga, uma espécie de bebida especial; sobre o calunga,

uma divindade. Enquanto a mulher escravizada carrega um colar com o crucifixo. Ele representa a identidade banto e a morte como passagem, não como um ponto final. Ela seria mais próxima do modelo cultural branco e da possibilidade de assimilação. Vale lembrar que o símbolo da divindade calunga é um sinal de “+ “. A linha na horizontal é o mar, o mundo terreno, e a linha vertical é o plano dos espíritos. Tudo isso está ligado com a passagem do sol durante o dia (sol traz novamente a noção de cumbe). Enfim, ele mata sua companheira para que ela possa acompanhá-lo. É um assassinato, mas também, dentro de sua loucura, um ato de amor (D'SALETE, 2014, p. 64).

Marcelo D'Salete realiza uma representação social na figura de Valu como o "escravizado mais subjugado" e ressalta os traços culturais bantos evidentes em sua narrativa. Valu é apresentado como alguém que carrega consigo conhecimentos e referências da cultura banto, como o tata (sacerdote), a *nsanga* (bebida especial) e o calunga (divindade). Esses elementos simbolizam uma representação da conexão profunda de Valu com sua identidade banto e suas raízes culturais.

Por outro lado, o artista aponta para a mulher escravizada, que é retratada usando um colar com um crucifixo, símbolo cristão associado à cultura branca. Essa representação sugere a influência da cultura branca sobre a mulher escravizada e sua possível assimilação aos valores e crenças dessa cultura dominante. Dessa forma, Marcelo D'Salete estabelece um contraste entre a identidade banto de Valu e a influência cultural branca representada pela mulher escravizada.

A menção ao símbolo da divindade calunga é significativa na análise de Marcelo D'Salete. Ele explica que o sinal de "+" representa a divindade calunga, sendo que a linha horizontal simboliza o mundo terreno, o mar, enquanto a linha vertical representa o plano dos espíritos. Essa representação simbólica está relacionada à passagem do sol durante o dia, trazendo à tona a noção de "Cumbe" novamente. É importante destacar que a interpretação desses símbolos pode variar dependendo do campo cultural, e a explicação fornecida por Marcelo D'Salete se baseia nas suas representações sociais que são desenvolvidas consoante seu próprio *habitus*.

Ao abordar o assassinato cometido por Valu em sua companheira, Marcelo D'Salete sugere que, dentro de sua loucura, o ato pode ser compreendido como um ato de amor. Essa representação social aponta para a complexa interseção entre a morte e o amor na perspectiva de Valu. O assassinato pode ser interpretado como uma tentativa de garantir que sua companheira o acompanhe além da morte, buscando uma união espiritual mesmo diante das adversidades. Essa interpretação ressalta a profundidade das motivações e ações dos personagens na história.

Marcelo D'Salete aborda questões sociais relevantes por meio das representações sociais presentes na narrativa. A ideia de morte como libertação e a violência de gênero são construções simbólicas compartilhadas pelos personagens, refletindo as interpretações e significados atribuídos à realidade em que vivem. Essas representações sociais nos convidam a refletir sobre questões mais amplas, como a busca pela liberdade, as estruturas de poder e as desigualdades de gênero presentes na sociedade.

As representações culturais e simbólicas são constantes em todo o primeiro capítulo da obra. Ele destaca a identidade banto de Valu, contrastando-a com a influência cultural branca representada pela mulher escravizada. A menção ao símbolo da divindade calunga e a interpretação do assassinato como um ato de amor adicionam camadas de complexidade à narrativa, explorando as percepções culturais e sociais presentes no quadrinho Cumbe (2014). É importante ressaltar que esse exercício epistemológico que desenvolvi já carrega em si uma representação social, pois as representações sociais realizadas por Marcelo D'Salete abrem espaços e diversas possibilidades representacionais, assim como podem estar sujeitas a diferentes perspectivas e leituras.

O segundo capítulo narra a história de Calu, uma mulher negra que é escravizada em uma fazenda durante o período colonial. Sua ocupação é a de cozinheira, desempenhando um papel fundamental na rotina da propriedade. No entanto, sua condição de escrava impõe inúmeras restrições e desafios, limitando sua liberdade e autonomia. Durante a narrativa, Calu descobre estar grávida, o que gera preocupações tanto para ela quanto para a dona da fazenda. Essa situação levanta questões sobre a miscigenação no contexto colonial, uma vez que o bebê que Calu carrega é resultado das relações entre ela e Tomé, dono da fazenda. A miscigenação era uma realidade frequente nas sociedades coloniais, marcada pelo encontro e interação entre diferentes grupos étnicos e culturais.

De acordo com Costa (2013, p. 207), "no plano das imagens, os recursos expressivos utilizados para singularizar um personagem - posições, gestos, fisionomias, vestimentas, etc. - contribuem para delimitar e/ou reforçar um conceito sobre ele". Essa afirmação é claramente perceptível na obra *Sumidouro*, especialmente na forma como os personagens Calu e Tomé são representados. Calu é frequentemente ilustrada usando roupas de ama, desempenhando tarefas domésticas e mantendo a cabeça sempre baixa. Seus olhos geralmente estão fechados ou abaixados, sendo representados por um único traço no desenho do autor. Além disso, em pelo menos oito quadros, Calu é retratada

chorando, com uma lágrima escorrendo de um dos olhos, ou com o rosto contorcido em uma expressão de desespero.

Por outro lado, Tomé é representado como um homem idoso, com traços faciais rígidos e olhos vazios de emoção, o que coincide com suas atitudes ao longo da história. Ele geralmente é retratado segurando alguma arma, como uma corda, e demonstra comportamentos violentos, como espancamento, abuso sexual, estrangulamento, entre outros. A construção imagética desse personagem reforça a ideia de alguém perigoso e desprovido de escrúpulos. Esses detalhes visuais e expressivos utilizados na construção dos personagens em *Sumidouro* contribuem para singularizá-los e fortalecer as representações conceituais que o autor representa.

Após o parto, o autor retrata de forma comovente o envolvimento de Calu com o recém-nascido, mesmo em um espaço narrativo relativamente curto. As expressões de afeto e cuidado de Calu pelo seu filho são apresentadas tanto no texto quanto nas ilustrações, revelando a profundidade dos laços maternos mesmo em meio às adversidades da escravidão.

Calu coloca seu bebê em um cestinho e vai para a cozinha. No entanto, a trama dá uma reviravolta trágica quando, em um momento de ausência de Calu, a dona da fazenda comete um ato cruel: ela assassina o bebê, lançando-o em um poço profundo conhecido como "sumidouro" (Fig. 32). Essa cena chocante ilustra a brutalidade e desumanização enfrentadas pelos escravizados, evidenciando a falta de consideração pelos laços afetivos e familiares estabelecidos. Esse poço era o triste destino dos bebês resultantes das relações entre os senhores e as mulheres escravizadas, motivado por ciúme, raiva, inveja e maldade. Questionei Marcelo D'Saete sobre a representação das relações afetivas nas histórias:

Paulo Igor: Em *Cumbe*, são representadas as relações afetivas entre diversos personagens. O relacionamento amoroso de um casal, o sofrimento de uma mãe pela morte de seu filho recém-nascido, são exemplos dessas relações. De que forma você pretendeu construir essas relações afetivas?

Marcelo D'Saete: O afeto sempre foi algo negado, sempre foi algo cerceado quando a gente pensa em indivíduos que na época do Brasil colonial e imperial se tornavam coisas, objetos, os escravizados. Então fazia parte desse sistema todo de silenciamento e de apagamento negar a possibilidade dessas pessoas trocarem afeto entre si. E é claro que isso é o que nos constitui como seres humanos também. Então eu considerava que, claro, nessas relações era importantíssimo construir também essas formas de afeto entre as pessoas.

Figura 32 – Sumidouro



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 63, 64, 65.

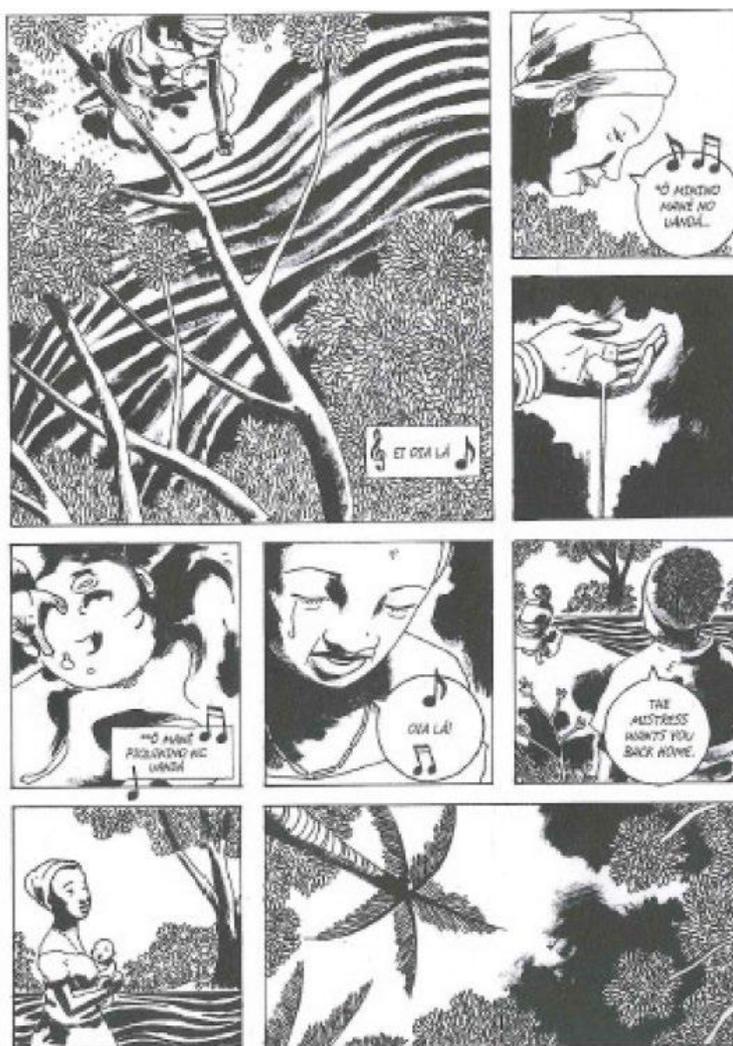
Ao explorar as relações afetivas na história, é possível fazer uma conexão com as obras de autores que abordam a experiência dos escravizados e as dinâmicas de poder durante o período colonial. Fernandes (1978) discute a formação da identidade negra no Brasil e as relações afetivas dentro das famílias escravizadas. Ele argumenta que a família escrava era uma unidade fundamental de resistência e solidariedade, onde os laços afetivos desempenhavam um papel crucial na sobrevivência e na preservação da cultura africana.

A fala de Marcelo D'Saete sobre as relações afetivas no quadrinho revela uma abordagem sensível e humanizadora nas suas representações sociais, representados nos personagens escravizados no contexto colonial. Ele reconhece que, historicamente, o sistema escravista cerceava e negava o afeto entre os escravizados, tratando-os como objetos e negando-lhes a oportunidade de vivenciar e expressar suas emoções de maneira plena.

No entanto, ele busca desafiar essa negação ao construir representações que destacam as formas de afeto presentes nas relações entre os personagens. Ele compreende que o afeto é uma parte intrínseca da experiência humana, e negar essa dimensão é negar a própria humanidade dos escravizados. Ao representar relacionamentos amorosos e a maternidade em meio às adversidades da escravidão, ele busca resgatar a capacidade dos personagens escravizados de experimentar e expressar afeto, mesmo em um contexto de opressão.

Na obra, há uma sequência de oito enquadramentos nos quais Calu está dando um banho de rio em seu filho, ao mesmo tempo em que canta um vissungo (Fig. 33). Um vissungo, de acordo com o glossário presente no livro, é um "canto de trabalho em versos metafóricos [...], muito utilizado pelos negros de Minas Gerais para se comunicarem sem serem compreendidos pelos brancos" (D'SALETE, 2014). Nesses enquadramentos, o registro verbal pode ser lido da seguinte maneira: "Ei, olha lá/ Ô menino mané no anda... Ô mané pequenino no anda". Essas cantigas, por fazerem parte da cultura afro-brasileira, podem ser reconhecidas pelos leitores, que as interpretam como uma sequência musical.

Figura 33 – Vissungo



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 62.

É plausível considerar que essas representações desafiam os estereótipos que desumanizam os escravizados, permitindo que suas histórias sejam contadas de forma abrangente. Ao trazer à tona as complexidades das relações afetivas, o autor revela a

resiliência, a resistência e a humanidade dos/as personagens escravizados, mesmo diante das condições desumanas a que eram submetidos. Ao mesmo tempo, ele retrata a brutalidade e a desumanização inerentes ao sistema escravista, que ignorava e menosprezava os laços afetivos e familiares estabelecidos.

No desenrolar da história, Tomé chega à casa e se depara com Calu em desespero, pois seu filho não está mais no cesto onde ela o havia deixado. Aflita, ela sai em busca do bebê e, ao sair, se depara com o olhar sarcástico de sua senhora, que, num tom sombrio, menciona a profundidade do sumidouro. Ciente da terrível tragédia que aconteceu com seu filho, Calu corre para contar ao padre, mas sua angústia é recebida com indiferença, apenas pedindo-lhe que aguarde com calma.

Nesse momento, é plausível afirmar que o autor realiza uma crítica social à igreja, representando as situações em que tinha conhecimento das atrocidades cometidas pelos brancos, mas mantinha tudo em segredo. O padre adverte Tomé de que isso não pode ocorrer, mas nada mais é feito. Tomé, então, procura Calu pela casa, em vão, e decide afogar suas preocupações na venda, onde estava anteriormente. Na primeira parte da narrativa, vemos Calu de joelhos à beira do sumidouro, conversando com seu bebê que foi cruelmente lançado lá dentro. As alucinações da mãe, segurando seu bebê nos braços, revelam sua imensa dor diante da terrível situação.

Enquanto isso, Tomé se aproxima do sumidouro com um chicote nas mãos, pronto para castigar Calu. No entanto, Calu surpreende Tomé com um beijo, em uma tentativa desesperada de tocar seu coração. Infelizmente, Tomé permanece insensível e a enforca. Calu desfalece, mas então se ergue com uma faca em mãos e, com determinação, enlaça o pescoço de Tomé, degolando-o. Nas últimas páginas, há um encontro com seu bebê que transcende para um plano metafísico (Fig. 34). O autor considera esse segundo capítulo a história mais sombria do quadrinho, revelando sua fonte de inspiração para desenvolver a trama:

A palavra sumidouro, o poço, traz algo de violento e trágico ao extremo. Esse era o local onde muitos negros rebelados eram mortos. O sumidouro aparece no livro de Aires Machado, *O Negro e o Garimpo em Minas Gerais*, e foi cantada pelo Geraldo Filme no *Canto dos Escravos* de forma muito linda e melancólica. [...] Essa narrativa apareceu inspirada por essa música e pela peça de Nelson Rodrigues, *O Anjo Negro*. A peça mostra um casal, no caso um homem negro e uma mulher branca, e seus filhos mestiços. De modo trágico, os meninos são mortos pela mulher e as meninas cegadas por ácido. [...] Uma forma perturbadora de ver as relações raciais no Brasil. A partir dessas referências iniciais, pensei em tratar do caso de um homem branco e uma mulher negra nos séculos iniciais da escravidão (SALETE, 2014, p. 66).

Figura 34 – Calu e o Bebê

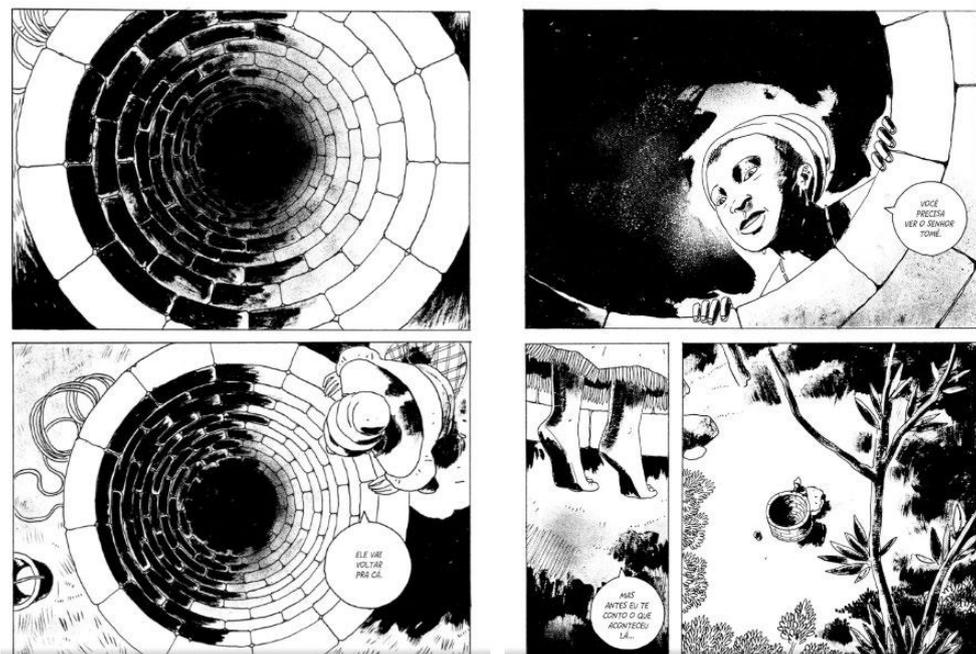


Fonte: Cumbe – edição 1, p. 82, 83.

É perceptível como a narrativa visual e textual se entrelaçam para transmitir significados e emoções por intermédio de representações. Segundo Postema (2018), os quadrinhos têm o poder de combinar diferentes elementos, como imagens, palavras, enquadramentos e sequências, para criar uma experiência única de leitura. A incorporação dos elementos utilizados pelo autor explora os contrastes visuais e a construção de significados por meio da combinação de imagem e texto.

O próprio formato e a disposição dos quadros, assim como a articulação dos textos e a imagem, carregam representações elaboradas pelo artista. A disposição dos quadros e o significado apresentado nas páginas seguintes (Fig. 35) vão além do que é imediato no texto e na arte. O momento dessa fala de Calu ocorre no início do capítulo, expressando os sentimentos de aflição dela ao contar sua história não apenas para Tomé, mas também introduzindo e convidando o/a leitor/a conhecer sua história.

Figura 35 – Calu e o Poço



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 52 e 53.

A escolha de enquadramentos e composições visuais pode enfatizar a intensidade desses momentos cruciais na história. A interação entre as imagens e o texto também pode ser explorada para criar uma atmosfera melancólica e poética, como mencionado na referência à música "Canto dos Escravos" interpretada por Geraldo Filme. A combinação de imagens evocativas e palavras bem escolhidas pode transmitir a beleza triste e a profundidade das experiências de Calu. Além disso, a influência da peça de Nelson Rodrigues, "O Anjo Negro", pode inspirar o autor a explorar a expressão dos personagens por meio de suas feições, posturas corporais e gestos, elementos importantes na linguagem dos quadrinhos. Essa expressividade visual pode contribuir para transmitir as tensões raciais e as consequências trágicas das relações interraciais abordadas na narrativa.

A representação do "sumidouro" ou "poço" pode ter um impacto visual marcante, transmitindo uma sensação de violência e tragédia extrema. Para Moura, essa designação dada ao poço detém um sentido simbólico, pois "era assim chamado o lugar onde se dava sumiço aos escravos rebeldes, que mereciam por isso a pena de morte". (2004 apud D'SALETE, 2014). Essas representações podem ser vistas como uma maneira de lembrar a dor e os sentimentos vividos por uma mãe escravizada naquela época, especialmente diante das violências iminentes. Essa representação pode ser como uma forma de lembrar o passado de diversas mães negras escravizadas naquele período.

Conforme observado por Postema (2018, p. 35), a representação busca preencher qualquer indício de algo que está faltando.

Dessa forma, é possível argumentar que retratar a história de Calu pode permitir uma compreensão mais profunda da vida de uma mãe escravizada durante o período escravocrata no Brasil. Além de evocar a empatia e a compaixão, essa representação pode ajudar a reconhecer a realidade brutal e desumana enfrentada por essas mulheres, bem como resgatar suas histórias muitas vezes negligenciadas.

Ao explorar a narrativa de Calu, é importante considerar aspectos adicionais que enriqueçam a compreensão do contexto histórico e social. Por exemplo, pode-se abordar as condições de trabalho forçado, a separação familiar, a violência sexual e as estratégias de resistência adotadas por mulheres escravizadas. Ampliando o escopo da representação, é possível fornecer uma visão mais completa e abrangente da experiência dessas mães, conectando-as ao panorama mais amplo da escravidão brasileira.

O terceiro capítulo que se chama propriamente Cumbe tem como protagonista Ganzo, um homem negro que fugiu de uma fazenda junto com mais dois amigos em busca de liberdade. Eles planejam encontrar um quilombo onde possam viver em paz, longe de toda forma de exploração do sistema escravocrata. Em seus planos, dirigem-se a um local secreto onde cerca de nove pessoas (homens e mulheres negros/as) estão abrigadas em um esconderijo, aguardando o momento de seguir em direção ao quilombo.

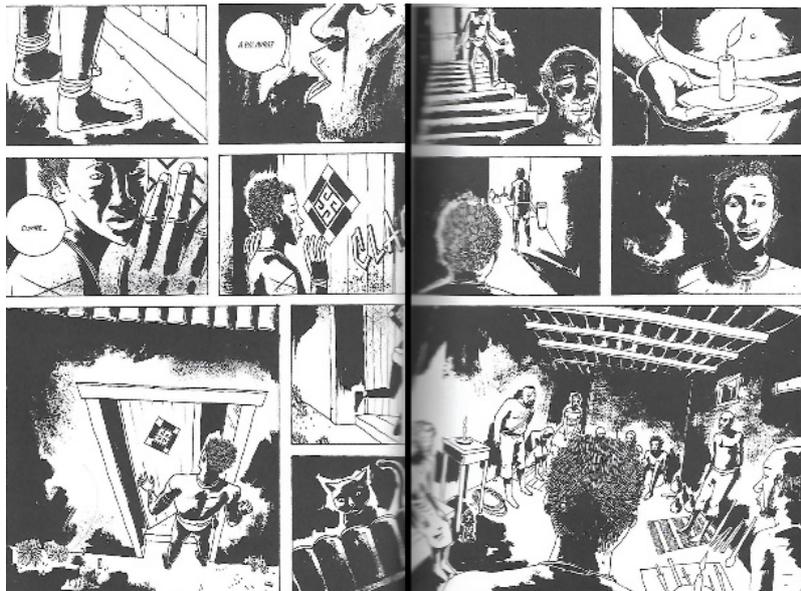
As primeiras imagens apresentam os personagens que são escravizados como fugitivos das fazendas, reunindo-se em locais ocultos com o objetivo de planejar uma rebelião. Cumbe é a palavra-chave para acessar o esconderijo onde todas as estratégias estão sendo elaboradas. Lá, os escravos discutem a existência de possíveis traidores que estariam revelando informações confidenciais aos feitores. Na entrada do esconderijo, destaca-se a representação de um Desenho Cabinda, conforme descrito no glossário presente no quadrinho:

O cágado é um tema frequente da arte cabinda, sendo os padrões dos desenhos de sua carapaça reproduzidos no trançado de esteiras, por exemplo. O povo cabinda o vê como símbolo ancestral. Ele é evocado como símbolo de resistência, por sua carapaça, emblema de defesa, e por levar a própria casa nas costas; simboliza a independência e a capacidade de adaptação. O pioneiro antropólogo José Redinha (1974) destaca no símbolo a ideia de 'levar consigo o lar, a esposa, buscar apenas o que for preciso' (D'SALETE, 2014, p. 169-170).

Ao entrar no esconderijo, Ganzo se depara com um homem que é seu inimigo, alguém que ele conhecia da antiga fazenda onde eram forçados a trabalhar como escravos.

Durante esse período, ambos eram escravizados, mas o inimigo de Ganzo agredia e maltratava outras pessoas escravizadas, buscando agradar os capatazes. Suspeitando que seu inimigo poderia trair todos que estavam escondidos, Ganzo decide seguir os conselhos de uma anciã presente, que afirma que todos no local fizeram o que puderam para sobreviver (Fig. 36).

Figura 36 – Esconderijo



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 92 e 93.

A luta dos resistentes consistia em poder viver em paz, afastados da escravidão, ao lado de suas famílias e amigos. O símbolo na porta e no interior do esconderijo representa essa batalha e o anseio por liberdade, bem como simbolizava a busca humana pela dignidade. Ao adentrar no esconderijo onde eles planejavam a rebelião, Ganzo se depara com outro personagem que ele considera traidor, dando início a uma discussão. Nesse momento, a anciã sentada assume a palavra e começa a contar a história do suposto traidor, sobre o qual Ganzo estava fazendo julgamentos precipitados.

A anciã relata como a mãe dele chegou ao navio negreiro e foi comprada pelo atual proprietário da fazenda. Tempos depois, ela foi assassinada, deixando a criança sozinha para viver ali. Agora, ele tem seus próprios motivos para se rebelar. Ganzo encerra a discussão, mas é perceptível sua desconfiança. Nesse momento, Ganzo recorda uma cena em que se encontra com sua namorada, Dandá, e percebe que o tal suspeito os observa e, supostamente, os denuncia ao feitor, que prende Ganzo ao tronco. Essa é a razão pela qual Ganzo da sua desconfiança, assim como é um perigo iminente que possam ser revelados os segredos sobre a rebelião Cumbe.

Alguns minutos se passam e o grupo escuta novamente batidas à porta. Um dos fugitivos vai até lá e solicita a senha, quando, de repente, a porta é arrombada e os feitores invadem o local, portando suas armas, descobrindo os fugitivos que estavam ali ocultos. Inicia-se, então, um julgamento para descobrir quem é o líder da rebelião. Dandá está ao lado do feitor e aponta para Ganzo como o líder, causando desespero em Ganzo ao descobrir que o verdadeiro traidor era sua amada, Dandá, que, para se proteger por estar grávida, entrega seus companheiros.

Um embate tem início, resultando na morte de vários personagens (Fig. 37). Nesse momento, os escravizados do quilombo, que aguardavam para auxiliar na fuga, decidem não agir, a fim de evitar mais mortes. A história chega ao fim com a imagem de Dandá ajoelhada no meio de seus companheiros mortos. O tronco usado para as chibatadas aparece quebrado, simbolizando que a luta teve um significado. A anciã, dentro do esconderijo, afirma que Cumbe voltará a acontecer, o que remete à resistência, ou seja, o povo negro nunca deixaria de tentar conquistar a liberdade.

Figura 37 – Embates



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 122.

Esse capítulo é marcado por uma disputa política que resulta em divergências sobre como lidar com a sublevação. As diferentes perspectivas e visões são claramente expressas nas personagens através de suas marcas corporais, que representam tanto tortura quanto elementos culturais de origem africana. Há uma forte ênfase no discurso do sofrimento que ressoa com os tempos contemporâneos, nos quais a identidade política

é moldada por diversos fatores sociais, tais como classe, raça, etnia, gênero e orientação sexual. Esses fatores deslocam as opções de representação social na esfera pública, descentralizando-as.

Essas diferenças de perspectivas são evidenciadas pelas cicatrizes nos corpos dos personagens, resultado tanto das marcas de tortura quanto das marcas culturais de origem africana que carregam consigo. É importante ressaltar a intensidade das marcas físicas e culturais presentes nos personagens, representando a história de sofrimento e resistência que acompanha a luta contra a escravidão. Essas cicatrizes são visíveis testemunhos das experiências individuais e coletivas que moldaram a identidade desses personagens.

As cicatrizes físicas e culturais dos personagens desempenham um papel significativo em sua identidade e resistência. Como técnica narrativa representada pelo autor nesses personagens, as cicatrizes são testemunhos tangíveis das experiências traumáticas enfrentadas pelos personagens como resultado da escravidão e da opressão sistemática. As cicatrizes físicas, provenientes das marcas de tortura e abuso, são lembretes constantes das violências sofridas pelos personagens. Elas representam a dor física e emocional que eles suportaram, mas também simbolizam sua resiliência e força para sobreviver e resistir.

Essas cicatrizes se tornam uma parte indelével de suas histórias pessoais, moldando sua forma de se ver e de serem vistos pelos outros. As cicatrizes culturais, que são expressões das marcas deixadas pela cultura africana de origem, desempenham um papel fundamental na construção da identidade dos personagens representados por Marcelo D'Saete. Essas marcas culturais podem ser manifestadas em tradições, línguas, crenças espirituais e rituais transmitidos ao longo das gerações, mesmo diante das tentativas de suprimir e apagar a herança cultural africana durante o período da escravidão.

É plausível considerar que as cicatrizes culturais servem como uma conexão profunda com a ancestralidade e a resistência histórica dos personagens. Elas representam uma forma de preservar e celebrar sua cultura e história, mesmo em meio às adversidades. Essas marcas culturais fortalecem sua identidade e senso de pertencimento, proporcionando-lhes um senso de comunidade e apoio mútuo na luta pela liberdade. Nesse sentido, o autor afirma:

As marcas corporais são importantes para compreender essa história [...]. Elas podem aparecer em termos de escarificações, que são de origem africana, e em

termos de marcas de posse, que são as feitas pelos capatazes para mostrar que os negros escravizados eram propriedade, coisas. Tem também um terceiro tipo, a marca de castigo. Quando pensamos nelas estamos tratando de resistência. [...] Isso apareceu na história Cumbe um pouco a partir desse personagem que tem as marcas de castigo e isso acaba virando uma forma deles próprios se diferenciarem. Aqueles que possuem marcas seriam os mais próximos de uma resistência direta e aqueles que não as têm são os mais próximos do poder da assimilação. [...] Podemos pensar na situação dos africanos que chegavam no Brasil e na dos filhos de africanos nascidos aqui. Este grupo mulato tinha um status diferenciado do africano recém chegado. [...] Existia uma linha divisória entre os africanos recém chegados e os mulatos ou negros aqui nascidos. Essa categoria de negros locais era vista de forma totalmente diferente dos africanos. Isso em termos de acesso, circulação e possibilidades dentro dessa sociedade [...] (D' SALETE, 2014, p. 66).

O quarto e último capítulo intitulado Malungo narra a história de Damião, garoto negro que vivia num mocambo, junto com outros/as ex-escravizados que conseguiram formar uma comunidade estruturalmente organizada⁸³. O mucambo tem um exército que não apenas defendem o local, mas também realizam insurreições, destroem fazendas e se esforçam para libertar as pessoas escravizadas. No planejamento de um novo ataque a uma fazenda, Damião se voluntaria para participar, afirmando conhecer todo o espaço e também para conseguir libertar Ciça, sua irmã que não conseguiu fugir (Fig. 38).

Figura 38 – Decisões



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 134.

⁸³ É perceptível na arte as torres de vigilância do mucambo, as paredes de proteção e até um exército com fins de proteção e luta.

Assim como todos os outros capítulos, não ocorre uma linearidade cronológica em toda a narrativa de Cumbe (2014). O último capítulo não é uma exceção. A história volta no tempo para apresentar a difícil vida de Damião e Ciça na fazenda. Damião sobrevive em uma propriedade rural ao lado de sua irmã Ciça, que, de acordo com ele, sofre de uma enfermidade não especificada e é demasiadamente jovem para exercer qualquer atividade. Por essa razão, todas as manhãs, ele solicita permissão ao capataz para deixar a irmã na habitação dos cativos, uma vez que ela ainda é demasiadamente jovem para desempenhar as árduas tarefas da labuta diária.

Ao regressar das tarefas diárias, Damião entretém conversas com sua irmã acerca dos mitos e contos narrados pelos mais idosos, relatando sobre uma suposta criatura monstruosa que ataca as crianças escravizadas quando estão sozinhas na vegetação densa. Esse monstro, conhecido como Quimbungo, é descrito como uma criatura colossal, dotada de uma boca na parte posterior do pescoço, que aterrorizava os escravos desorientados nas matas. Ciça indaga a Damião se a anciã retornará. Nesse instante, uma imagem surge em sua mente retratando uma escravizada idosa sendo conduzida amarrada.

Com semblante melancólico, Damião confirma que sim. Ciça, então, pergunta-lhe se ele também voltará de suas tarefas diárias, ao que ele afirma que sim, reiterando que sempre retornará. Em determinado dia, quando parte para suas obrigações, Damião é tomado por uma premonição a respeito de sua irmã. Coincidindo com esse momento, Ciça abandona a habitação dos cativos e dirige-se sozinha ao matagal para colher flores que a anciã, a quem ela anseia tanto reencontrar e tem profundo afeto, aprecia. É nesse exato instante que surge a imagem do Quimbungo, que ataca Ciça pelas costas. Uma visão aérea revela que, na realidade, o Quimbungo é o próprio proprietário da fazenda, perpetrando ali o estupro e assassinato de Ciça (Fig. 39).

Damião, ao pressentir que algo está errado com sua irmã, corre apressadamente abandonando suas tarefas, e, mesmo sofrendo açoites, prossegue em direção à habitação dos cativos. Contudo, ao chegar lá, não encontra a irmã e parte em busca dela nas imediações da mata adjacente à propriedade. Infelizmente, depara-se com o corpo semivestido e sem vida de Ciça. A partir desse momento, Damião decide que não retornará mais à fazenda e foge, acabando por encontrar o quilombo e sendo acolhido pelos seus companheiros quilombolas.

É plausível afirmar que o autor realizou essa parte como forma de criticar os abusos que as mulheres negras escravizadas sofriam naquela época, praticados por

homens brancos (capatazes e donos das fazendas, por exemplo). Segundo Moura (1993), geralmente as mulheres negras ficaram restritas aos serviços domésticos e também nos serviços pesados nas lavouras, seguido por diversas formas de violência, com a conivência das mulheres brancas.

Figura 39 – Quimbungo



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 144.

A narrativa é retomada para o período cronológico do início do capítulo, quando Damião inicia uma conversa com os quilombolas, planejando invadir a fazenda para resgatar mais companheiros e abrir as senzalas. Damião oferece-se para guiá-los. Um dos quilombolas presentes adverte que Damião não deveria ir, por ter pertencido ao antigo dono da fazenda. No entanto, Damião afirma ter um assunto pendente a resolver lá. Eles decidem seguir Damião como guia e começam a libertar os escravizados e a incendiar as senzalas. Damião encontra o dono da fazenda, que está aterrorizado com a invasão. Lá, Damião questiona sobre o paradeiro do corpo de Ciça. O homem, com um tom sarcástico, revela onde está e ainda afirma que Ciça era muito pequena.

A próxima imagem retrata a fazenda sendo destruída pelos escravizados, enquanto Damião encontra o túmulo de Ciça. Entristecido, ele cava com as mãos e recolhe os ossos de sua irmã, levando-os consigo de volta ao quilombo. Lá, ele realiza um enterro digno para Ciça e deixa as flores que ela tanto gostava. O desfecho do último capítulo mostra o dono da fazenda sozinho, diante da fazenda em chamas. Além disso, a HQ é encerrada em dois momentos incríveis: o primeiro, Ciça está no pós-vida, juntamente com outras pessoas negras em uma roda de cantos e orações; o segundo, Damião encontra o

túmulo de sua irmã, pega o crânio dela (que só tinha restado apenas o esqueleto) e diz que finalmente poderão voltar para casa.

Marcelo D'Saete desenvolve em *Cumbe* (2014) diversas histórias, com diversos/as protagonistas, que foram sistematicamente silenciados, violentados e negligenciados na história do Brasil. É ínfima a quantidade de relatos de ex-escravizados, entretanto, o autor se esforça para abarcar algumas histórias que podem ter acontecido no passado. Considero que a liberdade em *Cumbe* (2014) não é somente um símbolo, mas também um vínculo entre as pessoas que resistem, lutam e mantêm suas relações sociais, culturais, simbólicas e afetivas. Diante disso, o autor ressalta que:

Em Malungo há uma pequena família. A mãe é levada para outra fazenda e dois irmãos, não necessariamente de sangue, convivem juntos. Hoje em dia temos estudos, como o de Robert Slenes, que tratam também de possíveis relacionamentos familiares entre negros no período da escravidão, embora num período muito mais recente, já no século XIX. Mesmo com a brutalidade da escravidão, não podemos deixar de vislumbrar que essas relações humanas, embora muito fraturadas, foram o que permitiu a permanência dessa cultura. Mesmo com a escravidão, ficaram ritos, danças e diversos traços de origem negra em nossa cultura. Existia um momento de celebração onde era possível tentar construir identidades, mesmo que fraturadas e subjugadas (D'SALETE, 2014, p. 62).

Marcelo D'Saete, como homem negro e com experiência acadêmica e quadrinista, partindo do seu *habitus* estruturado em conhecimento que não se limita apenas nas técnicas dos quadrinhos, mas também sobre o conteúdo que ele desenvolve nas histórias. Como cada sujeito tem seu próprio *habitus*, assim como seu posicionamento político, o autor pode elaborar uma história conforme com seus interesses, perspectivas e propósitos.

É fundamental ressaltar o arcabouço teórico utilizado por Marcelo D'Saete para elaborar a história. Após o término da narrativa gráfica, os dois últimos capítulos se constituem no glossário⁸⁴ e nas referências. A partir do seu lugar de fala, o quadrinista desenvolve o quadrinho fundamentado em Clóvis Moura, Nei Lopes, Maria Helena de Figueiredo Lima, Renato Mendonça, dentre outros.

A violência contra a população negra não ocorre apenas de forma física, mas também no âmbito cultural⁸⁵. Segundo Moura (1988) a literatura nacional romântica, na sua primeira fase, surge para negar a existência do/a negro/a, socialmente e esteticamente,

⁸⁴ O glossário informa o significado de diversas palavras, símbolos, lugares e objetos, muitas delas de origem Banto.

⁸⁵ A pesquisa da Universidade de Brasília (UNB) informa que apenas 10% dos livros brasileiros publicados entre 1965 e 2014 foram escritos por autores negros; 60% dos protagonistas retratados pela literatura nacional são homens e 80% deles, brancos (OLIVEIRA, 2017).

exercendo e naturalizando padrões do homem branco. Apesar das profundas desigualdades a população negra não é passiva. Manifestações sociais, organizações políticas e movimentos sociais reivindicam e lutam, durante toda a história brasileira, por inclusão e equidade social. Essas organizações são fundamentais para a fomentação de ações afirmativas que possam garantir a correção das injustiças sociais e raciais. Conforme Schwarcz:

A Frente Negra Brasileira, por exemplo, foi muito atuante na época de Getúlio Vargas, enquanto, durante a Segunda República, foram marcantes a União dos Homens de Cor, o Teatro Experimental do Negro e a Associação Cultural do Negro. No contexto da Abertura, que se inaugura em 1978, o Movimento Negro Unificado assumiu uma espécie de liderança na luta antirracista em nosso país. Já no século XXI, foi a vez de um engajado feminismo negro questionar os demais feminismos, produzir suas próprias teorias, expondo as especificidades e a realidade dessas mulheres (SCHWARCZ, 2019, p. 22).

Mbembe (2014) afirma que é necessário reconstruir uma identidade negra passa necessariamente pela superação do ideário escravista. O autor aponta para uma sociabilidade livre do peso da “raça”, mas isso só seria possível por meio da justiça, da restituição e da reparação. Considero que Cumbe (2014) é um quadrinho que propõe essa mudança, para repensar numa representação social sobre o passado de tantas pessoas que foram escravizadas, numa forma de crítica a todo o passado de violência, desigualdades, resistências e relações afetivas entre eles/as:

Dentro da nossa história sobre escravidão a questão afetiva talvez seja uma das coisas menos tratadas. Até porque temos poucos relatos de ex-escravos. A afetividade acaba sendo relegada a segundo plano quando pensamos nessa macro história da escravidão, em estatísticas. Acabamos não discutindo como esses indivíduos se relacionavam e a forma como poderiam reconstruir a sua identidade a partir dessas ligações de afeto. Construir narrativas e propor esses laços entre os personagens é, de certo modo, uma maneira de contrapor uma visão estereotipada do negro enquanto vítima e indivíduo isolado. É uma forma de criar relações e vida (D’SALETE, 2014, p. 62).

Hall (2013) brilhantemente ressalta a importância de retomar o olhar investigativo em direção aos contextos históricos e do passado, a fim de compreender os fenômenos sociais na contemporaneidade. Esse exercício nos possibilita uma capacitação por meio da cultura, permitindo-nos nos reinventar como novos tipos de sujeitos. Em concordância com o autor, é fundamental reconhecer a historicidade dos fenômenos sociais, ou seja, entender que eles são moldados por forças históricas, políticas, culturais e econômicas específicas. Ao olharmos para o passado, somos capazes de identificar as continuidades e as rupturas, compreendendo como certas ideias e práticas se desenvolveram ao longo do tempo.

Hall (2016) estava interessado em desnaturalizar esses fenômenos, questionando a ideia de que eles são fixos e imutáveis. Para ele, os significados e as identidades são construídos socialmente e estão sujeitos a constantes negociações e transformações. Portanto, ao investigarmos o passado, podemos desvendar as narrativas e os discursos que moldaram as estruturas sociais atuais e, assim, compreender como eles são reproduzidos ou desafiados no presente. O autor argumenta que a ideia de identidade como um processo em constante construção. Segundo Hall (2013), identidade não é fixa, mas sim fluida e contingente. A cultura desempenha um papel crucial nesse processo, pois é através dela que negociamos e articulamos nossas identidades individuais e coletivas.

Hall (2013) também discutia a importância de reconhecer as diferenças e as múltiplas identidades que coexistem em uma sociedade. Ele enfatizava a necessidade de valorizar a diversidade e combater as formas de exclusão e marginalização. Portanto, ao nos engajarmos na investigação dos contextos históricos e culturais, somos capacitados a reconstruir e resignificar as narrativas dominantes, abrindo espaço para a inclusão e a multiplicidade de vozes. Ao retomar o olhar investigativo para o passado e através da cultura, podemos nos reinventar como novos tipos de sujeitos, construindo uma sociedade mais inclusiva e diversa. Nessa perspectiva, realizei a seguinte pergunta para o artista:

Paulo Igor: Você considera que a partir da leitura de Cumbe, é possível não somente compreender o passado, mas também a nossa atual conjuntura social?

Marcelo D'Saete: Tudo que a gente faz, de certo modo, se comunica com o momento atual. Quando a gente explora determinados temas no passado, muitas vezes isso está relacionado com certo apagamento ou visões, não é? Talvez limitadas que nós tenhamos desses casos. Nos dias de hoje. Então, eu acho que o diálogo entre esses momentos, ele é necessário, ele é importante.

Retomar o passado, representando diversas histórias de pessoas que são escravizadas em Cumbe (2014), é um exercício que "não é uma questão do que as tradições fazem de nós, mas daquilo que fazemos das nossas tradições. Paradoxalmente, nossas identidades culturais, em qualquer forma acabada, estão à nossa frente. Estamos sempre em processo de formação cultural. A cultura não é uma questão de ontologia, de ser, mas de se tornar" (HALL, 2013, p. 44). É plausível afirmar que o modo como Marcelo D'Saete, conforme suas perspectivas subjacentes sobre a população negra, desenvolveu na referida HQ como uma forma de representar o mundo social.

8 O CAMPO EDITORIAL E OS QUADRINHOS

As representações sociais do/a negro/a nas referidas HQs devem ser analisadas não somente pela obra quadrinista em si, mas também considerando como foram desenvolvidas pelos agentes que participaram nas sugestões de alterações, decisões de formatos de publicação e outros procedimentos editoriais da Veneta. É importante ressaltar que essas representações sociais podem variar em seus graus e que os processos de elaboração, edição, intenções artísticas e empresariais são distintos para cada história em quadrinhos.

Seguindo o pressuposto de que as representações sociais são realizadas em graus diferenciados, podemos compreender que cada agente realiza uma representação de acordo com seu *habitus*, ou seja, seu conjunto de disposições e experiências individuais que moldam sua percepção do mundo. Dessa forma, as representações podem diferir entre os agentes, mesmo abordando o mesmo fenômeno social ou objeto.

Para exemplificar essa interpretação dos "graus de representação", podemos pensar no seguinte exemplo: um artista escreve um romance que retrata uma época específica, estudando e imaginando os aspectos dessa época, da cidade e dos indivíduos envolvidos. Ao ler o texto, um agente sugere algumas alterações para que a história se adeque a seus princípios e visões sobre as mesmas informações abordadas na obra. Nesse caso, o livro incorpora as representações de ambos, porém o "grau de representação" do agente é secundário em relação ao do escritor, uma vez que a representação social predominante é realizada pelo próprio autor.

Chartier (1990) afirma que as representações são classificações e divisões que organizam a compreensão do mundo social, funcionando como categorias de percepção da realidade. Essas representações variam de acordo com as disposições dos grupos e aspiram à universalidade, mas são determinadas pelos interesses desses grupos. Além disso, as representações produzem estratégias e práticas que podem impor autoridade, gerar deferência e legitimar certas escolhas.

No entanto, é um equívoco analisar as representações sociais presentes nos quadrinhos apenas do ponto de vista dos autores, pois isso desconsidera o jogo de disputas, interesses e representações que ocorre entre os agentes. Concordando com Chartier (1990), as representações sociais devem se afastar de uma visão triunfalista do indivíduo ou de que a "essência da obra é oriunda somente do artista".

O autor argumenta, assim como Durkheim (1983), que as representações são coletivas e estão fundamentadas no social, nas experiências coletivas da comunidade que vão além das sensações e imagens individuais. Segundo Durkheim, é precisamente porque as representações são coletivas que elas geram apropriações distintas, não se individualizando sem modificações. O indivíduo faz um esforço para assimilar as representações, pois depende delas para estabelecer relações com seus semelhantes. No entanto, essas assimilações não ocorrem de forma perfeita. Para o autor:

Cada um de nós as vê à sua maneira. Existem algumas que nos escapam completamente, que permanecem fora de nosso círculo de visão; outras, das quais não percebemos senão certos aspectos. Existem mesmo muitas que desnaturamos ao pensa-las; pois como elas são coletivas por natureza, não podem se individualizar sem ser retocadas, modificadas e, por conseguinte, falsificadas. Daí decorre que tenhamos tanta dificuldade em nos entender e que até, frequentemente, nós mintamos, sem o querer, uns aos outros: é que todos empregamos as mesmas palavras sem lhes dar o mesmo sentido” (DURKHEIM, 1983, p. 237).

É importante considerar que as HQs são um meio de expressão cultural que reflete não apenas as intenções do autor, mas também os valores, ideologias e campos em que são produzidas. Portanto, ao analisar as representações sociais presentes nas HQs, é relevante examinar não apenas o autor, mas também o mundo social, as influências culturais e as relações de poder que permeiam a produção e recepção dessas obras. Isso permite uma compreensão mais ampla e contextualizada das representações presentes nas HQs.

Os mundos representacionais, que são compostos pelas ações e relações de produtores e usuários das representações, são vistos por Becker (2009) como grandes organizações com divisões de tarefas bem definidas. Essas organizações pressupõem a existência de um grupo de coordenação que estabelece modelos padronizados de tradução, organização e apresentação de produtos representacionais. Especificamente, na seção dessa "instituição" dos que fazem as representações, são apresentados os componentes que formam os relatórios sobre a sociedade, bem como as ações básicas que ocorrem durante o processo de produção.

A representação social possui forma e conteúdo. A forma se refere à maneira como a representação é divulgada, enquanto o conteúdo carrega as informações traduzidas e as intenções dos produtores. Comumente, as representações comunicam interpretações de fatos. Para construí-las, Becker (2009, p. 34-35) apresenta os quatro tipos de trabalho: 1) a partir de um fato, é feita uma seleção ou amostragem das características e elementos disponíveis para serem incluídos no relatório; 2) após a

seleção, ocorre o trabalho de tradução, que combina os elementos do fato com elementos de uma determinada teoria ou visão de mundo; 3) criado o conteúdo, é preciso empreender o método mais adequado de como organizar o material disponível para que o relatório final, a ser divulgado, possa transmitir a mensagem desejada pelos produtores.

Como mencionado anteriormente, as representações são produtos organizacionais, e para realizar cada um desses processos, é necessário que todos os critérios de seleção e os materiais para traduzir os dados sejam conhecidos e aprovados pelas comunidades interpretativas. Esse tema remete aos estudos sobre o campo científico de Bourdieu (1983) e é retomado em outras análises sobre ocupações, profissões e a organização do trabalho sociológico e científico em geral, realizadas por Becker em seu extenso e rico trabalho. Como as representações sociais só adquirem existência completa quando são utilizadas (BECKER, 2009, p. 40), o quarto trabalho é o que os usuários realizam: a interpretação.

Essa tarefa é de extrema importância para determinar o alcance de uma representação, uma vez que os produtores dependem do que os usuários são capazes de interpretar a partir do produto, correndo o risco de que os usuários não compreendam completamente a mensagem. É comum que diferentes interpretações sejam feitas, inclusive interpretações consideradas "erradas" por especialistas de áreas específicas, como críticos de arte ou cientistas sociais (BECKER, 2010).

Uma vez que as representações dependem dos usuários para ganharem vida, sobreviverem (serem reproduzidas/recontadas) e terem um alcance maior na sociedade, Becker dedica atenção especial ao processo de construção de interpretações, que envolve o esforço dos receptores das mensagens dos relatórios em compreendê-los, interpretá-los e extrair sentido deles para si. É nesse ponto que surge a gênese das comunidades interpretativas. As formas pelas quais uma obra pode ser interpretada não estão igualmente distribuídas na sociedade entre as comunidades de produtores e usuários (BECKER, 2015, p. 81).

Como existem espaços com dinâmicas e conhecimentos distintos dentro de uma sociedade, haverá representações específicas para cada tipo de grupo de usuários, ou seja, para cada comunidade interpretativa. O que é importante nessa relação entre usuários e representação é o que Becker chamou de constructo: o resultado da prática interpretativa de uma comunidade interpretativa que torna certas "formas de ver o mundo" naturais.

É plausível considerar que Becker (2007) apresenta à comunidade interpretativa de cientistas sociais não apenas um constructo sobre o trabalho desse

profissional, mas também ensina passos para aprender a pensar sobre a sociedade de uma maneira que ele considera valiosa para a prática da ciência social, tornando-a parte integrante do modo de conceber o mundo social do cientista, sendo assim assimilada de forma natural (BECKER, 2007, p. 273).

Considerando que as representações vão além das intenções dos artistas, o papel dos editores no processo de criação e organização do material se torna indispensável. Segundo Becker (2009), a representação social é um processo em que os indivíduos atribuem significados e constroem interpretações coletivas sobre determinados fenômenos, objetos ou práticas sociais. No caso da produção de quadrinhos, a representação social ocorre quando os artistas, editores e outros profissionais envolvidos atribuem significados e simbolismos às histórias, personagens e elementos visuais presentes nas obras.

Nessa perspectiva, os produtores não são apenas os agentes sociais que exercem suas atividades como quadrinistas, mas os próprios editores desempenham um papel fundamental nesse trabalho. Os editores são responsáveis por filtrar, moldar e selecionar as representações que serão apresentadas ao público, influenciando assim a forma como as obras são interpretadas e recebidas. Becker (2010) também enfatiza a importância do mundo social na compreensão das práticas artísticas. O mundo social engloba não apenas os artistas e editores, mas também os leitores, críticos, fãs e outros agentes que participam do processo de produção, distribuição e consumo dessas obras.

A produção de quadrinhos é um processo social complexo, no qual as representações são construídas e negociadas coletivamente. Os artistas e editores desempenham papéis fundamentais na criação e organização dessas representações, mas também são influenciados pelas normas, valores e expectativas do mundo social em que estão inseridos. Além disso, ao entender essa dinâmica, é possível enriquecer a compreensão das obras, uma vez que o trabalho editorial contribui para moldar o conteúdo final, influenciando sua apresentação, estrutura e até mesmo seu significado.

Os editores desempenham um papel relevante ao garantir a coesão narrativa, a consistência estilística e a adequação ao público-alvo. Eles podem colaborar com os artistas no aprimoramento das ideias, na sugestão de ajustes e na seleção de elementos visuais ou textuais mais impactantes. A interação entre artistas, editores e outros profissionais da editora, bem como a resposta do público leitor, contribui para a construção de significados compartilhados e para a evolução do meio dos quadrinhos como um todo. O trabalho editorial, nesse contexto, desempenha um papel crucial ao

filtrar, moldar e selecionar as representações que serão apresentadas ao público, influenciando assim a forma como as obras são interpretadas e recebidas.

A partir dessa perspectiva, podemos considerar que há diferentes “graus de representação”. Isso nos permite compreender a complexidade e a interdependência dos agentes e processos envolvidos na produção de quadrinhos, ressaltando a importância das interações sociais e das negociações coletivas na construção de significados e na percepção das obras pelos diversos envolvidos. A produção de quadrinhos é um processo social que abrange não apenas artistas, editores e outros profissionais, mas também o público leitor, desempenhando um papel ativo na interpretação e apreciação das obras.

O processo editorial das HQs mencionadas envolveu diferentes profissionais. Em relação a Tungstênio (2014), a capa e a diagramação foram realizadas por Gustavo Piqueira, um renomado *designer* gráfico da empresa Casa Rex⁸⁶. A capa é composta pelos personagens Caju e Richard, homens negros, heterossexuais e protagonistas da história. interessante notar que essa HQ foi comercializada em formato de capa dura⁸⁷, ao contrário de Carolina (2016) e Cumbe (2014), que possuem formato de capa cartonada.

Embora a escolha de um formato de capa dura possa parecer simples à primeira vista, é importante compreender que as decisões editoriais não são tomadas ao acaso. De acordo com Thompson (2013), os livros com capa dura são uma decisão editorial que busca transmitir uma certa sofisticação e prestígio, diferenciando-se de outros formatos. Portanto, a opção da Veneta por lançar Tungstênio (2014) com capa dura pode ter sido motivada por dois fatores principais.

Em primeiro lugar, Tungstênio era um dos principais lançamentos do ano de 2014, devido ao capital social e intelectual que Marcello Quintanilha já possuía. A decisão de lançar a HQ em formato de capa dura pode ter sido uma estratégia para destacar sua importância e valorizar sua obra no mercado. Além disso, a Veneta pode ter tido confiança no prestígio e no reconhecimento que Tungstênio poderia conquistar. A escolha do formato de capa dura pode ter sido uma maneira de transmitir aos leitores a qualidade

⁸⁶ Empresa multipremiada de *design* gráfico com sede em São Paulo e Londres. Uma equipe de mais de 40 profissionais liderados por Gustavo Piqueira, trabalhando na criação de projetos gráficos das mais diversas áreas e portes, desenvolvendo *design* estratégico para marcas globais de consumo; *design* original para projetos editoriais, corporativos e ambientais; além de projetos experimentais para alfabetos, objetos, ilustrações, além de desenvolver pesquisas em cultura visual. A empresa foi vencedora em 555 premiações em todo mundo.

⁸⁷ Tipo de acabamento para capa feito com material que não é flexível, com o objetivo de proteger a publicação, assim como prolongar durabilidade.

e a relevância da obra, bem como atrair colecionadores e fãs que valorizam edições mais duráveis e de maior qualidade estética.

Ieda Lebzntayn e Natália Guirado foram responsáveis pela revisão do quadrinho. Nesse processo, é realizada uma leitura minuciosa para verificação normativa (aspectos gramaticais), estilística e informativa. Os principais elementos avaliados são: ortografia, coerência, coesão, ambiguidades, pontuação, repetições desnecessárias, vícios de linguagem, entre outros.

No entanto, é importante ressaltar que nem sempre é necessário que os elementos textuais obedçam estritamente à norma culta da língua. As mudanças são realizadas conforme acordos entre a editora e o artista, desde que não alterem o sentido do conteúdo da obra. Em *Tungstênio* (2014), por exemplo, não ocorre uma adequação do texto à norma culta da língua. Pelo contrário, o texto preserva uma oralidade dos personagens, permeado de jargões, gírias e expressões que podem remeter aos próprios moradores da região representada na obra.

Além da revisão normativa, a revisão de um quadrinho abrange aspectos visuais, como a verificação da consistência das ilustrações, disposição dos quadros e balões de diálogo, e a adequação da narrativa visual à história. No referido quadrinho, essa representação social estilística de preservar a oralidade dos personagens e utilizar expressões regionais pode contribuir para a imersão do leitor na atmosfera do local representado na obra. Essa abordagem pode tornar a história mais autêntica e realista, aproximando os personagens e suas falas numa realidade cultural e social no qual estão inseridos.

Em *Carolina* (2016), a capa foi feita por Gustavo Piqueira, design gráfico da Casa Rex. A revisão do texto foi realizada pela própria autora, Sirlene Barbosa, em trabalho conjunto com o editor Guilherme Vilhena. Como a pesquisa e argumentação foram realizadas por Sirlene Barbosa, é interessante constatar sua participação na revisão do texto, processo que geralmente é realizado por editores. Isso demonstra que os capitais que ela detém possibilitam sua participação em funções designadas aos editores, atuando no campo de uma forma diferenciada – mesmo que seja somente nesse quadrinho.

Em *Cumbe* (2014), Bruno Prisco foi responsável pela revisão, enquanto Allan da Rosa, Rogério de Campos e o próprio autor, Marcelo D'Saete, elaboraram um glossário após a conclusão da história. Entre os principais editores da Veneta, apenas a participação do editor Rogério de Campos é registrada, levando em consideração as três HQs selecionadas nesta pesquisa. Segundo o editor:

Cumbe não é simplesmente um quadrinho feito por um brasileiro, mas um quadrinho muito brasileiro, que fala de uma questão essencial na formação do país, e o faz de uma maneira que não é uma derivação de gibis norte-americanos, mas uma fusão muito particular de elementos gráficos e narrativos que vão dos mangás japoneses a arte africana – explica (CAMPOS, apud GIANNINI, 2018).

O glossário é composto por 4 páginas, contendo diversos termos, imagens e significados de símbolos de origem banto⁸⁸ e quimbundo⁸⁹. A decisão de incluir um glossário serve como recurso de entendimento dos símbolos e termos presentes em toda a narrativa de Marcelo D'Saete, que podem ser desconhecidos pelo público leitor.

Elementos que precedem a história (como capa, ficha catalográfica, contracapa e formato de capa, por exemplo), assim como os elementos que a seguem (como o glossário, esboços dos originais dos desenhos e referências bibliográficas, por exemplo) são inseridos no quadrinho pela própria editora, fornecendo informações adicionais que moldaram – ou são relevantes para – o conteúdo narrado pelos autores. No entanto, a maioria desses elementos não é indispensável em sua totalidade. Em Tungstênio (2014), por exemplo, não é apresentado um glossário, textos ou esboços do autor, ao contrário da obra de Marcelo D'Saete.

A presença de elementos como o glossário, esboços dos originais dos desenhos e referências bibliográficas evidencia o cuidado da editora em proporcionar uma experiência mais completa aos leitores. Esses elementos adicionais não apenas auxiliam na compreensão da obra, assim como exercer uma relativa influência representacional, mas também oferecem *insights* sobre o processo criativo do autor/a e as influências que o/a inspiraram. É importante ressaltar que a ausência de determinados elementos em uma obra, como um glossário, textos ou esboços do/a artista, não diminui necessariamente o valor ou a qualidade do trabalho. Cada quadrinho pode seguir uma abordagem única, com

⁸⁸ Língua que originária de diversas outras línguas africanas. Atualmente, são mais de 400 grupos étnicos que falam línguas bantas, presentes ao sul da linha do Equador. É possível que a língua banta se originou na região onde hoje ficam a República de Camarões e a Nigéria, na África Ocidental. Por algum motivo desconhecido, por volta do século 1 d.C., parte da população local iniciou uma expansão ao leste e ao sul, povoando territórios desocupados, numa época de conflitos e guerras, expulsando e mantendo relações com os povos que encontravam. As línguas dos povos desses territórios foram assimiladas, fundidas, mas mantiveram traços característicos do banto.

⁸⁹ A língua quimbundo, bundo, loanda, loande, luanda, lunda ou ambundo do Norte é uma língua africana presente no noroeste de Angola, incluindo a província de Luanda. É a segunda língua banta mais falada em Angola, sendo uma das línguas nacionais. O português tem muitas utilizações lexicais desta língua obtidos durante o período de invasão, colonização e escravização realizados pelos portugueses do território angolano e também dos escravizados angolanos levados contra sua própria vontade para o Brasil. É falada por 3 000 000 de pessoas em Angola como primeira ou segunda língua, considerando, também, 41 000 falantes do dialeto angolar, aproximadamente.

elementos escolhidos de acordo com o próprio *habitus* do/a autor/a e sua representação social.

O processo editorial dos quadrinhos é realizado de formas distintas, e essas abordagens também se estendem às representações dos personagens nas HQs. Diante disso, surge a seguinte indagação: como a editora Veneta participou, ativamente ou não, nas representações dos personagens negros nessas HQs? Para compreender melhor essas representações, é necessário considerar as modificações sugeridas pelos editores nos arcos de histórias, que são o conteúdo principal das HQs. Além disso, entender o período de tempo em que ocorreram os procedimentos editoriais pode contribuir para compreender as alterações, revisões e mudanças realizadas, uma vez que prazos mais curtos podem limitar as intervenções. Ao ser questionada sobre o período de tempo em que foram realizados os procedimentos editoriais de cada quadrinho, Leticia de Castro, sócia-diretora da Veneta, afirmou:

Paulo Igor: De forma aproximada, qual o período de tempo que foi realizado o procedimento editorial de cada quadrinho?

Leticia de Castro: Varia muito. Depois de o livro estar finalizado (desenhos e história), levamos cerca de quatro meses para as etapas finais de revisão e impressão.

Paulo Igor: Quais foram os principais elementos que os editores sugeriram alterações dos quadrinhos Cumbe, Tungstênio e Carolina?

Leticia de Castro: Foram pouquíssimas alterações.

Quanto às alterações sugeridas pelos editores nos quadrinhos "Cumbe", "Tungstênio" e "Carolina", Leticia de Castro mencionou que foram pouquíssimas. No entanto, ela não forneceu detalhes específicos sobre essas alterações sugeridas. Com base em suas respostas, podemos inferir algumas considerações relevantes:

1. Os autores tiveram uma maior liberdade na elaboração dos quadrinhos, o que indica que os criadores tiveram uma participação significativa na concepção e desenvolvimento das histórias, enquanto os editores desempenharam um papel mais limitado no processo criativo.
2. A editora optou por preservar boa parte do conteúdo original dos quadrinhos, sugerindo uma abordagem que respeita a visão artística e narrativa dos autores.
3. O curto período de tempo do processo editorial pode ter influenciado a extensão das alterações sugeridas. Restrições de tempo geralmente resultam em revisões e

mudanças mais limitadas, focando principalmente em aspectos técnicos e na qualidade final.

É importante ressaltar que, apesar dessas informações, a sócia-diretora da Veneta não é creditada na ficha catalográfica nem em outras partes das HQs, e não foram fornecidos detalhes adicionais sobre sua participação editorial. Essas informações poderiam fornecer um entendimento mais completo do envolvimento da editora no processo editorial e nas representações dos personagens negros nas HQs.

No contexto geral, é interessante observar como o processo editorial pode variar entre diferentes editoras e como isso pode afetar as representações nas HQs. A abordagem da Veneta, com poucas alterações sugeridas pelos editores e um curto período de tempo para o processo editorial, pode ser um reflexo do respeito à visão artística dos autores e da intenção de preservar o conteúdo original. No entanto, é importante reconhecer que cada caso é único e que diferentes editoras podem adotar abordagens distintas em relação às representações dos personagens negros e a outros aspectos das HQs. Sobre o processo de contratação e publicação de suas obras pela Veneta, Quintanilha afirma:

O livro *Salvador* foi publicado em 2005 (e reeditado em 2022 pela Veneta), mas a viagem marcou meu trabalho para sempre. Nos anos seguintes, além da série *Sept Balles pour Oxford*, minha colaboração com Jorge Zentner e Montecarlo, dediquei-me à produção de *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas*, duas coletâneas de contos, alguns dos quais decorrentes de minha experiência baiana. Em 2011 os telefones fixos emitiam suas últimas chamadas e foi através de um deles que Josep Maria Berenguer me contactou. O célebre editor do *El Vibora* havia lido *Sábado dos meus amores* — que lhe havia chegado às mãos por intermédio de Rogério de Campos, meu editor brasileiro — e me perguntou se eu não estaria interessado em apresentar um projeto de *graphic novel* para La Cúpula. Naquela época, a ideia do que seria o *Tungstênio* estava relativamente avançada, e foi exatamente isso que apresentei a ele, ainda sob o título provisório de *O que resta*, trama que se desenvolvia em torno daquela reportagem de rádio. Assinamos o contrato imediatamente (QUINTANILHA, 2023).

A colaboração entre Quintanilha e a Veneta continua até os dias atuais, com o lançamento de diversas *graphic novels*. Essa liberdade criativa, que não o prende a histórias com lançamentos periódicos — uma característica comum nos quadrinhos *mainstream* e mangás — permitiu a Quintanilha desenvolver diversas HQs com tramas completamente distintas, mantendo sua autonomia no processo criativo tanto das imagens quanto do texto. Mesmo não estando fisicamente presente na editora Veneta, isso não impediu sua contínua integração no âmbito editorial.

É plausível afirmar que a editora Veneta adota uma abordagem que valoriza a visão artística dos autores e busca preservar ao máximo o conteúdo original. Cada obra e editora possuem suas particularidades, e é importante considerar que diferentes abordagens editoriais podem impactar as representações nas HQs de maneiras diversas. Concernente o processo de contratação e edição do quadrinho Cumbe (2014), realizei as seguintes indagações a Marcelo D'Salete:

Paulo Igor: Como ocorreu o contato dos editores da Veneta com o seu trabalho? De que forma foi confirmado o acordo de publicação do quadrinho?

Marcelo D'Salete: Eu, quando estava com o livro quase pronto, o Cumbe, faltava pouco para terminar, acho que uns seis meses, eu peguei os arquivos, enfim, fui e comecei a bater na porta das editoras e, claro, o trabalho da Veneta e do Rogério de Campos naquele período já tinha uma relevância, não é? A história toda do Rogério dentro dos quadrinhos é incrível, dos quadrinhos no Brasil. E eu tive a oportunidade de ir na Veneta e ele gostou do projeto e a gente resolveu publicar.

Paulo Igor: É comum que no processo de edição, sugestões de alterações na história sejam feitas. Quais foram os editores que trabalharam no quadrinho? Alterações foram sugeridas para mudança? Caso sim, quais foram? Elas foram aceitas ou refutadas?

Marcelo D'Salete: Olha, eu acho que no caso do Cumbe foram poucas mudanças. Isso já faz um bom tempo, né? 2014. Eu acho que teve alguns detalhes que mudaram, mas não foi muita coisa. E no caso das histórias, não é? Do quadrinho, eu acho que teve uma conversa um pouco maior ali para chegar no tom certo para o posfácio. O livro teve colaboração também grande do Alan da Rosa, pensando o pós-fácil e a apresentação do livro também.

Paulo Igor: Depois de tantos anos após a publicação do quadrinho, é plausível afirmar que você obteve outras experiências tanto do ponto de vista profissional quanto pessoal. Dessa forma, lembrando ou relendo seu trabalho em Cumbe, existe algum/s ponto/s que você desejaria modificar? Se sim, qual o/s ponto/s, as motivações e por que modificar?

Marcelo D'Salete: Eu acho que o livro fica pronto em determinado momento e, é claro, ele expressa ali o conjunto de experiências que eu tinha em relação ao quadrinho, em relação à pesquisa histórica. Acho que mudaria bem poucas coisas. Talvez acrescentaria uma ou duas páginas em algumas histórias. Mas eu, vamos dizer assim, avalio que dentro das possibilidades daquele momento, ele é uma obra que eu tenho muito orgulho de ter feito daquele modo e daquele jeito.

O estudo das diferentes maneiras pelas quais os leitores recebem e interpretam as representações permitiu a Chartier (1990) desenvolver o conceito teórico de apropriação. Embasado nas teorias de Paul Ricoeur, Michel Foucault, Pierre Bourdieu e outros críticos sociais, seu conceito dialoga com elementos da apropriação conforme discutidos por esses autores, oferecendo insights, críticas e considerações que vão além desses conceitos. Chartier questiona a tensão entre a suposta "vontade prescritiva" dos

autores e responsáveis pelos textos e as normas, crenças e investimentos que cercam esses mesmos textos (CHARTIER, 1990, p. 24-26; 1999, p. 7).

Os editores não são apenas profissionais que sugerem alterações no conteúdo das obras; eles também são leitores. No ato da leitura, seus ideais, interesses e, por assim dizer, seus *habitus* entram em jogo, influenciando a forma como eles se relacionam com o produto – no caso, os quadrinhos. A apropriação de livros, HQs e outros produtos da cultura de mídia pode fornecer diversos capitais tanto para os autores das obras quanto para as editoras.

De acordo com Chartier, as apropriações são práticas interdependentes entre a produção de sentido, as relações entre texto, impressão e as diversas formas de leitura, que variam de acordo com determinações sociais. É importante que o pesquisador preste atenção às formas materiais que organizam a leitura, pois essas formas, dispositivos técnicos, visuais e físicos influenciam na atribuição de sentido ao texto, assim como nas diferentes maneiras de utilização e apropriação, como a leitura em grupo ou a atuação em um palco (CHARTIER, 1999, p. 8).

A Veneta, como responsável pela produção, circulação e apropriação das representações dos quadrinhos mencionados, estabelece contratos com os autores e utiliza suas obras de acordo com seus interesses comerciais. Além disso, as apropriações desses títulos são realizadas de acordo com a lógica do “campo editorial de quadrinhos”, pois não faria sentido a apropriação, circulação e produção de obras que não se enquadrassem nas normas estabelecidas.

Chartier afirma que a apropriação envolve uma dinâmica entre diferenciação e dependência. Os produtos culturais são construídos de acordo com uma lógica própria, estruturada por regras, acordos e convenções. A criação de uma obra está intrinsecamente ligada às regras e códigos de inteligibilidade. No entanto, essas obras não estão completamente limitadas, pois as diferentes formas de apropriação são socialmente determinadas de maneiras distintas, levando em consideração costumes, classes sociais e inquietações individuais. Essas diferenças são interdependentes, operacionalizadas por princípios de organização e diferenciação social compartilhados (CHARTIER, 1999, p. 9-10; 1999, p. 91-92).

Embora a contribuição de Chartier para a compreensão das apropriações das representações seja fundamental para entender o processo de utilização dos quadrinhos pela Veneta, é importante não analisar apenas a apropriação dos quadrinhos em si, mas também considerar como eles foram elaborados e as várias dimensões que ultrapassam a

arte e o texto. As formas materiais são extremamente relevantes, mas não são suficientes para explicar plenamente as representações.

No próximo capítulo, irei discutir como os quadrinhos mencionados são utilizados em sistemas de distinção em relação a outras obras de editoras diferentes. Para isso, realizarei uma breve análise das representações presentes na obra "Jeremias: Pele" (2018), escrita por Rafael Calça e com arte de Jefferson Costa, publicada pela Panini Comics como parte do selo Graphic MSP. Nesse selo, os artistas reinterpretem personagens clássicos de Mauricio de Sousa. Ao comparar as distinções presentes em obras como Cumbe (2014), Tungstênio (2014) e Carolina (2016) com obras de outra editora, será possível compreender os elementos de distinção presentes em cada publicação.

9 DISTINÇÕES QUADRINÍSTICAS

Para abordar os elementos de distinção presentes nos quadrinhos em questão, é importante compreender que essas diferenças não ocorrem por mero acaso ou por uma simples diferenciação baseada nos produtores envolvidos. Embora a origem dos quadrinhos e as equipes criativas por trás deles possam certamente influenciar suas características distintas, existem outros fatores significativos a serem considerados. Um elemento que contribui para a distinção entre diferentes quadrinhos é o estilo artístico. Cada quadrinista possui sua própria abordagem visual, que é expressa por meio do desenho dos personagens, cenários, cores e técnicas utilizadas. Alguns artistas podem adotar um estilo mais realista, enquanto outros preferem uma estética mais estilizada ou cartunesca. Essas escolhas artísticas podem transmitir diferentes atmosferas e emoções (MCCLLOUD, 1995), tornando cada quadrinho visualmente único.

A narrativa e os temas abordados nos quadrinhos também desempenham um papel importante na sua distinção. Enquanto alguns quadrinhos podem se concentrar em aventuras épicas de super-heróis, outros podem explorar temas mais introspectivos, como questões sociais, políticas ou filosóficas. A variedade de gêneros (considerado até como um hiper-gênero) e enredos nos quadrinhos é vasta, o que resulta em abordagens narrativas distintas e uma ampla gama de públicos-alvo (MCCLLOUD, 1995; RAMOS, 2009).

Outro fator relevante é o mundo social no qual os quadrinhos são produzidos. Diferentes países e regiões têm suas próprias tradições e estilos de quadrinhos, refletindo suas respectivas culturas e sensibilidades. Por exemplo, os mangás japoneses são conhecidos por seu estilo único, narrativa serializada e influência da cultura japonesa. Da mesma forma, os quadrinhos europeus, como as bandas desenhadas franco-belgas, têm características distintas que refletem suas tradições e públicos específicos (VERGUEIRO, 2017).

Além desses elementos, outros aspectos como o uso de linguagem, estrutura narrativa, técnicas de composição de página e até mesmo a forma como os quadrinhos são publicados (em revistas, álbuns, *webcomics*, etc.) podem contribuir para suas distinções. Os elementos de distinção nos quadrinhos são resultado de uma combinação complexa de fatores, incluindo o estilo artístico, a narrativa, os temas abordados e o contexto cultural. Todavia, é preciso compreender a distinção de um modo mais amplo, pois o próprio termo “distinção” é uma categoria social complexa.

Para Bourdieu (2013), a distinção refere-se à maneira pela qual os indivíduos e os grupos buscam diferenciar-se socialmente e estabelecer hierarquias simbólicas dentro de uma determinada sociedade. Essa busca por distinção está profundamente enraizada nas relações de poder e nas desigualdades sociais existentes. O autor argumenta que a distinção é alcançada através do consumo cultural e das práticas culturais. Ele defende que as escolhas culturais de uma pessoa, como os tipos de música que ela ouve, os livros que lê, os filmes que assiste e até mesmo as roupas que veste, são formas de expressão simbólica que diferenciam socialmente os indivíduos.

Bourdieu argumenta que os bens culturais também possuem uma dimensão econômica. Ele contesta a ideologia carismática que considera os gostos como um dom natural, defendendo que eles são, na verdade, resultado da educação e estão estreitamente ligados ao nível de instrução e à origem social dos indivíduos. Dessa forma, a hierarquia socialmente reconhecida das artes corresponde diretamente à hierarquia social dos consumidores. Os gostos funcionam como marcadores privilegiados da "classe", conforme afirmado por Bourdieu: "o gosto classifica aquele que procede à classificação; os sujeitos sociais distinguem-se pelas distinções que eles operam entre o belo e o feio, o distinto e o vulgar; por meio deles, expressa-se ou traduz-se a posição desses sujeitos na classificação objetiva" (BOURDIEU, 2013, p. 13).

Bourdieu (2013) destaca que a definição de uma "nobreza cultural" é apenas um pretexto para uma luta que ocorre desde o século XVII, na qual grupos com ideias

distintas sobre cultura, a relação legítima com a cultura e as obras de arte, bem como as condições de aquisição dessas, se opõem quase abertamente. Nesse contexto, a definição dominante do que é considerado a forma correta e legítima de apropriação cultural e das obras de arte favorece aqueles que tiveram acesso à cultura considerada legítima desde cedo, devido à origem social ou ao privilégio educacional.

A lógica de uma percepção artística como legítima, isto é, a capacidade estética de reconhecer as obras legítimas é uma construção histórica perpetuada pela educação. Essa construção surge com o surgimento de um campo de produção artística autônomo, capaz de estabelecer suas próprias regras, tanto na produção quanto no consumo de seus produtos. O gosto funciona como um dos pretextos para as lutas que ocorrem tanto na classe dominante quanto no campo da produção cultural. Isso ocorre por duas razões: em primeiro lugar, porque o julgamento do gosto é a ferramenta perfeita para alcançar o discernimento, que define o indivíduo; em segundo lugar, porque a definição do que é indefinível revela o "filistinismo", a falta de conhecimento cultural, transformando o gosto no indicador mais preciso da nobreza cultural (BOURDIEU, 2013, p. 17).

Dessa forma, de todos os objetos disponíveis para os consumidores escolherem, aqueles que melhor determinam a classe são as obras consideradas legítimas, que permitem a produção de distinções em vários níveis. Além disso, o gosto é influenciado pelos níveis educacionais, que frequentemente estão associados à classe social de cada indivíduo. Assim, a distinção entre o que é "bom" ou "ruim", "legítimo" ou "ilegítimo", é determinada pelos gostos das diferentes classes sociais e pela educação escolar correspondente a cada uma delas (BOURDIEU, 2013).

O esforço de apropriação cultural está relacionado aos títulos que abrem as portas para os direitos e deveres da burguesia, sendo a instituição escolar o espaço onde essa imposição de títulos ocorre. Aqueles que são definidos por esses títulos, ou seja, os diplomas que os legitimam e predispõem a serem quem são, têm suas ações consideradas superiores, dividindo as funções com base em uma hierarquia de seres separados por uma diferenciação de natureza. Isso cria uma distinção entre a "nobreza cultural" e os "plebeus da cultura" (BOURDIEU, 2013, p. 28).

Aplicando o conceito de distinção aos quadrinhos, é possível entender que as escolhas feitas pelos artistas, roteiristas, editores e até mesmo pelos leitores estão relacionadas à busca por distinção social. Uma forma de distinção nos quadrinhos é a criação de um estilo artístico único e original. Alguns artistas podem buscar uma estética

visual diferenciada, utilizando técnicas inovadoras ou abordando temáticas pouco exploradas. Isso os coloca em uma posição distinta dentro do “campo dos quadrinhos”, diferenciando-os de outros artistas e criando um valor simbólico em torno de seu trabalho.

As escolhas temáticas e narrativas nos quadrinhos podem ser uma forma de buscar distinção e atrair um público específico. Abordar questões sociais, políticas ou culturais relevantes e pouco exploradas pode destacar um quadrinho e atrair aqueles que valorizam essa abordagem diferenciada. Essa escolha temática pode criar distinção e estabelecer uma posição única para a obra.

No entanto, é importante reconhecer que a busca por distinção também está sujeita às dinâmicas de poder e às desigualdades sociais presentes no “campo editorial dos quadrinhos”. Acesso desigual a recursos e oportunidades pode levar à marginalização ou exclusão de certas vozes e perspectivas no “campo editorial dos quadrinhos”. Barreiras estruturais, como preconceitos, falta de representatividade e dificuldades econômicas, podem restringir o alcance e a visibilidade de determinados artistas.

O tópico a seguir será analisada a obra *Jeremias: Pele* (2018), que não pertence à editora Veneta, analisando as representações presentes e observando as distinções em relação aos quadrinhos do objeto de pesquisa. Serão abordados, de forma resumida, os pontos de distinção entre essas obras, destacando como diferentes abordagens temáticas e narrativas podem influenciar a forma como o/a negro/a é representado/a nos quadrinhos.

9.1 Jeremias e MSP

Jeremias: Pele (2018) é a 18ª edição da *Graphic MSP*, como mencionado pelo próprio Maurício de Sousa no prefácio, simboliza não apenas a “maioridade” ou maturidade do personagem, mas também o amadurecimento da série, na qual o protagonista assume o papel central em sua própria narrativa. No entanto, Sousa reconhece que, como autor das histórias, ele sempre retratou Jeremias vivendo em um ambiente onde a cor da pele não influencia a narrativa, refletindo sua visão do que seria ideal. Portanto, para abordar adequadamente a questão do racismo, era necessário envolver autores com experiência e perspectivas relevantes sobre o assunto (MELO, 2020). Assim, os autores negros Rafael Calça e Jefferson Costa foram selecionados para essa tarefa em 2018.

Após o lançamento de *Jeremias: Pele* (2018) e sua repercussão significativa, a linha editorial da MSP passou por transformações significativas. O impacto dessa edição levou os profissionais do estúdio a repensar a abordagem de determinados temas em suas publicações, tornando-se mais atentos à realidade e às questões sociais ao seu redor.

Uma das mudanças mais evidentes foi a ampliação das temáticas abordadas nas Graphic MSP, com a inclusão de histórias que tratam de questões sociais relevantes. Títulos subsequentes, como *Tina: Respeito* (2019), por exemplo, abordaram o machismo presente na sociedade e os abusos frequentemente vividos por mulheres e homossexuais. Essas obras buscaram promover uma reflexão mais profunda sobre esses temas e estimular o diálogo sobre questões sociais importantes. Além disso, a MSP passou a valorizar a diversidade na equipe criativa, trazendo autores com diferentes origens e perspectivas para trabalhar em suas publicações. Essa abordagem mais inclusiva permitiu uma representação mais autêntica e abrangente das experiências e vivências dos personagens, especialmente em relação a questões relacionadas à identidade, etnia, gênero e orientação sexual.

Essas mudanças refletiram um compromisso da MSP em abordar temas relevantes de maneira responsável e engajada, buscando ampliar o alcance das histórias em quadrinhos e promover uma maior conscientização e compreensão da diversidade e das questões sociais que afetam a sociedade contemporânea. É importante ressaltar que essas transformações na linha editorial da MSP não se limitaram apenas às Graphic MSP, mas também tiveram impacto em outras publicações do estúdio, mostrando um esforço contínuo para trazer narrativas mais ricas, inclusivas e relevantes para o público leitor.

Jeremias ganhou novas histórias posteriores aos acontecimentos de *Jeremias: Pele* (2018), também produzidas por Rafael Calça e Jefferson Costa. *Jeremias: Alma* (2020) foi pela Panini Comics como parte do selo Graphic MSP, que apresenta releituras de personagens clássicos de Mauricio de Sousa. A narrativa centra-se no protagonista, Jeremias, um jovem que começa a questionar suas raízes ancestrais afrodescendentes e a importância de suas realizações. Os pais de Jeremias aproveitam essa oportunidade para discutir os feitos notáveis de figuras históricas negras e abordar o racismo, que frequentemente obscurece o papel dos negros no desenvolvimento histórico e cultural do Brasil e do mundo.

Dentre as personalidades históricas mencionadas no livro, destacam-se a escrava Anastácia, o advogado Luiz Gama, a engenheira Enedina Alves Marques e o jornal Clarim da Alvorada, um veículo de imprensa negra de grande relevância fundado em 1924. A obra foi editada por Sidney Gusman, e o texto da quarta capa foi escrito pela renomada atriz e escritora Elisa Lucinda. Duas versões do livro foram lançadas, uma com capa dura e outra com capa cartonada. Em 2021, "Jeremias: Alma" foi finalista do Prêmio Jabuti na categoria de melhor história em quadrinhos, e recebeu o Troféu HQ Mix como melhor publicação juvenil. No ano seguinte, foi agraciado com o Prêmio Angelo Agostini de melhor publicação infantil.

Jeremias: Estrela (2023) é o terceiro quadrinho do título, onde Jeremias agora é um pequeno grão e decide ajudar outras pessoas. Nessa nova história, seu primeiro desafio será o jovem Isac, apresentando as vivências do protagonista, seus anseios, sonhos, realidade e preconceito. Sobre a publicação e importância da obra, os autores e o editor afirmaram que:

Rafael Calça: Em Jeremias – Estrela, falamos de ancestralidade não apenas como um estudo do passado, mas como a criação de elos que possam trazer força e voz para o futuro.

Jefferson Costa: Diferentemente do lugar das duas Graphics MSP anteriores, que pretendem promover uma ponte, um início de diálogo entre pessoas negras e brancas – enquanto sociedade, na qual estamos inseridos – Estrela, como objetivo, tenta estreitar o diálogo entre negros, pretos, pardos em toda diversidade de filosofias. No meu sentimento, como caminho, a ponte mais necessária.

Sidney Gusman: O Calça e o Jefferson fizeram de novo! Depois de abordarem o racismo, em Pele, e a busca pela ancestralidade, em Alma; em Estrela, eles mostram por que o povo negro precisa ser tão unido. É uma aula de empatia, com pitadas de magia e emoção.

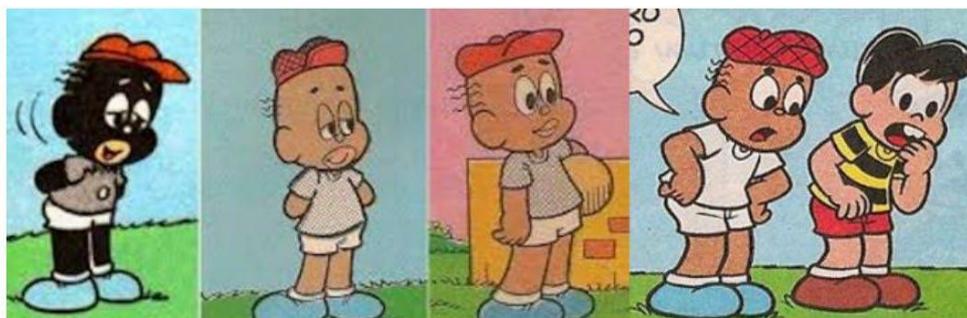
Não pretendo realizar uma análise abrangente da série de quadrinhos do personagem Jeremias. Para uma análise mais rigorosa e aprofundada das representações do personagem Jeremias, seria necessário conduzir uma pesquisa adicional que explore de forma mais aprofundada tais representações. No entanto, ao abordar as distinções entre essa série e os quadrinhos da editora Veneta que foram objeto de pesquisa, proponho realizar uma comparação epistemológica que se concentre especificamente na obra Jeremias: Pele (2018). Nas próximas seções, farei uma breve introdução sobre a história desse personagem e seus respectivos autores, a fim de fornecer uma base sólida antes de abordar o quadrinho mencionado.

9.1.1 As mudanças nas representações

O personagem Jeremias é uma das criações do período anterior à Turma da Mônica, conforme mencionado por Agostinho (2018). Ele apareceu como um personagem secundário nas histórias do Bidu e do Franjinha. Na história "Um Rapaz de Outro Mundo" publicada na revista Zaz Traz número 1, o personagem Jeremias desempenha um papel importante, juntamente com os outros personagens. No entanto, é notável que ele não aparece na capa da revista nem no prefácio de apresentação, sem nenhum destaque.

Os primórdios dos quadrinhos do Maurício de Sousa eram produzidos apenas em preto e branco, e o personagem Jeremias era desenhado em nanquim. A partir de 1961, Jeremias começou a ser representado dentro de um estereótipo conhecido como *blackface*⁹⁰. A representação visual do personagem Jeremias passou por mudanças ao longo dos anos (Fig. 40). No entanto, como aponta Agostinho (2018), mesmo na história "Quem conta um conto" (1961) e republicado em 1970, onde havia mais cores disponíveis, o personagem continuou sendo representado com os estereótipos característicos do *blackface*.

Figura 40 – Representações de Jeremias



Fonte: arquivosturmada Monica.blogspot.com. Acesso em: 05 de ago. 2023.

⁹⁰ Termo utilizado para descrever uma prática racialmente insensível na qual pessoas brancas pintam seus rostos com tinta preta para representar de forma caricatural pessoas negras. Essa prática surgiu nos Estados Unidos no século XIX e foi amplamente utilizada em apresentações teatrais, filmes, programas de televisão e performances de entretenimento. O *blackface* é considerado altamente ofensivo e perpetua estereótipos racistas e preconceituosos. Essas representações caricaturais de pessoas negras reforçam estereótipos negativos, ridicularizam a cultura e a aparência física dos negros e perpetuam a discriminação racial. É importante ressaltar que o *blackface* é uma forma de apropriação cultural e desrespeito racial, pois não reconhece a história, a identidade e a humanidade das pessoas negras. A prática é amplamente condenada e considerada inaceitável nos dias atuais, e muitos países têm leis que proíbem a utilização do *blackface* em performances públicas e meios de comunicação (CHINEN 2013; 2019).

Essa situação só começou a mudar nas décadas seguintes, nos anos 1980 e 1990, quando o movimento negro ganhou força e a representação da negritude nas mídias começou a ser questionada pela população (AGOSTINHO, 2018). Em 1982, Jeremias passou a ser representado em um tom de marrom mais claro e, somente em 1983, o círculo representando a boca foi removido e ele ganhou lábios que se assemelhavam mais aos dos outros personagens.

Em 2013, houve representações do personagem sem os lábios exagerados em algumas histórias, como na edição Cascão nº84, pela Panini Comics (MELO, 2020). Maurício de Sousa afirmou em uma entrevista ao Programa Roda Viva que um dos princípios da Turma da Mônica foi nunca levantar bandeiras, mas sim refletir o que estava acontecendo naquela época:

Não tem? Tem sim. É o Jeremias, personagem criado em 1960, que [...] por muito tempo foi o único menino negro da turma. Usa sempre um boné que foi de seu avô, para esconder a falta de cabelo, embora todos saibam disso [...]. Não faço diferença de cor de personagem, porque todos eles funcionam da mesma maneira nas historinhas (SOUSA APUD, AGOSTINHO, 2018, p.10).

Na década de 1970, quando os personagens da Turma da Mônica começaram a adquirir destaque, Jeremias progressivamente foi relegado a um papel secundário, aparecendo apenas esporadicamente. Somente em 1987, durante uma década em que as questões relacionadas à negritude começaram a emergir com maior ênfase nas pautas sociais do país, foi lançada a edição Turma da Mônica Nº 5, que apresentou, pela primeira vez, uma história com Jeremias como protagonista: Jeremim, O Príncipe que veio da África (1987).

No entanto, mesmo assumindo o papel central na narrativa, Jeremias era representado de maneira estereotipada, perpetuando clichês sobre a população negra, como sua origem como descendente de escravos, sua suposta vida na selva e suas proezas futebolísticas. Embora a história ensaiasse uma reflexão superficial sobre alguns temas, falhava ao abordar de forma substancial o racismo e perdia a oportunidade de refletir sobre os desafios enfrentados pelos indivíduos negros no país, restringindo-se aos estereótipos sociais arraigados (MELO, 2020).

Uma transformação significativa na caracterização do personagem, bem como na abordagem adotada, ocorreu nos anos 2000, mais precisamente em 2008, quando a Maurício de Sousa Produções, em colaboração com a Panini Comics, lançou a revista Turma da Mônica Jovem, que retratava os personagens durante a fase da adolescência.

Essa releitura almejava abordar temas pertinentes ao público pré-adolescente e adotava uma estética visual que se aproximava dos mangás, estilo de quadrinhos japonês amplamente popularizado no Brasil. Todos os personagens foram redesenhados e Jeremias não foi exceção, recebendo uma abordagem completamente distinta (MELO, 2020).

O personagem Jeremias ascende ao protagonismo efetivamente por meio de uma história singular, que impacta o cenário dos quadrinhos, sendo aclamada pela crítica. O quadrinho Jeremias: Pele, escrita e ilustrada pelos talentosos artistas Rafael Calça e Jefferson Costa, é publicada sob o selo Graphic MSP. O projeto Graphic MSP representa uma notável mudança na caracterização e abordagem dos personagens criados por Maurício de Sousa. Iniciado em 2012 com o lançamento de Astronauta: Magnetar (2016), de autoria de Danilo Beyruth, iniciativa da Maurício de Sousa Produções que visa a produção de histórias envolvendo os personagens do estúdio, desenvolvidas por diferentes artistas brasileiros.

O selo Graphic MSP é direcionado a um público mais adulto e apresenta uma ampla variedade de títulos, estilos e artistas envolvidos. Em 28 de março de 2018, Sidney Gusman, editor do selo Graphic MSP, anunciou que o novo projeto do estúdio seria uma HQ protagonizada por Jeremias. Destaca-se que a equipe criativa responsável é composta por dois autores negros, Rafael Calça e Jefferson Costa, até então desconhecidos no âmbito *mainstream* do “campo editorial de quadrinhos”. Ao escolher dois autores negros para conduzir o processo criativo, é possível que o selo Graphic MSP demonstra um relativo interesse em promover a representatividade e dar voz a criadores de diferentes origens étnicas e culturais⁹¹.

9.1.2 Rafael Calça e Jefferson Costa

Rafael Calça, nascido em São Paulo em 1984, é um renomado ilustrador e roteirista brasileiro de histórias em quadrinhos. Desde o início de sua carreira, Calça demonstrou um compromisso com seu ofício, buscando constantemente aprimorar suas habilidades e expandir seu repertório artístico. Sua trajetória profissional é marcada por uma série de conquistas notáveis, incluindo a colaboração com veículos editoriais de renome, como a Folha de São Paulo e importantes editoras do mercado, como Abril,

⁹¹ Obviamente, isso é apenas uma hipótese. É imprescindível que sejam realizadas mais pesquisas que abordem de modo efetivo sobre o assunto em questão.

Ática, Globo, LeYa e Moderna. Essas parcerias proporcionaram a Calça um acesso privilegiado a redes de distribuição e visibilidade, permitindo que seu trabalho alcançasse um público mais amplo (Fig. 41).

Figura 41 – Rafael Calça



Fonte: *Website* do artista. Disponível em: <http://rafaelcalca.com.br>

Em 2019, Rafael Calça foi premiado como "melhor roteirista" no Prêmio Angelo Agostini. No mesmo ano, ele recebeu dois troféus do HQ Mix (Melhor Edição Especial Nacional e Melhor Publicação Juvenil) e o prestigioso Prêmio Jabuti de Melhor História em Quadrinhos, todos pelo trabalho em *Jeremias: Pele* (2018). Em 2020, sua aguardada sequência, *Jeremias: Alma* (2020), foi lançada e se tornou finalista do Prêmio Jabuti no ano seguinte. Além disso, a obra recebeu dois Troféus HQMIX (Publicação Juvenil e Roteirista Nacional) e o Prêmio Angelo Agostini de Melhor Publicação Infantil.

Rafael Calça também alcançou reconhecimento em parceria com o ilustrador Diox, vencendo o 1º Prêmio Machado, da Editora DarkSide, na categoria Histórias em Quadrinhos, com a obra *O Fim da Noite* (2022). O lançamento ocorreu na CCXP 2022 e recebeu aclamação da crítica em diversos veículos de mídia especializada. As referidas conquistas são reconhecidas como formas de capital simbólico no “campo editorial de quadrinhos”. Esses prêmios são prova do reconhecimento e prestígio que seu trabalho recebeu da crítica especializada e do público.

Na literatura infantil, Rafael fez sua estreia pela editora Dentro da História, que se destaca no mercado editorial brasileiro por criar livros personalizados. Ele é autor dos títulos "*A Visita das Fadas*", "*O Dragão da Lua*" e "*As Cores do Mundo*", sendo este

último um dos maiores sucessos da editora, abordando com sensibilidade a importância da diversidade cultural e racial para as crianças. Além disso, ele participou da coletânea "Os Meninos Maluquinhos", que presta homenagem à icônica criação de Ziraldo, apresentando múltiplas possibilidades de meninos especiais e criativos, assim como o personagem amado com uma panela na cabeça.

No entanto, a trajetória de Calça também foi influenciada por outros tipos de capitais, como o capital cultural e o capital social. Seu domínio técnico e habilidades artísticas são resultado de um investimento de longo prazo em sua formação e educação artística. Além disso, sua capacidade de estabelecer parcerias com outros artistas, como Jefferson Costa e Diox, evidencia seu capital social e sua habilidade em construir redes de colaboração e cooperação.

A trajetória de Rafael Calça também ilustra as desigualdades estruturais presentes no campo das histórias em quadrinhos. Bourdieu (1996) argumenta que os indivíduos com maior capital econômico, cultural e social têm mais chances de obter sucesso e reconhecimento em suas trajetórias profissionais. No caso de Calça, sua capacidade de acessar e mobilizar diferentes formas de capital permitiu que ele superasse barreiras e se destacasse em um campo altamente competitivo.

A diversidade de temas abordados em seu trabalho, como a representação de personagens negros na Turma da Mônica, demonstra um engajamento com questões sociais e culturais, refletindo um capital político e engajamento com o campo mais amplo da cultura e da sociedade. Atualmente, Rafael Calça está preparando trabalhos tanto no "campo dos quadrinhos" quanto no audiovisual. Sua obra "O Último Tamoio", em parceria com Guille Hiertz e Alexandre Araújo, está em fase de finalização, e ele também está colaborando na adaptação de Jeremias: Pele (2018) para uma série live-action. Sobre o convite para fazer o quadrinho, Rafael Calça afirma:

Foi muito louco. Também não esperava que o Jeremias fosse ganhar uma graphic, né? Um personagem que nunca estava muito presente. Então foi muito interessante a gente ter uma liberdade de contar uma história, falar abertamente de racismo na infância. E aí não poderia ser diferente a gente conversando, a gente começou a pontuar situações muito presentes na vida de qualquer pessoa negra, em que esse menino vai se deparar, entender o que está acontecendo ao redor dele, né? (CALÇA, 2020)

Jefferson Costa, nascido em São Paulo em 1979, é um ilustrador e quadrinista brasileiro, conhecido por sua contribuição no campo das artes visuais. Ele se destacou como autor de diversas obras de quadrinhos, incluindo uma notável adaptação do livro "Kiss me Judas" e publicações como "Quebra Queixo Technorama", "A Dama do

Martinelli", "La Dansarina", bem como seu trabalho em coletâneas como "Front" e "Bang Bang". Além disso, ele participou de antologias norte-americanas como "Gunned Down" e "Outlaw Territory 3" (Fig. 42).

Figura 42 – Jefferson Costa



Fonte: Wikipédia. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Jefferson_Costa#/media/Ficheiro:Jefferson_Costa.jpg

Ao longo de sua carreira, Jefferson acumulou diferentes formas de capital, como o capital cultural, representado por sua habilidade artística e conhecimento do campo dos quadrinhos. Sua extensa produção de obras, incluindo adaptações literárias e publicações em coletâneas, demonstra seu domínio técnico e criativo nesse campo específico. É importante ressaltar que Jefferson também possui experiência em *concept art*⁹², criando desenhos de personagens e cenários para animações.

Ele colaborou em projetos com outras instituições e artistas renomados. Seu trabalho em projetos como "Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas", da

⁹² *Concept art*, também conhecido como arte conceitual, refere-se às ilustrações ou imagens visuais que são criadas para representar ideias, conceitos e visões iniciais durante o processo de desenvolvimento de um projeto criativo, como filmes, jogos de vídeo, animações, quadrinhos ou produtos de design. O objetivo principal do *concept art* é comunicar visualmente as ideias e o estilo visual planejados para um projeto antes que a produção completa comece. No contexto do entretenimento, o *concept art* é frequentemente usado como uma ferramenta de pré-produção para ajudar a visualizar e desenvolver personagens, cenários, veículos, criaturas e outros elementos visuais. Os artistas de *concept art* trabalham em estreita colaboração com diretores, produtores e designers para dar vida às visões criativas, criando ilustrações detalhadas que capturam a aparência, a atmosfera e a estética desejadas. Essas ilustrações podem variar desde esboços rápidos e rascunhos até pinturas digitais altamente detalhadas. O *concept art* não se limita apenas às representações visuais, mas também pode incluir descrições escritas ou anotações que ajudam a transmitir a intenção e o contexto por trás das imagens.

Cartoon Network Brasil, e séries da MTV, como "Megaliga", "Fudêncio", "The Jorges" e "Rockstarghost". Isso evidencia sua capacidade de conectar-se com redes profissionais e ampliar seu alcance no mercado. Sobre o ato de contar histórias nos quadrinhos, o artista afirma:

As pessoas podem achar que a gente traz histórias... Um quadrinho é coisa de criança e é algo muito superficial. Nada... Grandes histórias para mim, mas falo no sentido do que a gente tentou fazer ali. Tem camada para dar e vender, sabe? Tem uma leitura superficial, tem uma leitura de sentimento, tem uma leitura de referências, de provocações, sabe? Tem muita coisa que nos quadrinhos traz. Da mesma forma, a relação que as pessoas têm com um filme, com uma série é capaz, e a gente consegue trazer isso para os quadrinhos. Acredito que a gente conseguiu fazer isso (COSTA, 2020)

Em reconhecimento ao seu talento, Jefferson recebeu o 25º Troféu HQ Mix na categoria "adaptação para os quadrinhos" em 2013, pelo volume 4 da Coleção Shakespeare em Quadrinhos intitulado "A tempestade", com roteiro de Lillo Parra. Em 2016, durante a Comic Con Experience, foi anunciado que Jefferson Costa, em parceria com Rafael Calça, produziria Jeremias: Pele (2018). Essa parceria lhe permitiu explorar novas narrativas e ampliar seu público, evidenciando como as trajetórias individuais se entrelaçam e se transformam por meio de interações sociais. Concernente aos prêmios, o artista faz a seguinte reflexão:

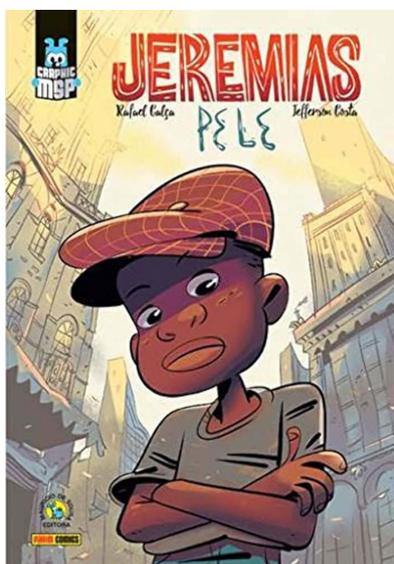
[...] premiação é algo muito subjetivo o que pesa de verdade é o incômodo que causa das pessoas que começam a querer questionar porque já está de saco cheio não estou aguentando mais ver você nesses espaços, sabe? É isso que incomoda tanto na questão como essa que eu coloquei sobre questionar a premiação com qualquer outra, tipo daqui a pouco o Calça fica rico aí e compra uma casa, sei lá no Perdiz Neto em Higienópolis eu vou começar a torcer, sabe? Você já está meio perto, mas enquanto o que vai ficar, mas sabe, o quanto que incomoda as pessoas isso, esse tipo de coisa você crescer (COSTA, 2020).

Em 2018, Jefferson lançou no Brasil a HQ "Arcane Sally & Mr. Steam", originalmente produzida em língua inglesa, que conta com sua arte e o roteiro do britânico David Alton Hedges. No ano seguinte, ele foi anunciado como autor do selo Original Pipoca & Nanquim, com o trabalho intitulado "Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias", que foi lançado em novembro de 2019. Ao produzir "Arcane Sally & Mr. Steam" e associar-se a editora Pipoca & Nanquim, ele expandiu seu alcance para o mercado internacional e buscou novas oportunidades de publicação e distribuição. Essa busca por capital econômico é uma estratégia de crescimento e consolidação de sua carreira, permitindo-lhe alcançar novos públicos e obter maior autonomia artística.

9.1.3 Jeremias: Pele

A história gira em torno de Jeremias, o primeiro personagem negro criado por Mauricio de Sousa, famoso quadrinista brasileiro. Em *Jeremias: Pele* (2018), composto por 98 páginas, completamente ilustrada em cores, Jeremias se depara com o desafio do preconceito racial pela primeira vez em sua vida (Fig. 43). A obra se destaca por ser a primeira da série Graphic MSP a abordar o tema do racismo, sendo desenvolvida por dois autores negros e contando com um texto de quarta capa escrito pelo renomado rapper Emicida.

Figura 43 – Jeremias: Pele



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, Capa.

É relevante mencionar que *Jeremias: Pele* (2018) obteve um notável reconhecimento comercial e crítico. A obra figurou na Lista Nielsen PublishNews dos autores nacionais mais vendidos no Brasil, ocupando o terceiro lugar na categoria de livros de ficção no mês de junho de 2018. Além do sucesso comercial, o impacto do quadrinho pode ser observado na inclusão de novos personagens negros na Turma da Mônica. Anteriormente, Jeremias era o único personagem negro entre a turminha, excluindo personagens derivados de pessoas reais, como Pelezinho e Ronaldinho Gaúcho, que já haviam protagonizado suas próprias histórias em quadrinhos. A receptividade positiva do quadrinho possibilitou a expansão da representatividade racial dentro da série,

mostrando a importância de abordar questões sociais relevantes por meio das histórias em quadrinhos.

É plausível considerar que a capa do quadrinho já revela a perspectiva que os autores pretendem explorar em relação ao personagem principal. Cagnin (2013) explica que um dos recursos visuais empregados nos quadrinhos é o plano *contra-plongé*, que direciona o olhar de baixo para cima, conferindo uma sensação de grandiosidade e força. Nesse contexto, transmite-se também a ideia de resistência a qualquer forma de preconceito ou pensamento que possa subjugar-lo.

O início da narrativa representa o protagonista jovial e bem confiante, revelando que ele é uma criança proveniente de um ambiente familiar bem estruturado: seus pais desempenham profissões estabelecidas, como arquitetos, o que lhes proporciona uma condição financeira minimamente favorável para o lar, além de serem presenças significativas na vida do filho (Fig. 44). Nesse estágio da história, Jeremias ainda não possui consciência acerca do racismo que os negros enfrentam na sociedade, uma vez que, dentro do âmbito familiar, ele não se depara com tal conflito.

Figura 44 – Jeremias e sua família



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, p, 14.

Em um dos primeiros quadros de interação familiar, eles se encontram reunidos em um café da manhã alegre, remetendo de maneira evidente aos comerciais de margarina que, historicamente, sempre retrataram pessoas brancas e pertencentes à classe média alta como representantes da família brasileira. O próprio Jeremias faz um

comentário acerca da possibilidade de sua mãe participar de um comercial desse produto, ressaltando sua beleza, o que constitui uma crítica perspicaz dos autores, que se utilizam da tradição desses comerciais para abordar a carência de representatividade.

Após sair de sua casa, Jeremias vai para a escola com seu melhor amigo, um garoto de pele branca. A relação entre esses personagens, a priori, é representada de forma amistosa. Mesmo quando adentra a escola, Jeremias mantém essa postura confiante, exibindo orgulho por suas excelentes notas e não se deixando abalar por comentários ofensivos proferidos por um colega de turma. Contudo, essa dinâmica começa a se transformar quando sua professora de história decide realizar uma atividade em sala de aula, consistindo na distribuição de diferentes profissões entre os alunos, com o intuito de que cada um apresente um breve relato sobre sua respectiva ocupação.

No momento da distribuição, a professora atribui a Jeremias a profissão de pedreiro, embora ele almejasse ser astronauta, menosprezando, assim, seu desejo diante de toda a classe e gerando um ambiente desconfortável. Vários alunos e alunas riram da situação – inclusive seu colega que o acompanhou para a escola –, com exceção de outros colegas de origem afrodescendente, que demonstraram desânimo. Nesse ponto da narrativa, a arte representa a tristeza de Jeremias diante da presença do racismo. É plausível afirmar que os autores representaram a perpetuação e naturalização do racismo no campo escolar (Fig. 45).

Figura 45 – Racismo Institucional



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, p, 21, 22, 23.

Além disso, ao associar a imagem de um jovem negro à ocupação de pedreiro, ressalta-se a representação da desigualdade em termos raciais e sociais, onde pessoas negras estão frequentemente vinculadas a setores como agricultura, construção civil e carvoarias, locais onde são noticiados casos de trabalho análogo à escravidão. Adicionalmente, é possível identificar situações de trabalhadores em condições semelhantes à escravidão em grandes centros urbanos, como ocorreu em São Paulo, bem como em reconhecidas marcas de moda, cuja produção envolvia a mão de obra de indivíduos estrangeiros submetidos a condições degradantes (MODESTO, 2022).

É importante destacar que a representação estereotipada de pessoas negras em ocupações como pedreiro – não que a profissão em si seja algo negativo, mas sim como é realizada o racismo de forma preconceituosa, associando apenas as pessoas negras para essas atividades laborais – remonta a um passado marcado pela escravidão e pela segregação racial. Esses estereótipos foram perpetuados ao longo do tempo, reforçando desigualdades sociais e limitando as oportunidades de ascensão profissional para os/as negros/as (SOUZA, 2018). Segundo o autor:

Um outro ponto de imprecisão que no fundo duplica a ambiguidade em relação à opção de *cor/habitus* é a menção a coisas como “mundo branco” e “mundo negro”, como se fossem, ambas realidades essenciais e independentes, e como se a hierarquia valorativa que articulasse essa disjuntiva não fosse, na realidade, uma única e subordinasse tanto “brancos” quanto “negros”. Nesse ponto, [...] poderíamos refrasear a questão que formulamos e nos perguntar, afinal, o que está por trás das cores, especialmente da cor preta, que a faz menos visível, e que se manifesta por trás da cor? (SOUZA, 2018, p.232, grifos do autor).

Gomes (2017) destaca como as crianças na escola, especialmente as negras, enfrentam a negatividade das expectativas dos professores, que as enxergam apenas como indivíduos "sem futuro", indisciplinados e incorrigíveis. Souza (2018) e Gomes (2017) refletem sobre o processo de colonização civilizatória pelo qual a classe subcidadã é obrigada a passar para obter reconhecimento social e desenvolver perspectivas positivas para si mesmas. Segundo Souza (2018), isso envolve a incorporação de conhecimentos legitimados pela elite acadêmica branca e colonizada, transmitidos pelas universidades, que historicamente têm atuado como mecanismos de reprodução das mesmas elites sociais e econômicas no Brasil.

Souza (2003; 2018) explica que a classe do subcidadão é composta pelos aspectos econômicos e pela distinção social⁹³, sendo um produto das ações das elites,

⁹³ Ele utiliza o conceito bourdieusiano na sua argumentação.

como os grandes proprietários e a classe média. Essa classe é criada com base no ódio que as elites sentem em relação aos pobres no Brasil, que remonta ao ódio aos escravizados no período imperial. O sistema escravista, portanto, é um processo contínuo em nosso país (SOUZA, 2018). Isso inclui, evidentemente, o racismo em nossa estrutura social (ALMEIDA, 2018). Souza (2018) afirma que o subcidadão é sinônimo do termo popularmente conhecido como "ralé", ressaltando que essas são as pessoas que são mortas em massa por meio de uma política informal de assassinato de pobres realizada pelas forças policiais, com o apoio da classe média.

Dessa forma, cria-se uma hierarquia de valores que diferencia os seres humanos com base em sua classe, o que torna fácil compreender a naturalização do abissal quadro de desigualdades existentes no país (SOUZA, 2005). Essas desigualdades, que determinam quem estuda ou não, quem vive ou morre, de acordo com Souza (SOUZA, 2003; 2018b), não podem ser resolvidas apenas pelo desenvolvimento econômico, como alguns pesquisadores e a classe média costumam acreditar. Para incluir efetivamente a classe subcidadã, é necessário resgatar esses indivíduos de uma forma não automatizada.

Conforme expresso por Bourdieu (1983, p.82), "as diferentes posições ocupadas pelos grupos no espaço social correspondem a estilos de vida, sistemas de diferenciação que são a tradução simbólica de diferenças objetivamente inscritas nas condições de existência". Nesse sentido, ao analisar a construção social da desigualdade, Souza (2003) entende que o *habitus* desempenha um papel fundamental na manutenção das classes precarizadas, garantindo que as classes vulneráveis continuem paradoxalmente vulneráveis.

De acordo com Souza (2018), é somente ao compreender as desigualdades sociais e refletir sobre os problemas reais do Brasil que podemos resgatar a classe dos subcidadãos. Isso significa pensar o Brasil a partir de suas próprias questões e desafios. Souza (2005) ressalta que não podemos separar o fenômeno da desigualdade no país da questão do racismo. Não é possível realizar um estudo científico que isole a variável racial como causa da desigualdade. Ele explica que a marginalização social dos negros resulta da forma como são redefinidos na sociedade moderna, sendo considerados incapazes de se envolver em atividades relevantes e prestigiosas.

O autor argumenta que a falta de clareza nos debates acadêmicos sobre classe e raça na desigualdade no Brasil muitas vezes é motivada por perspectivas políticas que culpabilizam a própria vítima, os negros, pelas condições desiguais em que se encontram. No entanto, Souza (2008) defende que a verdadeira causa da inadaptação dos negros é o

abandono secular a que foram submetidos. Esse abandono criou uma realidade perversa que os mantém à margem da sociedade inclusiva, presos a um "*habitus* precário".

Jeremias tem sua confiança abalada quando percebe que o ato de preconceito não se tratava apenas de uma ação isolada ou excepcional por parte de um colega específico, mas sim uma manifestação arraigada na própria instituição escolar, personificada pela figura de autoridade da professora. Nesse sentido, a narrativa aborda a concepção de racismo institucional e, por consequência, estrutural. A partir do momento em que a professora desvaloriza seu desejo e Jeremias observa que os únicos dois garotos negros da sala não riram, ele percebe que está sendo estereotipado pela escola devido à sua cor de pele.

A situação que ocorreu durante a atividade em sala de aula ilustra uma interseção de racismo estrutural, institucional e simbólico. Historicamente, muitos indivíduos negros têm sido direcionados a ocupações profissionais relacionadas à construção, frequentemente relegadas a posições subalternas, em grande parte devido à falta de outras oportunidades proporcionadas pelo Estado (SOUZA, 2018). A condição de ser negro e pedreiro são características que são consideradas inferiores no espectro social hegemônico e racial. No contexto da atividade sobre profissões, a professora de Jeremias considera natural atribuir-lhe o papel de pedreiro, uma vez que sua identidade racial é coerente com essa posição social subalterna.

Como professora de uma instituição escolar, sua autoridade é validada pela instituição, o que torna sua fala uma expressão de racismo institucional. Além disso, ocorre uma manifestação de invalidação quando a professora questiona se representar um astronauta – o desejo de Jeremias – não seria algo incomum, e toda a sala de aula ri do garoto. Nesse momento, sua perspectiva e vontade são ignoradas e ridicularizadas, o que provavelmente não aconteceria se um aluno branco estivesse na mesma situação. Os ataques constantes de seus colegas, especialmente de um aluno chamado Jhonny, representam uma combinação de racismo disfarçado de brincadeira.

À medida que a história se desenrola, Jeremias começa a reconhecer a maneira estereotipada com que os negros são tratados, tanto na escola quanto em sua revista em quadrinhos preferida, o que o incomoda profundamente, levando-o a se envolver em uma briga na escola. Nesse momento, seu pai é chamado, o que suscita mais uma questão acerca da conduta racista de uma instituição.

Após os eventos na escola, Jeremias começa a perceber situações de preconceito racial em outros contextos. Sentado sozinho em um ônibus, o garoto

testemunha uma mulher optando por permanecer em pé em vez de se sentar ao seu lado. Ele nota que ela segura sua bolsa com mais firmeza enquanto o observa desconfiada (Fig. 34). É plausível considerar que essa situação é configurada como uma manifestação combinada de racismo aversivo e estrutural (ALMEIDA, 2018), em que uma pessoa branca demonstra desconforto ao compartilhar o mesmo espaço com uma pessoa negra, percebendo-a como ameaça à sua segurança.

Figura 46 – Racismo no cotidiano



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, p, 78, 79.

Essa atitude da mulher no ônibus reflete os estereótipos e preconceitos arraigados na sociedade, que associam injustamente pessoas negras a perigos ou comportamentos indesejados. A reação dela de segurar a bolsa com mais força demonstra um medo infundado, baseado em estereótipos raciais negativos, que podem levar à discriminação e ao tratamento desigual. Essa situação representa tanto o racismo aversivo, que se manifesta através de atitudes sutis de desconforto e evitação em relação a pessoas de diferentes grupos raciais, quanto o racismo estrutural, que está enraizado nas instituições e sistemas sociais, perpetuando desigualdades e prejudicando indivíduos pertencentes a grupos racialmente marginalizados (ALMEIDA, 2018).

Jeremias é confrontado com a triste realidade de que o racismo não se limita apenas ao ambiente escolar, mas permeia diversos aspectos da sociedade. Outra parte relevante da história ocorre quando o pai de Jeremias é abordado pela polícia na rua sem motivo aparente. A representação apresenta a mão de um policial branco realizando a abordagem, enquanto a sombra projetada sobre o personagem assume uma forma monstruosa, assemelhando-se a garras opressoras. Essa representação remete às

abordagens excessivas e violentas da polícia contra a população negra e de periferia (Fig. 47).

Figura 47 – Abordagem Policial



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, p. 46, 47, 48.

Após a abordagem policial, os pais de Jeremias conversam com ele sobre a briga na escola, e seu pai, Alex, acaba se exaltando e se dirigindo ao filho de maneira dura e incisiva. Jeremias debate com ele a respeito do incidente ocorrido, e Alex o adverte de que, por ser uma pessoa de pele negra, ele não deveria se envolver em brigas com os demais, pois qualquer erro cometido seria atribuído ao estereótipo racial, imputando-lhe um estigma negativo. Seu pai também aconselha Jeremias a desenvolver uma "resistência emocional" (Fig. 48). Essas observações impactam profundamente o garoto, levando-o a tomar a decisão drástica de raspar todo o seu cabelo.

Figura 48 – Jeremias e seu pai



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, p. 52.

A fala do pai de Jeremias evidencia que o racismo vai além das instituições, sendo intrínseca à própria estrutura social. Conforme afirmado por Almeida (2018, p. 47), "as instituições são permeadas por racismo porque a sociedade é permeada por racismo". O discurso do pai de Jeremias revela a ele que, não importa onde vá ou o que faça, ele nunca será tratado como igual, uma vez que o racismo é um padrão enraizado na estrutura social vigente.

Durante uma conversa sobre as experiências vividas por cada um quando confrontados com situações semelhantes, Jeremias percebe que, apesar de serem adultos, ambos ainda carregam consigo uma essência infantil, mas aprenderam a se amar mutuamente. Ao apresentar seu trabalho sobre a profissão de pedreiro, Jeremias afirma que não há motivo para sentir vergonha, pois seu avô dedicou toda sua vida a essa ocupação, sentindo orgulho de sua identidade e representando a figura de alguém que constrói, em vez de destruir.

Além disso, a presença do avô Graciano na vida de Jeremias proporciona um vínculo especial e um senso de continuidade com suas raízes familiares. O avô serve como um mentor e figura de referência, transmitindo sabedoria e experiências de vida que são valiosas para a formação da identidade de Jeremias. Através desse relacionamento, ele aprende sobre suas origens, valores familiares e o poder de superação das gerações anteriores. Durante a jornada de autodescoberta de Jeremias, seus pais desempenham um papel crucial ao compartilhar suas próprias experiências de enfrentar desafios e superar inseguranças. Eles revelam a importância de lutar pelo que é verdadeiramente significativo e como aprenderam a lidar de forma positiva com questões relacionadas à sua própria identidade, como o cabelo.

Após o incidente na escola, os três decidem caminhar e conversar pela cidade, e os pais compartilham com Jeremias a importância de lutar pelo que é verdadeiramente significativo. Eles revelam como também passaram por experiências dolorosas antes de aprenderem a aceitar e valorizar seus próprios cabelos, por exemplo. Durante essa conversa reveladora, o garoto se depara com uma vitrine que exhibe manequins loiros e, ao se observar no reflexo, enxerga seus pais como duas crianças ao seu lado: um menino inseguro de cabelo raspado e uma menina triste com tranças.

Essas histórias encorajam Jeremias a explorar sua própria individualidade e a abraçar sua autenticidade. A presença constante de seus pais e do avô, juntamente com o apoio emocional e as histórias inspiradoras compartilhadas, desempenham um papel vital

em sua jornada de autodescoberta e aceitação, permitindo que ele se desenvolva como um indivíduo confiante e orgulhoso de sua identidade (Fig. 49).

Figura 49 – Autoaceitação



Fonte: Jeremias: Pele – edição 1, p, 74, 86.

A história de Jeremias: Pele (2018) não apenas aborda o tema do racismo, mas também explora a jornada de autodescoberta e empoderamento do personagem principal. Através de sua narrativa, o quadrinho apresenta situações que refletem as experiências reais enfrentadas por muitas pessoas negras na sociedade contemporânea. Dessa forma, o quadrinho se destaca como uma contribuição significativa para a literatura infantojuvenil brasileira.

9.2 Representações e distinções

A temática da "construção da realidade" engloba diversas áreas do conhecimento científico. Esse problema tem sido abordado desde a filosofia, que discute a relação entre vontade e representação, passando pela linguística, que explora como a linguagem estrutura a realidade, até a psicanálise, que investiga os princípios da realidade psíquica. Além disso, a sociologia analisa a construção social da realidade, a antropologia aborda as normas culturais do real e a física teórica investiga a relação entre a visão da matéria e o objeto. A demografia e a ciência política também se envolvem nesse debate,

uma vez que ambas precisam compreender a realidade em suas respectivas áreas de estudo.

Dentro desse contexto, um dos debates mais conhecidos ocorreu no campo da sociologia do conhecimento, desenvolvida por Schutz (1962) e sistematizada por Berger e Luckmann (1996). Segundo eles, na socialização primária, que é profundamente enraizada na consciência, o primeiro mundo é formado por meio da construção social da realidade. Embora a sociologia do conhecimento tenha contribuições importantes, ela se concentra principalmente no movimento da interioridade em relação à exterioridade, deixando de articular as influências geradas pela exterioridade na interioridade.

Bourdieu procurou articular esses dois movimentos em seu quadro conceitual, introduzindo os conceitos de *habitus* e campo, com a prática como centralidade teórica. Em sua metodologia, Bourdieu integrou as contribuições dos três clássicos da sociologia (Marx, Durkheim e Weber), da antropologia estrutural (Lévi-Strauss), do interacionismo simbólico (Goffman), da linguística (Bakhtin) e da psicanálise (Freud), sem esquecer sua formação inicial em filosofia fenomenológica (Merleau-Ponty). O debate em torno da construção da realidade é abordado a partir da perspectiva relacional desenvolvida por Bourdieu, em que o *ethos* se aproxima do conceito de campo, o *eidos* representa os esquemas mentais interiorizados e a *héxis* é concretizada como prática social pelo *habitus*. Para o autor:

A “realidade social” de que falam os objetivistas também é um objeto de percepção. E a ciência social deve tomar como objeto não apenas essa realidade, mas também a percepção dessa realidade (...). A sociologia deve incluir uma “sociologia da percepção do mundo social”, isto é, uma sociologia da construção das visões de mundo, que também contribuem para a construção desse mundo (BOURDIEU, 1990. p. 156).

A construção das visões de mundo é uma questão complexa e multifacetada, que permeia a problemática da constituição da realidade. O debate acerca do que é considerado como real se desdobra em diferentes sistemas de pensamento, nos quais a noção de construção da realidade é um ponto de convergência amplamente reconhecido (SILVA, 2014). A perspectiva relacional implica que a realidade não é uma entidade isolada e fechada em si mesma, mas sim um processo dinâmico e coletivo. Nesse sentido, a construção da realidade ocorre por meio das interações e relações entre os indivíduos e seu ambiente social. A realidade é, portanto, moldada por uma rede complexa de influências sociais, culturais e individuais, que atuam na percepção, representação e decodificação do real (BOURDIEU, 1990).

Bourdieu (1990) desenvolveu uma metodologia que se destaca na articulação entre agência e estrutura como mediação simbólica. Sua abordagem permite uma compreensão mais aprofundada da relação entre a estrutura social e a ação individual, evidenciando como as estruturas sociais moldam e são moldadas pelas práticas sociais (ORTIZ, 1994; DOMINGUES, 2008; MICELI, 2009). É importante ressaltar que a construção da realidade não é determinada por um único fator, mas sim resultado da interação complexa e contínua de diversos elementos.

A estrutura social, a mente humana e o corpo físico estão intrinsecamente conectados nesse processo. Eles compõem um continuum dialético no qual as relações sociais, as percepções individuais e as práticas cotidianas se entrelaçam, influenciando e sendo influenciados mutuamente na forma como concebemos e vivenciamos o mundo social. É válido considerar que a construção da realidade não ocorre de forma homogênea e estática. Ela é permeada por conflitos, lutas de poder, assimetrias sociais e disputas simbólicas. A compreensão da realidade requer uma análise crítica e uma abordagem interdisciplinar, que leve em conta as dimensões históricas, culturais e estruturais que moldam a nossa percepção e interpretação do mundo social (BOURDIEU, 1990).

Portanto, ao adotarmos a perspectiva relacional e a abordagem proposta por Bourdieu, é possível ampliar nosso entendimento sobre a construção da realidade, reconhecendo sua complexidade e considerando as interações entre estrutura, agência e prática social como elementos fundamentais para uma análise mais abrangente e aprofundada do mundo social contemporâneo.

Bourdieu (1990) argumenta que a realidade social é construída por meio de lutas simbólicas, nas quais os agentes sociais buscam impor suas visões de mundo, significados e representações como legítimas e dominantes. Ele enfatiza que a realidade social não é um dado objetivo e neutro, mas é moldada pelas relações de poder simbólico. As disputas simbólicas ocorrem em diferentes campos sociais, como a política, a cultura, a educação e a economia, nos quais os agentes competem por recursos, status e reconhecimento.

Essas disputas simbólicas envolvem estratégias de imposição e legitimação de significados, valores e práticas. Os agentes mobilizam diferentes formas de capital, como o capital econômico, o capital cultural e o capital social, para buscar distinção e dominância no campo em que estão inseridos. Bourdieu argumenta que as disputas simbólicas são fundamentais para a reprodução e transformação das estruturas sociais. Elas refletem e reforçam as desigualdades existentes na sociedade, uma vez que os

agentes em posições de poder têm mais recursos e capital cultural para impor suas visões e interesses. No entanto, Bourdieu também reconhece a possibilidade de desafios e resistências simbólicas por parte dos agentes subalternos, que podem contestar as hierarquias de poder e buscar redefinir a realidade social (BOURDIEU, 1989).

A construção da realidade social é um processo complexo e dinâmico, permeado por disputas simbólicas. Essas disputas têm implicações práticas e materiais, uma vez que as representações simbólicas influenciam as relações de poder e as estruturas sociais mais amplas. Portanto, compreender a interação entre realidade social e disputas simbólicas é fundamental para uma análise sociológica (BOURDIEU, 1990).

As disputas simbólicas ocorrem em diferentes campos, como a política, a economia, a cultura e a educação. Esses campos são arenas onde os agentes sociais competem pela validação e reconhecimento de suas visões de mundo, práticas e interesses. Dentro desses campos, os agentes sociais, individuais ou coletivos, buscam impor suas próprias representações simbólicas e influenciar a definição do que é considerado como legítimo, valioso e aceitável. Essas disputas envolvem estratégias simbólicas, como a produção de discursos, a formulação de narrativas, a criação de símbolos e a mobilização de recursos culturais (BOURDIEU, 1989).

Bourdieu destaca que as disputas simbólicas são fundamentais para a reprodução e transformação das estruturas sociais. Elas refletem as relações de poder existentes na sociedade e são uma forma de luta pela dominação simbólica, que pode ter implicações práticas e materiais. O poder simbólico é incorporado e internalizado pelos agentes sociais, influenciando suas percepções, disposições e comportamentos. Assim, as disputas simbólicas não se limitam apenas a um plano discursivo, mas também têm efeitos concretos na organização social e no exercício do poder (BOURDIEU, 1989).

Concernente as editoras de quadrinhos brasileiras, essas disputas podem ocorrer de várias maneiras. Uma delas é a luta pela legitimação e reconhecimento dos quadrinhos nacionais como forma válida de produção cultural. Durante muito tempo, os quadrinhos brasileiros foram marginalizados em relação aos quadrinhos estrangeiros, especialmente os norte-americanos. No entanto, nas últimas décadas, houve um movimento de valorização dos quadrinhos brasileiros, com o surgimento de editoras independentes e o reconhecimento de artistas nacionais (CARVALHO, 2017).

Além disso, há disputas simbólicas em torno da representação e visibilidade de grupos sociais marginalizados nos quadrinhos brasileiros. Assim como em outras formas de mídia, as representações de gênero, raça, classe social e sexualidade nos

quadrinhos são objeto de debates e confrontos simbólicos. Existem vozes que buscam ampliar a diversidade e a representatividade nos quadrinhos, enquanto outras resistem a essas mudanças, defendendo visões mais tradicionais e conservadoras (ALMEIDA, 2018).

A luta pelo reconhecimento e valorização dos quadrinhos brasileiros também se reflete nas disputas por espaços de publicação e distribuição. As editoras independentes muitas vezes enfrentam desafios para conseguir visibilidade e acesso aos canais de distribuição e divulgação (SOUZA, 2022). Nesse sentido, há uma competição por recursos simbólicos, como resenhas em veículos de imprensa, prêmios e participação em eventos relevantes, que podem conferir prestígio e reconhecimento às obras e aos artistas.

É plausível considerar que os quadrinhos são obras produzidas pelos artistas por meio de representações sociais, articulando seus *habitus* e influenciados por várias configurações estruturais, tanto no âmbito do "campo editorial de quadrinhos" quanto nas editoras específicas. Para exemplificar esse argumento, podemos observar os quadrinhos publicados pela editora Veneta, que seguem uma lógica particular, conforme mencionado por Leticia de Castro e evidenciado no lema presente no site da editora. No entanto, é importante ressaltar que essas configurações podem ser alteradas, assim como a própria lógica por trás delas. As configurações editoriais não são fixas e imutáveis, uma vez que a linha editorial e sua operacionalização podem sofrer mudanças ao longo do tempo.

Um exemplo notável de mudança na configuração editorial e nas formas de representação ocorreu nas obras da MSP (Mauricio de Sousa Produções) e nas representações do personagem Jeremias. Inicialmente, Jeremias era retratado de maneira estereotipada, com características raciais questionáveis. No entanto, ao longo dos anos, a MSP reconheceu a importância de abordar questões de representatividade e diversidade de forma mais sensível e inclusiva. Como resultado, Jeremias passou por uma reformulação, com uma abordagem mais cuidadosa e respeitosa em relação à representação racial, buscando desconstruir estereótipos e promover uma representação mais autêntica e positiva.

Essa mudança na representação de Jeremias ilustra como as editoras de quadrinhos podem evoluir e se adaptar às demandas e discussões sociais. Através do reconhecimento da importância da representatividade e da sensibilidade às questões culturais, as editoras têm o poder de influenciar e impactar a forma como os personagens são representados. A lógica editorial por trás das publicações de quadrinhos pode variar de acordo com cada editora. Cada uma possui sua própria visão artística, diretrizes

editoriais e estratégias de mercado. Essas características definem a identidade da editora e influenciam no tipo de conteúdo que é produzido e publicado. Portanto, as configurações editoriais não são apenas influenciadas pelas representações sociais, mas também por fatores comerciais, criativos e artísticos.

Ao analisar os quadrinhos *Tungstênio* (2014), *Cumbe* (2014), *Carolina* (2016) e *Jeremias: Pele* (2018), é possível perceber as distinções de representação da realidade social a partir de perspectivas específicas. Cada uma delas aborda questões sociais relevantes do Brasil, trazendo à tona questões como violência, discriminação racial, desigualdade e resistência. Em *Tungstênio* (2014), *Quintanilha* representa uma realidade social urbana e cruel de uma cidade brasileira, onde personagens marginalizados enfrentam situações de violência, pobreza e opressão. A obra aborda a violência cotidiana e as relações de poder presentes na sociedade, refletindo sobre as consequências dessas dinâmicas em diferentes personagens.

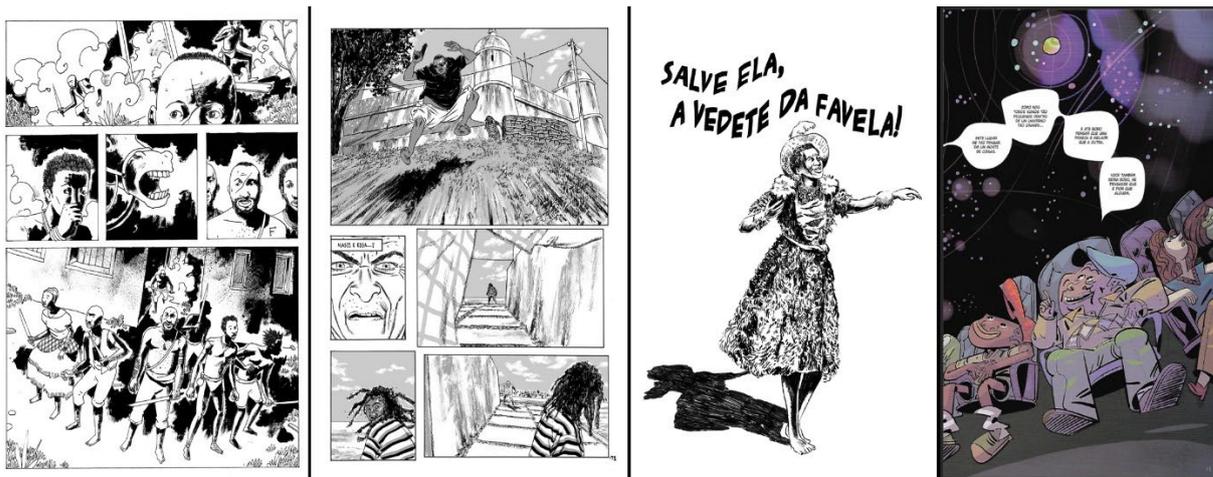
Já em *Cumbe* (2014), *Marcelo D'Saete* representa a realidade social dos escravizados no Brasil colonial. Através de uma narrativa sombria e impactante, o quadrinho aborda questões como a desumanização, a violência física e psicológica, bem como as formas de resistência e solidariedade entre os escravizados. No quadrinho *Carolina* (2016), *Sirlene Barbosa* e *João Pinheiro* representam o que poderia ser a realidade social da *Carolina Maria de Jesus*, que viveu em uma favela em São Paulo. A obra representa realidade social da pobreza, do racismo e da exclusão social, explorando as lutas e os desafios enfrentados por *Carolina* e outras pessoas em condições semelhantes. O quadrinho aborda a escrita como forma de resistência e de expressão diante das adversidades.

No quadrinho *Jeremias: Pele* (2018), *Rafael Calça* e *Jefferson Costa* representam a vida de uma criança e sua construção da identidade racial. A obra retrata a trajetória de *Jeremias*, uma criança negra que enfrenta preconceito e discriminação em diferentes contextos sociais. O quadrinho aborda a importância do enfrentamento do racismo e a valorização da identidade e da autoestima negra.

É inegável que existem elementos de distinção entre os quadrinhos pesquisados. No que diz respeito ao estilo de arte, *Tungstênio* (2014) apresenta um estilo mais realista e sombrio, com traços fortes e expressivos. *Cumbe* (2014) utiliza um estilo estilizado, com linhas simples e expressivas, criando um clima sombrio e impactante. *Carolina* (2016) possui um estilo artístico minimalista, com traços simples e uso restrito de cores, concentrando-se na expressividade dos personagens e nas cenas cotidianas. Por

sua vez, *Jeremias: Pele* (2018) apresenta um estilo de arte mais cartunesco e vibrante, com cores vivas e personagens caricaturados. Apesar de serem compostos por características diferentes, é possível perceber que o “tom” da arte dos quadrinhos da Veneta detém uma relativa semelhança, no uso das cores e abordagem dos cenários. Já em *Jeremias: Pele* (2018), a representação visual dos personagens e seus modos de expressão são totalmente distintos (Fig. 50).

Figura 50 – Distinções



Fonte: Cumbe – edição 1, p. 112; Tungstênio – edição 1, p. 77; Carolina – edição 1, p. 120; *Jeremias: Pele* – edição 1, pag. 81.

Em relação à abordagem narrativa, *Tungstênio* (2014) utiliza uma narrativa fragmentada, com diferentes histórias interligadas que exploram a violência e as relações de poder em uma cidade. *Cumbe* (2014) conta uma série de histórias curtas, cada uma retratando uma situação específica de escravidão e resistência. *Carolina* (2016) segue uma narrativa linear, representando Carolina Maria de Jesus com foco em sua experiência pessoal e na escrita como forma de expressão. *Jeremias: Pele* (2018) apresenta uma narrativa centrada na jornada do personagem Jeremias, explorando suas experiências com o racismo e sua luta pela valorização da identidade negra.

Por fim, em relação ao período sócio-histórico, *Tungstênio* (2014) é situado na realidade urbana contemporânea do Brasil. *Cumbe* (2014) se passa no período da escravidão no Brasil colonial. *Carolina* (2016) retrata a vida de Carolina Maria de Jesus na década de 1950, em uma favela de São Paulo. *Jeremias: Pele* (2018) se situa na sociedade brasileira atual, abordando questões contemporâneas de racismo e identidade racial.

Segundo Bourdieu (1996; 1998), o capital cultural é um recurso socialmente valorizado que se manifesta na forma de conhecimentos, habilidades e competências

culturais. Em relação aos quadrinhos, a Editora Veneta valoriza o capital cultural associado a obras autorais e independentes, que muitas vezes são percebidas como mais intelectualmente desafiadoras e inovadoras. Esses quadrinhos tendem a explorar temas complexos, utilizar estilos artísticos experimentais e desafiar as convenções narrativas. A Veneta busca cultivar um público que valorize a originalidade, a sofisticação conceitual e a expressão artística singular.

Mas vale o seguinte questionamento: a editora Veneta é realmente uma editora independente? Apesar de o termo independente ser polissêmico, seu entendimento pode variar conforme as abordagens epistemológicas em cada campo do saber científico. Considero que determinar a editora Veneta como independente sem nenhum questionamento e ressalvas pode resultar em alguns equívocos.

Primeiramente, a editora está frequentemente no centro de diversos "campos de legitimação de quadrinhos", como festivais, premiações e outros eventos. Suas conquistas de capitais – simbólico, cultural, social, etc. – nesses campos corroboram o possível argumento de que a editora está em um "patamar simbólico" diferente de outras editoras independentes, como a Draco, por exemplo.

Outro ponto a ser discutido é a relevância da editora para aquelas que não participam diretamente do *mainstream* nos quadrinhos nacionais. Do ponto de vista do mercado de HQs no Brasil, a Veneta é uma referência tanto do ponto de vista mercadológico quanto em sua própria linha editorial. Como pontuado anteriormente na entrevista em que Rogério de Campos participou no canal Comix Zone – que também é uma editora –, Thiago Ferreira ressalta diversas vezes como a Veneta é uma fonte de inspiração para a criação de sua editora.

A partir desse ponto, surge a seguinte ponderação: será que a editora Veneta é um "precursor" ou participante de um novo *mainstream* dos quadrinhos nacionais? Essa pergunta requer novos desdobramentos e um esforço significativo sobre a atualidade do "campo dos quadrinhos nacionais" na atualidade, sendo indispensável a realização de pesquisas que aprofundem essa temática.

Por outro lado, a MSP possui um capital cultural e simbólico baseado em personagens icônicos e reconhecidos, como a Turma da Mônica. Esses personagens têm uma presença forte no imaginário popular e são associados a um capital simbólico que remete à infância, à nostalgia e ao entretenimento familiar. É plausível considerar que os quadrinhos da MSP são percebidos como mais acessíveis e leves, buscando uma leitura voltada ao entretenimento infantojuvenil.

Bourdieu (1996) argumenta que o campo cultural é um espaço social onde diferentes agentes disputam poder e recursos simbólicos. No “campo editorial de quadrinhos”, a Editora Veneta ocupa uma posição alternativa em relação às editoras *mainstream*. Essa posição está relacionada a uma lógica de distinção, na qual a Veneta busca se diferenciar das narrativas mais convencionais e comerciais. A editora valoriza a independência artística, a liberdade criativa e a experimentação, e busca um público que valorize essas características.

A MSP, por sua vez, está posicionada no “centro do campo cultural dos quadrinhos” no Brasil. Sendo uma marca consolidada e reconhecida, a MSP tem acesso a recursos e prestígio que lhe conferem uma posição privilegiada. Isso se traduz em maior visibilidade, distribuição e reconhecimento, além de parcerias com outras marcas e mídias. A MSP pode influenciar as tendências do campo, estabelecendo padrões e normas que outros agentes podem buscar seguir.

Bourdieu (1998) destaca a relação entre as práticas culturais e o público consumidor como uma dimensão importante da distinção cultural. É uma hipótese válida de que os quadrinhos da Veneta atraem um público mais segmentado e específico, geralmente composto por leitores que valorizam a originalidade, a complexidade e o engajamento intelectual. Esse público está em busca de uma experiência cultural diferenciada, que desafie suas expectativas e proporcione uma reflexão mais profunda sobre questões sociais e culturais. É possível levantar esse argumento mediante a sua própria linha editorial, constante sucesso em vendas na Amazon e suas premiações nos espaços de consagração.

Os quadrinhos da MSP têm um público mais amplo, que inclui crianças, jovens e adultos. O consumo dos quadrinhos da MSP está associado a diferentes motivações, como entretenimento, identificação com personagens conhecidos e até mesmo o fortalecimento de laços familiares. Os quadrinhos da MSP são percebidos como mais acessíveis, divertidos e adequados para diferentes faixas etárias (VERGUEIRO, 2017), o que amplia sua base de consumo e torna-os mais populares em termos de vendas e reconhecimento.

Ao contrário do posicionamento político da editora Veneta, vale ressaltar a publicação intitulada "Turma da Mônica: A Indústria de Defesa Brasileira", lançada em 16 de maio de 2018. Este almanaque, encomendado a Mauricio de Sousa pela Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial (ABDI), em colaboração com o Ministério da Indústria, Comércio Exterior e Serviços (MDIC) e o Ministério da Defesa, teve seu custo

público para produção orçado em R\$300 mil, embora seja digno de nota que as fontes apresentem divergências, inclinando-se frequentemente para um valor mais elevado.

A tiragem inicial de 100 mil exemplares destina-se à distribuição, prioritariamente, em Escolas Militares por todo o país. Este almanaque, composto por 100 páginas, transcende a simples narrativa das façanhas da Turma da Mônica, abordando temas de relevância estratégica para a segurança nacional. Explora-se a riqueza das reservas naturais do país, destacando a necessidade do monitoramento eficaz das fronteiras em um contexto de segurança nacional aprimorada. A ênfase recai também sobre temas contemporâneos, como a defesa cibernética, veículos militares de última geração e as operações de resgate e salvamento coordenadas pelas forças armadas.

O Exército Brasileiro, protagonista nesse contexto, é apresentado não apenas como um componente de defesa, mas também como um agente de ajuda humanitária em missões de grande envergadura. A abrangência do almanaque estende-se ao combate a incêndios de grandes proporções, reforçando a multifuncionalidade das forças armadas diante de desafios complexos.

A despeito da aparente inocência e boa intenção permeando a narrativa, é imperativo adotar uma postura crítica diante dessa manifestação, considerando seu potencial propagandístico em termos político-militares e ideológicos. A compreensão aprofundada dessas nuances é essencial para uma análise mais completa e informada sobre o impacto e a intenção subjacente a essa obra específica da cultura popular nacional.

Portanto, ao examinar os quadrinhos da Editora Veneta e da MSP, é possível identificar diferentes formas de capital cultural e simbólico, posições no campo cultural e relações com o público consumidor. A Veneta busca se diferenciar por meio da valorização da originalidade e da experimentação artística, enquanto a MSP se destaca pelo capital simbólico associado a personagens icônicos e uma abordagem mais acessível e familiar. Essas distinções são construídas e perpetuadas por meio de práticas culturais, estruturas de poder e relações de consumo que moldam o campo dos quadrinhos e influenciam as preferências dos leitores.

10 CONCLUSÃO

Os quadrinhos selecionados abordam de maneiras distintas as relações raciais, levando em consideração o contexto social, histórico e cultural de cada história narrada. Os autores se esforçam para imergir no período em que a trama se passa, o que requer um

exercício imaginativo, epistemológico e investigativo. Dessa forma, eles elaboram representações sociais que são coesos com suas pretensões narrativas.

Além disso, as diferenças de gênero e sua interseccionalidade com a raça são temas presentes em todos os quadrinhos. O sexismo desempenha um papel significativo na diferenciação entre homens negros e mulheres negras, e isso é especialmente evidente no quadrinho de Marcelo D'Saete. Sua obra retrata como as mulheres são coisificadas pelo homem branco, sendo tratadas como objetos sexuais para seu prazer individual.

O relacionamento afetivo entre um casal de escravizados como Nana e Valu representa não apenas um exercício epistemológico da memória sobre os relacionamentos amorosos entre eles, mas também como a relação é complexa e multifacetada, podendo haver manifestações de violência, como o assassinato de Valu contra a sua companheira. Cumbe (2014) é um quadrinho que representa os relacionamentos como uma forma de resistência à desumanização imposta pela escravidão, permitindo que os personagens encontrem força e apoio emocional um no outro.

As diferenças de gênero são perceptíveis também no quadrinho Tungstênio (2014). O relacionamento entre Richard e Keira representa características análogas aos relacionamentos conjugais abusivos, com trocas de ofensas, violências físicas e sexuais nas quais a mulher é vítima. Quintanilha representa não somente a violência no ato em si, mas também como o relacionamento é estruturado, assim como as atitudes de cada personagem diante dessa situação. A obra aborda questões profundas sobre o poder, controle e submissão presentes nesse tipo de relacionamento. Richard, por exemplo, pode representar o agressor que se sente no direito de controlar e dominar Keira, enquanto esta última é representada como alguém aprisionado nessa dinâmica abusiva.

No quadrinho Carolina (2016), de Sirlene Barbosa e João Pinheiro, é abordada a profunda desigualdade racial e de gênero no Brasil. A história narra as desigualdades sociais enfrentadas por Carolina de Jesus, que vão além dos locais em que ela vive, abrangendo desde a favela inicial até bairros com melhores condições socioeconômicas, bem como suas relações afetivas. Sobre a proposta de elaborar a história, João Pinheiro afirma:

João Pinheiro: A partir da pesquisa dela, eu escrevi o roteiro e desenhei. Mas sempre com esse apoio, com esse parâmetro de literatura negra, de como a gente queria representar uma mulher negra num quadrinho, porque não tem muitos quadrinhos sobre isso. Então, era meio que estar inventando uma coisa. Por exemplo, eu nunca vi um quadrinho representando uma favela. Não me recordo. Talvez um ou outro quadrinho do Quintanilha, uns quadrinhos mais antigos, mas muito pouco. Então, era meio inédito representar aquele espaço

nos quadrinhos. A gente tem pouca representação gráfica do nosso universo, do nosso mundo, da cidade, das ruas e tal. A gente tem até bastante foto, até filmes e tal. Mas gráfico mesmo, o lance do desenho é muito pouco. Então, no Carolina, eu tive mais dificuldade do que de repente imaginar o universo de um estadunidense, sendo que eu nunca fui para os Estados Unidos. Mas eu sei muito bem como é Nova York, porque cresci lendo os quadrinhos americanos. Essa falta de desenhos representando a favela, as favelas, as periferias, foi uma coisa que notei bastante durante a pesquisa mesmo. E aí o que me ajudou a compor esse universo, já que tinham poucos registros da favela do Canindé. Tinha algumas fotos, só que o Audálio Dantas tirou quando fez a reportagem na década de 1950. Logo depois, na década de 1960, ela já foi desabitada, então não tinha registro disso. Tinha alguns filmes, principalmente um do Oswaldo Candeias, que é o A Margem. Acho que esse filme foi fundamental. Quando encontrei esse filme, consegui ter um norte de como daria para representar aquilo (PINHEIRO, 2020)

É importante ressaltar que, de acordo com as hipóteses consideradas, é plausível afirmar que os personagens negros não são estereotipados, tanto no texto quanto no desenho. As representações sociais encontradas nos quadrinhos são, em grande parte, uma forma de resistência e crítica às desigualdades sociais existentes na sociedade brasileira. Além disso, valorizam os próprios costumes, as relações afetivas e as tradições que fazem parte da cultura afro-brasileira.

As temáticas abordadas nos quadrinhos são formas de manifestações da compreensão do que vem a ser a "realidade" e as possibilidades existentes de sua representação, percepção e codificação. Por intermédio distintos *habitus* dos autores, consoantes com suas trajetórias de vida e a própria lógica da Veneta, personagens negros/as são representados/as nas HQs numa construção do que eles consideram como realidade social. A concepção de realidade é extremamente complicada e deveras perigosa, devido a abrangência do termo. Bourdieu considera que a realidade social abordada pelos objetivos também é um objeto de percepção. Dessa forma:

[...] a ciência social deve tomar como objeto não apenas essa realidade, mas também a percepção dessa realidade [...]. A sociologia deve incluir uma "sociologia da percepção do mundo social", isto é, uma sociologia da construção das visões de mundo, que também contribuem para a construção desse mundo. (BOURDIEU, 2004. p. 156).

O debate teórico do que consiste o real é desenvolvido em diversas perspectivas teóricas, modos de representação e objetivações, sendo geralmente um vetor em consenso à existência de uma construção da realidade. Se ocorre uma construção da realidade, seja em produções midiáticas, literárias ou quadrinistas, é porque a ótica relacional já a precede, pois sempre o real também é relacional. A realidade não é cristalizada e imutável, e sim uma construção coletiva dos agentes e dos campos numa

constante disputa de capitais e de poder, que se impõe visão enquanto possibilidade da percepção, representação e a prática de decodificar o real e a história.

A estruturação da realidade social condiciona um estilo de vida, um modo de viver no mundo, um enclausuramento do espírito na corporeidade da socialização. Ela determina as leis invisíveis que repetem na reprodução do mundo social que vem em elo com a manutenção da realidade formada de modo social e histórico. Segundo Bourdieu (1996), o sentido da realidade é definido na prática dos próprios agentes, pois o que é notado no espaço simbólico depende do que é construído no mundo social.

Considero que por intermédio dos quadrinhos, os/as personagens negros/as foram representados numa construção do que vem a ser a sociedade brasileira, permeada de diversas desigualdades sociais e raciais. Entretanto, essa realidade não é objetivamente fechada em si mesma, e sim uma construção da realidade que é feita de forma relativa a partir da posição ocupada pelos agentes que no espaço social e simbólico, dialeticamente interligados. Nesse espaço simbólico, essa relação define o sentido da realidade que é percebida e decodificada pelos agentes que realizaram as distintas formas de representação: os autores e editores. Para tentar exemplificar o argumento, realizei a seguinte pergunta para Marcelo D'Saete:

Paulo Igor: Você considera que a partir da leitura de Cumbe, é possível não somente compreender o passado, mas também a nossa atual conjuntura social?

Marcelo D'Saete: Tudo que a gente faz, de certo modo, se comunica com o momento atual. Quando a gente explora determinados temas no passado, muitas vezes isso está relacionado com certo apagamento ou visões, não é? Talvez limitadas que nós tenhamos desses casos. Nos dias de hoje. Então, eu acho que o diálogo entre esses momentos, ele é necessário, ele é importante.

A compreensão do sentido da realidade, de acordo com Bourdieu, está intrinsecamente ligada ao senso prático dos agentes e aos campos nos quais estão inseridos. A percepção da realidade social no âmbito simbólico depende daquilo que foi construído de forma relacional dentro desse campo. Por exemplo, os quadrinhos de Marcello Quintanilha, Sirlene Barbosa, João Pinheiro e Marcelo D'Saete só são publicados pela editora Veneta porque se adequam e são construídos de acordo com as expectativas e regras estabelecidas por essa editora. Nesse sentido, a compreensão da realidade dos agentes é influenciada pela internalização de uma economia simbólica, que envolve diferentes formas de capital, bem como pelos diversos espaços de disputas nos quais os autores estão inseridos. Esses elementos desempenham um papel crucial na decodificação da realidade pelos agentes.

Para além disso, a realização dessa pesquisa proporcionou um olhar epistemológico para os quadrinhos de uma forma totalmente diferenciada do que detinha outrora. Fundamentado nas argumentações de Postema (2018) a respeito das lacunas existentes em cada enquadramento presente num quadrinho, podemos encontrar uma intrincada interação entre o/a leitor, o/a artista e a própria HQ. Tal interação dá origem a uma relação de interdependência, na qual o sentido das histórias encontra-se em constante mutação. O/a artista pode sugerir o que preenche essas lacunas, mas é a representação social particular de cada leitor/a que acrescenta a dimensão única.

Da mesma forma, Postema (2018) destaca como as lacunas nos quadrinhos requerem uma participação ativa por parte do/a leitor/a. Essa participação ativa reflete a abordagem de Becker (2009) sobre a interpretação da arte, na qual o/a observador/a não é um/a mero/a receptor/a passivo/a, mas um/a co-construtor/a de significados. Assim como um leitor de quadrinhos preenche as lacunas com base em sua própria bagagem cultural e experiências pessoais, um observador de uma obra de arte interpreta o que vê através da lente de sua própria história e contexto.

As lacunas nos quadrinhos podem ser interpretadas como espaços de co-criação de significados, onde o/a artista e o/a leitor/a se entrelaçam para construir uma narrativa completa. Essa interação dinâmica ressoa com a concepção de representação social de Becker, na qual a interpretação da arte é uma atividade colaborativa que reflete a visão de mundo única de cada indivíduo. Desse modo, as lacunas nos quadrinhos se transformam em convites à participação ativa do leitor, que contribui com sua representação social e experiências individuais para a construção do significado das histórias (POSTEMA, 2018); (BECKER, 2009).

Apesar de objetivar um relativo “distanciamento” com as obras, meu ato de leitura e análise das imagens, textos e lacunas presentes, assim como todos os outros elementos imagéticos que constituem um quadrinho, considero inegável que é praticamente impossível não participar desse jogo de interdependência, ou seja, não ser também um consumidor, que preenche as lacunas dos quadrinhos consoante meu próprio *habitus* e também realizando representações sociais. Todavia, empreendi um esforço para não tornar a análise sociológica como um simples manifesto ou propaganda para os quadrinhos em questão. Articular com os conceitos dos teóricos sociais, investigar as trajetórias de vida dos autores e todos os outros procedimentos teórico-metodológicos foram fundamentais para não recair numa análise superficial.

Foi constatado que a Veneta não pode ser considerada um campo em si, no sentido bourdieusiano do termo. Talvez seja mais adequado vê-la como uma refração do campo, pelo menos em termos epistemológicos. No entanto, durante a realização da pesquisa, é sempre importante realizar um processo de autocrítica que leve em consideração as próprias limitações conceituais. Primeiramente, vale a pena questionar se faz sentido considerar a Veneta como uma refração do campo. Além disso, o conceito de campo é adequado para analisar as configurações e as relações entre as editoras de quadrinhos?

Essas perguntas, entre muitas outras que surgiram ao longo do processo de análise, não estão totalmente respondidas neste trabalho, tanto devido às limitações práticas da pesquisa quanto por não serem o foco investigativo central. Acredito que para respondê-las, serão necessários novos estudos, bem como um aprofundamento de outros pontos que ainda não foram discutidos. É praticamente impossível elaborar trabalhos científicos sem lacunas que precisam ser preenchidas.

Todas as informações obtidas durante o desenvolvimento da pesquisa, as entrevistas, as contribuições dos membros da banca de qualificação, o processo de orientação e todos os outros elementos investigativos foram imprescindíveis. Cada leitura dos quadrinhos possibilitou uma nova perspectiva e uma maneira de preencher as lacunas existentes. Empenhei-me ao máximo para responder ao objetivo geral desta pesquisa, que consiste em compreender as representações do/a negro/a nas referidas HQs. Diversas considerações foram levantadas que contribuem para o alcance desse objetivo, e entre elas destaco que as representações são moldadas pelos próprios *habitus* dos artistas (BOURDIEU, 1996), nos quais eles retratam o próprio mundo social, convidando os leitores a utilizarem seus próprios *habitus* para preencher as lacunas (POSTEMA, 2018) e completar as representações (BECKER, 2009).

De acordo com Bourdieu (1996), as representações sociais não são cristalizadas, pois são construções simbólicas compartilhadas que moldam a forma como os agentes sociais percebem e interpretam o mundo social. Assim como os artistas representaram o mundo social nos quadrinhos, também realizei minha própria representação social ao lê-los. É provável que qualquer indivíduo exerça uma representação social dos quadrinhos ao ler esta pesquisa sociológica. Se isso ocorrer e contribuir para a interpretação do mundo social, todo o esforço empreendido terá valido a pena.

Utilizando personagens, tanto reais, como Carolina de Jesus, quanto fictícios, como o jovem Caju em Tungstênio (2014) e as histórias sobre o/a negro/a escravizado/a em Cumbe (2014), os autores dos quadrinhos representam a população negra em contextos sócio-históricos específicos. Essas representações têm como objetivo principal a crítica às desigualdades sociais, raciais, culturais e de gênero presentes na sociedade. É importante ressaltar que, embora as histórias sejam fictícias e, por vezes, especulativas, elas vão além do simples entretenimento. Os/as autores procuram criar narrativas que reflitam as realidades vivenciadas pela população negra, tanto no passado quanto nos dias de hoje, dentro do contexto brasileiro.

É plausível afirmar que os/as autores representam a população negra de formas distintas e significativas, levando em consideração os acontecimentos atuais e do passado no Brasil. Suas obras não apenas proporcionam entretenimento, mas também promovem a reflexão sobre as desigualdades e injustiças sociais, incentivando o público a repensar as estruturas de poder e a lutar por mudanças positivas na sociedade.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W. Televisão, consciência e indústria cultural. *In*: COHN, G. (org.). **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1978.
- AGOSTINHO, E. **Que "negro" é esse nas histórias em quadrinhos?** Uma análise sobre o Jeremias de Maurício de Sousa. *In*: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2018.
- ALMEIDA, M. A. Booktubers, literatura e cibercultura: mediação e circulação da informação cultural. *Configurações*. **Revista Ciências Sociais**, n. 29, p. 65-86, 2022.
- ALMEIDA, M. A. MUDANÇAS NO UNIVERSO DOS QUADRINHOS: textos, materialidades e práticas culturais. **Política & Trabalho**, n. 51, p. 24-42, 2019.
- ALMEIDA, M. A. Práticas infocomunicacionais e mediações na cultura da convergência. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC**, São Paulo, n. 7, p. 228-242, 2018.
- ALMEIDA, M. A. Processos culturais & Convergências tecnossociais. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do SESC**. São Paulo, n. 2, p. 142-158, 2016.
- ALMEIDA, M. A.; CRUZ, A. S.; OLIVEIRA, D. T. As HQs como geradoras de polêmicas - reflexões exploratórias sobre representações sociais. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5., 2018, São Paulo. **Anais da 5ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/5asjornadas/q_midia/marco_et_al.pdf. Acesso em: 26 ago. 2021.
- ALMEIDA, M. A. Representações sociais, cultura e informação. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 1, n. 2, p. 168-171, 2010.
- ALMEIDA, S. L. **O que é racismo estrutural**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.
- ANDERSON, C. **Cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- ANDRADE, C. R. Os mangás e o mercado editorial brasileiro. *In*: **IV Encontro Nacional de História da Mídia**, 2007, São Paulo. Anais do IV Encontro Nacional de História da Mídia, 2007.
- A premiada obra do brasileiro Marcello Quintanilha** | Pn Especial #69. Canal Pipoca & Nanquim. 2018. 1 vídeo (25min. 6s.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ssHmoiTf23Q>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- BARBIERI, D. **Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2004.
- BARBOSA, S.; PINHEIRO, J. **Carolina**. São Paulo: Veneta, 2016.

- BARBOSA, S. **Carolina Maria de Jesus**. 1 ed. São Paulo: Editora Veneta, 2016, v. 1, p. 111-116.
- BARBOSA, S. Carolina Maria de Jesus - escrita marginal? **Revista do Sesc**, Brasil, p. 22 - 26, 05 jan. 2015.
- BARBOSA, S. **Direitos de aprendizagem dos ciclos interdisciplinar e autoral**. 1. ed. São Paulo: SME/Coped, 2016. v. 4.72p.
- BARBOSA, S. **Ensino-aprendizagem da leitura do conto popular no livro didático de língua portuguesa**. 2013. 130 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.
- BARBOSA, S. Há diálogo entre a lei 11.645/2008 e o livro didático aprovado no PNLD? **REVISTA ODISSÉIA**, v. 10, p.100-114, 2015.
- BARROCAL, A. Acampamento bolsonarista “300 do Brasil” é uma organização paramilitar? **Carta capital**, 2020. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/politica/acampamento-bolsonarista-300-do-brasil-e-uma-organizacao-paramilitar/>. Acesso em: 24 maio 2020.
- BECHDEL, A. **Fun Home**: Uma tragicomédia em família. Editora Conrad, 2006.
- BECKER, H. **Falando da sociedade**: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social. Editora Companhia das Letras, 2009.
- BECKER, H. **Mundos da Arte**. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.
- BECKER, H. **Outsiders**: Estudos de sociologia do desvio. Rio de Janeiro, Zahar, 2008.
- BECKER, H. **Segredos e truques da pesquisa**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BECKER, H. **Truques da escrita**: para começar e terminar teses, livros e artigos. 1ª ed. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2015
- BOGART, L. As histórias em quadrinhos e seus leitores adultos. *In*: ROSENBERG, B.; WHITE, D. M. (org.). **Cultura de massa**. São Paulo: Cultrix, 1973.
- BONI, V.; QUARESMA, S. J. **Aprendendo a entrevistar**: como fazer entrevistas em ciências sociais. Em tese, v. 2, n. 1, p. 68-90, 2005.
- BONNICI, T. **Avanços e ambiguidades do pós-colonialismo no limiar do século 21**. Léguas & meia: revista de literatura e diversidade cultural. Feira de Santana: UFFS, v. 4, nº3, 2005.
- BOURDIEU, P. **A distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp, 2013.
- BOURDIEU, P. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

BOURDIEU, P. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOURDIEU, P. Entrevista a Yvette Delsault: sobre o espírito da pesquisa. **Tempo Social**, v. 17, n. 1, p.175-210, jul. 2005.

BOURDIEU, P. **Coisas ditas**. São Paulo; Editora Brasiliense, 1990.

BOURDIEU, P. **Mediações pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BOURDIEU, P. **O Campo científico**. In: Ortiz, Renato (org.). Coleção Grandes Cientistas Sociais, n 39, Editora Ática, São Paulo, 1983.

BOURDIEU, P.; PASSERON, J. & CHAMBOREDON, J. **O Ofício do Sociólogo**. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

BOURDIEU, P. **O senso prático**. Paris: Éditions de Minuit, 1980.

BOURDIEU, P. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: UNESP, 2004.

BOURDIEU, P. **Pierre Bourdieu, vie, oeuvres, concepts**. Paris: Ellipses Éditions Marketing, 2002.

BOURDIEU, P. **Poder Simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.

BOURDIEU, P. **Questions de sociologie**. Paris: Les Éditions de Minuit, 1984.

BOURDIEU, P. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. São Paulo: Papirus, 1996.

BOURDIEU, P. Esboço de uma teoria da prática In: ORTIZ, Renato (org.). **A sociologia de Pierre Bourdieu**, São Paulo: Editora Ática, 1994, n. 39. Coleção Grandes. Cientistas Sociais, p. 65.

BRAGA JUNIOR, A. X. **Por uma sociologia da imagem desenhada: reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da *marvel comics***. 2015. 333 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015.

BRASIL. **Censo demográfico 2010: características da população e dos domicílios: resultados do universo**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2010. Disponível em: <http://censo2010.ibge.gov.br/>. Acesso em: 20 maio 2020.

BRASIL. **Desigualdades sociais por cor ou raça no brasil**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2019. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681_informativo.pdf. Acesso em: 10 abr. 2020.

- BRASIL. **Retratos da leitura no Brasil**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2020.
https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101681_informativo.pdf. Acesso em: 19 abr. 2020.
- BURKE, P. **Uma história social do conhecimento: da enciclopédia à Wikipedia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- CAFEINA ZINE. **Marcello Quintanilha e a habilidade de se reinventar a cada HQ**. Disponível em: <https://medium.com/cafeinazine/marcello-quintanilha-e-a-habilidade-de-se-reinventar-a-cada-hq-daed965b4536>. Acesso em: 23 jan.2019.
- CAGNIN, A. L. A luta pelo reconhecimento do primeiro quadrinhista do Brasil. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. (org.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.
- CAGNIN, A. L. Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. São Paulo: Criativa, 2014.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 1989.
- CAMPOS, R. **Imageria: O nascimento das histórias em quadrinhos**. Veneta, 2015.
- CAMPOS, R. **Rogério de Campos: bom de faro**. Sesc São Paulo, 2014. Disponível em: https://portal.sescsp.org.br/online/artigo/7704_ROGERIO+DE+CAMPOS. Acesso em: 24 maio 2022.
- CARDOSO, A. E. Nhô-Quim e Zé Caipora. *In*: AGOSTINI, A. **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1969-1883**. Brasília: Senado Federa, Conselho Editorial, 2005.
- CARDOSO, L. **O branco ante a rebeldia do desejo: um estudo sobre a branquitude no Brasil**. Prefácio, cap. 3 e cap. 5. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências e Letras. Universidade de Araraquara, SP, 2014.
- CARNEIRO, S. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil**. São Paulo: Selo Negro, 2011.
- CARVALHO, B. S. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- CAVALCANTI, L. H. **História del humor gráfico en el Brasil**. Lleida: Editorial Milenio, 2005.
- CÉSAIRE. A. **Discurso sobre o colonialismo**. São Paulo: Veneta, 2020.
- CHARTIER, R.; BOURDIEU, P. A leitura: uma prática cultural. Debate entre Pierre Bourdieu e Roger Chartier. *In*: CHARTIER, R. (org.) **Práticas de Leitura**. Trad. Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

CHARTIER, R. **A história cultural entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

CHARTIER, R. **Figuras retóricas e representações históricas**. In: CHARTIER, R. À beirada falésia: a história entre incertezas e inquietude. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, vol.5, nº11, jan./abr. 1991.

CHINEN, N. A construção do preconceito na representação dos negros nos quadrinhos. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 2, n. 2, p. 74-90, 2013.

CHINEN, N. **O papel do negro e o negro no papel**: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. 2013. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

CHINEN, N. **O negro nos quadrinhos do brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.

CIRNE, M. A consolidação das graphic novels no Brasil. In: **XXIV Encontro Anual da Compós**, 2015, Rio de Janeiro. Anais do XXIV Encontro Anual da Compós, 2015.

CIRNE, M. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa; FUNARTE, 1990.

COSTA, L. **Machado em quadrinhos**: aspectos discursivos de uma tradução intersemiótica. *Scientia Traductionis*, n. 14, p. 198-220, 2013.

CONVENÇÃO INTERAMERICANA PARA PREVENIR, PUNIR E ERRADICAR A VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER. 1994. Belém: Secretaria, 2004. Disponível em: <http://www.cidh.org/basicos/portugues/m.belem.do.para.htm>. Acesso em 12 abr. 2022.

D'SALETE, M. **Cumbe**. São Paulo: Veneta, 2014.

DEMO, P. **Metodologia científica em ciências Sociais**. São Paulo: Atlas, 1995.

DIAS, F. **HQtrônicas**: O Novo Cenário da HQ Brasileira. São Paulo: Devir, 2011.

DIÓGENES, G. **Cartografias da Cultura e da Violência**: gangues, galeras e o movimento HIP HOP. São Paulo: Annablume, 1998.

DURKHEIM, É. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

DURKHEIM, É. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

DURKHEIM, É. **Sociologie et Philosophie**. Paris: Presses Universitaires de France, 1951.

- ECC COMICS. **Entrevistamos a Marcelo Quintanilha**. ECC Ediciones, 2023. Disponível em: <https://www.eccediciones.com/contenidos/entrevistamos-a-marcello-quintanilha?fbclid=IwAR3iqDyV5X1B2GH-LHLK-Hc6DIXjg0u1pB5qNH95ARls8Hfi43RSOk43DAk>. Acesso em: 16 de maio de 2023.
- ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. Martins Fontes, São Paulo, 1989.
- FANON, F. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: Edufba, 2008.
- FERNANDES, F. **A integração do negro na sociedade de classes**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1978, v. 1.
- FREYRE, G. **Casa-grande & senzala**. Rio de Janeiro: Global, 2006.
- GARCÍA, S. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GONÇALVES, I. L. **A revolução digital dos quadrinhos**. Galáxia, nº 28, 2014, pp. 120-128.
- GONDIM, L. M. P. **Pesquisa em ciências sociais: o projeto da dissertação de mestrado**. Fortaleza: EUFC, 1999.
- GONZÁLEZ, L. **O papel da mulher negra na sociedade brasileira: uma abordagem político-econômica**. Symposium the Political Economy of the Black World: Los Angeles, 1979.
- HAJDU, D. **The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America**. Farrar, Straus and Giroux, 2009.
- HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997.
- HALL, S. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016.
- HALL, S. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.
- HJARVARD, S. **A mediatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2014.
- HASENBALG, C.; GONZÁLEZ, L. **Lugar de negro**. Editora Zahar, 2022.
- HARRIS, M. D. **Colored pictures**. Race & Visual representation. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 2003.
- HEPP, A. O que a cultura das mídias (não) é. **Interin**, v. 19, n. 1, p. 3-23, 2015.
- HOOKS, B. **Olhares Negros: raça e representação**. São Paulo: Editora Elefante, 2019.

- ITAÚ CULTURAL. **João Pinheiro e Sirlene Barbosa – Caminhos da HQ (2ª Temporada)**. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G4Hx05EF-U0>. Acesso em: 22 fev. 2023.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009
- JESUS, C. M. **Quarto de despejo**: diário de uma favelada. São Paulo: Francisco Alves, 2004.
- JESUS, M. G. D. Entrevista com Marcelo D'Saete. **Callaloo**, vol. 41 no. 1, 2018, p. 56-69. Project MUSE, doi:10.1353/cal.2018.0013.
- JOTA, W. Disney nos quadrinhos brasileiros. *In: IV Encontro Nacional de História da Mídia*, 2006, Bauru-SP. Anais do IV Encontro Nacional de História da Mídia, 2006.
- JÚNIOR, J. S. M. **Girafas e bonsais**: editoras “independentes” na Argentina e no Brasil (1991-2015). Tese (Doutorado em Sociologia), Universidade de São Paulo. São Paulo, 2016.
- KELLNER, D. Media communications vs Cultural studies: Overcoming the divide. *In: Communication Theory*, v.5, n.1, 1995a.
- KELLNER, D. **Media Culture**: Cultural studies, Identity and Politics between the Modern and Postmodern. London and New York: Routledge, 1995b.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.
- KILOMBA, G. **Memórias da plantação**: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.
- LAGO, P. C. **Caricaturistas brasileiros: 1836-2001**. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2001.
- LAJOLO, M; ZILBERMAN, R. **A formação da leitura no Brasil**. Editora Ática, 1996
- LIMA, R. HQs nacionais: A produção brasileira além das tradicionais editoras. **Revista de Cultura Vozes**, vol. 108, nº 2, 2014, pp. 181-194.
- LIPTZIN, R. Era uma vez em Curitiba: a Bienal de Quadrinhos. **Revista Sesi Senai**, v. 42, nº 2, 2016, pp. 162-171.
- LOURENÇO, M. **Filha do jornalista que lançou Carolina de Jesus diz que seu pai foi invisibilizado**. *In: Folha de S.Paulo*, 18 nov. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/11/filha-do-jornalista-que-lancou-carolina-maria-de-jesus-nao-quer-cedera-acervo-a-editora.shtml>. Acesso em: 08 ago. 2023.
- LUYTEN, S. M. B. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MADEIRA, Z; GOMES, D. D. O. Persistentes desigualdades raciais e resistências negras no Brasil contemporâneo. **Serviço Social & Sociedade**, [S.L.], n. 133, p. 463-479, dez. 2018. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0101-6628.154>.

Marcello Quintanilha - Papo com Pelota. Canal Tocomfome Cast. 2020. 1 vídeo (25min. 6s.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Vh9upfqG9Ns>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

MARTÍNEZ, A. T. “Intelectuales de provincia: entre lo local y lo periférico”, **Prismas: Revista de história intelectual**, n. 17, 2013.

MBEMBE, A. **Crítica da razão negra**. Lisboa: Antígona, 2014.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 1995.

Miceli, S. **Pierre Bourdieu: Escritos de Educação**. Petrópolis: Editora Vozes, 1989.

MICELI, S.; SILVEIRA, T. G.; ENGERROFF, A. M. B. Circulação e recepção da obra de Pierre Bourdieu no Brasil: uma entrevista com Sergio Miceli. **Revista Pós Ciências Sociais**, São Luís, v.18, n.1, 199-214, jan. 2021.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MINAYO, M. C. S. **O Desafio do Conhecimento**. Pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: HUCITEC, 2001.

MIRANDA, O. **Tio Patinhas e os mitos da comunicação**. São Paulo: Summus, 1978.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2008.

MOURA, C. **Quilombos: resistência ao escravismo**. São Paulo: Ática, 1993.

MOURA, C. **Sociologia do negro brasileiro**. São Paulo: Ática, 1988.

MUNANGA, K. **Negritude: usos e sentidos**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

NASCIMENTO, A. **O genocídio do negro brasileiro: processo de um racismo mascarado**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

NYBERG, A. K. **Seal of Approval: The History of the Comics Code**. University Press of Mississippi, 1998.

NYE, R. **The unembarrassed muse: the popular arts in america**. New York: The Dial Press, 1982.

OLIVEIRA, S. R. N. O jogo das curvas. **Revista Comunicação e Espaço Público**, v. 5, n. 1 / 2, p. 32 - 43, 2002.

OLIVEIRA, T. Seis estatísticas que mostram o abismo racial no Brasil. **Carta capital**, v. 20, 2017.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

OSTERNE, M. S. F. **Violência nas Relações de Gênero e Cidadania Feminina**. Fortaleza: EdUece, 2007.

PACHECO, A. C. L. **Mulher negra**: afetividade e solidão. Salvador: Edufba, 2013.

PAPO ZINE. **Perfil quadrinístico #49 | Sirlene Barbosa**. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PuvQpFVGzpQ>. Acesso em: 20 jun. 2023.

PETERS, G. M. **Percursos na teoria das práticas sociais**: Anthony Giddens e Pierre Bourdieu. Dissertação (Mestrado em Sociologia), Universidade de Brasília, 2006.

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

PRADO, F. Histórias em quadrinhos no Brasil. *In*: PRADO, Franco de. Para gostar de ler: **Histórias em quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1982.

PRADO, M. **Maurício de Sousa Produções completa 60 anos com plano de expansão**: carregando o nome de seu criador, a MSP ampliou o braço internacional e criou novas frentes no cinema e na televisão. Veja, 2019. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/msp-sessenta-anos-expansao/>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

PROPP, V. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

QUINTANILHA, M. **Tungstênio**. São Paulo: Veneta, 2014.

RAMOS, A. **Apocalipse Nerd**: Como Transformar Quadrinhos em Negócio e Não Perder a Alma. São Paulo: Leya, 2015.

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

RAMOS, P. História e desenvolvimento dos quadrinhos no Brasil. **Revista da Cultura**, vol. 45, nº 1, 1960, pp. 35-46.

RIVERO, R. **Quadrinhos Brasileiros**: histórias da cena brasileira. Rio de Janeiro: Universo Guará, 2021.

ROGERS, Mark. Ideology in four colours: British Cultural Studies do comics. **International Journal of ComicArt**, Dresell Hill, PA, v. 3, n. 1, p. 93-108, Spring. 2001.

- SANTOS, R. E. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SCHODT, F. L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Kodashna, 2013.
- SCHWEIG, A. L. M. Imaginar para conhecer: ficção, imagens, desenhos e histórias em quadrinhos no ensino de sociologia. 2021. 80 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.
- SCHWARCZ, L. M. **O espetáculo das raças**: cientistas, instituições e questão racial no Brasil 1870-1930. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- SCHWARCZ, L. M. **Sobre o autoritarismo brasileiro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- SCHUCMAN, L. V. **Entre o "encardido", o "branco" e o "branquíssimo"**: raça, hierarquia e poder na construção da branquitude paulistana. 2012. 121 f. Tese (Doutorado em Psicologia), Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.
- SILVA, E. A.; MACIEL, L. D. Mangás: consumo e fãs de quadrinhos japoneses no Brasil. **Comunicação & Informação**, vol. 21, nº 1, 2018, pp. 27-40.
- SOALERE, K. **Entenda porque a crise das livrarias é ruim para todos**. Disponível em: <https://papodeautor.com.br/entenda-porque-a-crise-das-livrarias-e-ruim-para-todos/>. Acesso em: 10 de fev. 2023.
- SOUSANIS, N. **Unflattening**. Harvard University Press, 2005.
- SOUZA, F. **O quadrinho independente como forma de resistência e inspiração**. 2022. Disponível em: <https://blogfca.pucminas.br/colab/quadrinho-independente-brasileiro/>. Acesso em: 23 set. 2023.
- SOUZA, J. **A construção social da subcidadania**: para uma sociologia política da modernidade periférica. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.
- SOUZA, J. **A elite do atraso**: da escravidão a Bolsonaro. Rio de Janeiro: Estação Brasil, 2019.
- SOUZA, J. **A ralé brasileira**: quem é e como vive. 3. ed. São Paulo: Contracorrente, 2018.
- SOUZA, Jessé. Raça ou classe? Sobre a desigualdade brasileira. **Lua Nova**, São Paulo, n.65, p.43-69, 2005.
- SOUZA, J. **Subcidadania Brasileira**: para entender o país além do jeitinho brasileiro. Rio de Janeiro: LeYa, 2018.
- THIRY-CHERQUES, H. R. Pierre Bourdieu: a teoria na prática. **Revista de Administração Pública**, v. 40, fev. p. 27-53, 2006.
- THOMPSON, J. B. **Mercadores de cultura**. São Paulo: Unesp, 2013.

VENETA. **Veneta, 5 anos!** Veneta, 2017. Disponível em:
[https://veneta.com.br/blog/veneta-5-anos/#:~:text=](https://veneta.com.br/blog/veneta-5-anos/#:~:text=Em%20apenas%205%20anos%20a,mais%20uma%20centena%20de%20outros.)
“Em%20apenas%205%20anos%20a,mais%20uma%20centena%20de%20outros.
Acesso em: 15 fev. 2022.

VERGUEIRO, W. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo, Peirópolis, 2017.

VERGUEIRO, W. Uso das HQS no ensino. *In*: Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela; Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro, (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed.-São Paulo: Contexto, 2010. – (Coleção Como usar na sala de aula).

WASELFISZ, J. J. **Mapa da violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil**. Brasília: 2015.

WILLIAMS, R. **Cultura**. Tradução de Lólio Lourenço Oliveira. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1992.

WILLIAMS, R. **Cultura e sociedade: de Coleridge a Orwell**. Tradução de Vera Joscelyne. Petrópolis: Vozes, 2011.

WRIGHT, B. W. **Comic Book Nation: the transformation of youth culture in america**. JHU Press, 2001. p. 180-185.

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA

TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA APLICADA A LETICIA DE CASTRO, SÓCIA-DIRETORA DA VENETA

Paulo Igor: Poderia descrever sua origem profissional?

Leticia de Castro: Sou jornalista de formação e trabalhei em várias redações de São Paulo, como Folha de S. Paulo, revista Trip, editora Abril.

Paulo Igor: Como é estruturado o projeto editorial da Editora Veneta?

Leticia de Castro: Nosso foco prioritário são quadrinhos autorais, contracultura, política e antirracismo. Neste ano lançamos um selo infantojuvenil.

Paulo Igor: De que forma é desenvolvida e aplicada a política de vendas?

Leticia de Castro: Trabalhamos com o sistema de consignação com algumas livrarias e venda com outra.

Paulo Igor: Há quanto tempo trabalha na Editora Veneta?

Leticia de Castro: Desde a fundação.

Paulo Igor: Quantos funcionários trabalham na editora?

Leticia de Castro: Hoje somos em quatro sócios e cinco funcionários.

Paulo Igor: A editora é subdividida em departamentos? Se sim, quais são?

Leticia de Castro: Sim: editorial, administrativo, comunicação e comercial.

Paulo Igor: Como ocorrem as relações entre a Editora Veneta e as demais editoras?

Leticia de Castro: Trocamos informações sobre mercado, ideias.

Paulo Igor: De que forma são realizados os procedimentos de contratação de funcionários?

Leticia de Castro: Divulgação da vaga em algumas plataformas, selecionamos currículo fazemos entrevistas e contratamos.

Paulo Igor: A editora trabalha com profissionais freelances? Se sim, quais são os cargos?

Leticia de Castro: Sim: diagramação e revisão, principalmente.

Paulo Igor: Como ocorreu o acordo de publicação entre a editora e os autores dos quadrinhos Carolina, Cumbe e Tungstênio?

Leticia de Castro: É um contrato padrão no mercado.

Paulo Igor: O acordo foi intermediado por algum Publisher? Se sim, em qual quadrinho?

Leticia de Castro: Nesse caso o publisher é a própria editora. Não tivemos intermédio de nenhum agente, nossa relação é direta com os autores.

Paulo Igor: De forma aproximada, qual foi o período de tempo que foi realizado o procedimento editorial de cada quadrinho?

Leticia de Castro: Varia muito. Depois de o livro estar finalizado (desenhos e história), levamos cerca de quatro meses para as etapas finais de revisão e impressão.

Paulo Igor: Quais foram os principais elementos que os editores sugeriram alterações dos quadrinhos Cumbe, Tungstênio e Carolina?

Leticia de Castro: Foram pouquíssimas alterações.

Paulo Igor: Quais são os principais fatores que possibilitaram a publicação dos referidos quadrinhos na editora?

Leticia de Castro: São algumas das melhores HQs produzidas na última década no Brasil. A qualidade do material possibilitou e tornou necessária a publicação.

Paulo Igor: Qual é a importância desses quadrinhos para a história da editora?

Leticia de Castro: São algumas das obras mais importantes que publicamos, que tiveram maior reconhecimento de público e crítica, tanto nacional quanto internacional.

Paulo Igor: Como se dão atualmente as relações entre a Editora Veneta e os autores de Carolina, Cumbe e Tungstênio?

Leticia de Castro: São autores da casa. Publicamos toda a obra dos quatro (João Pinheiro, Sirlene Barbosa, Marcelo D'Saete e Quintanilha).

Paulo Igor: A Editora Veneta tem algum lema/propósito do ponto de vista social? Se sim, qual?

Leticia de Castro: Essa editora tem como responsabilidade desafiar as convenções, os consensos manufaturados, as autoridades em geral e, se necessário, seus leitores.

Paulo Igor: A editora pretende/planeja ou já está trabalhando em vindouros trabalhos com os autores de Carolina, Cumbe e Tungstênio? Se sim, que tipo de publicação será?

Leticia de Castro: Sim, continuamos publicando histórias em quadrinhos dos três.

Paulo Igor: Para você, quais são as principais virtudes da Editora Veneta?

Leticia de Castro: A curadoria dos títulos, a qualidade editorial e gráfica.

Paulo Igor: Para você, quais são os elementos editoriais que apenas a Editora Veneta proporciona?

Leticia de Castro: Não sei. O mercado editorial está em uma fase muito boa. Tem muitas editorias boas atualmente.

Paulo Igor: A Editora Veneta do ponto de vista mercadológico e editorial, funciona de forma independente?

Leticia de Castro: Sim, entendemos a editora como organização independente.

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA

TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA APLICADA A MARCELO D'SALETE

Paulo Igor: Questionar como surgiu o projeto, assim como as principais inspirações do artista, são indagações recorrentes a serem feitas. Mas além dessas ponderações, como foi o procedimento de elaboração das obras? Ocorreram percalços? Dúvidas ou pontos que exigiram mais atenção para desenvolver as histórias? Caso sim, quais foram os procedimentos realizados para resolver essas questões?

Marcelo D'Salete: Olá, olá. Oi, Paulo. Bom dia. Eu vou responder então aqui pelo áudio. São muitas questões, né? Eu vou tentar responder pelo menos uma parte delas, tá? Acabou que fiquei resfriado esses dias, então vou tentar não me estender muito. Então, olha, foram trabalhos longos, né? No caso do Mukanda Teodora, do Cumbe e Angola Janga, em termos de pesquisa histórica. Foi um aprendizado muito importante pra mim. O meu caminho, inicialmente, sempre foi mais relacionado às artes, ao desenho, pintura e quadrinhos, ilustração, animação. E depois, aos poucos, eu fui me interessando por essas narrativas negras, justamente porque não via muito disso no que eu consumia, principalmente nos quadrinhos e nas artes plásticas. Então, foi um momento de aprofundamento dentro de determinados teóricos e artistas e de construir uma certa visualidade dessa história. Percalços foram muitos, né? Desde até encontrar um traço, um desenho que me satisfizesse naquele momento, quando eu comecei a elaborar o livro Cumbe e demorou bastante. Foram cinco anos aí de pesquisa e de fazer os outros quadrinhos também, o Noite Luz e o Encruzilhada, até eu ficar seguro de que, poxa, posso falar também de temas históricos. E encontrei um caminho, né? Então, diria que, inicialmente, talvez esse tenha sido o maior desafio. Mas foram trabalhos que sempre tentava dialogar com alguns colegas que também estudam temas mais históricos, que pudessem me ajudar a ver algumas coisas. E sempre quando eu ia produzindo também as histórias, teve histórias que eu cheguei a fazer uma primeira versão e depois fui visitar um ano depois e ainda alterei diversas coisas. Isso foi muito comum no Cumbe e também no Angola Janga. E creio que esse tempo de amadurecimento para achar o que, de fato, eu deveria fazer foi muito importante para os livros chegarem a serem impressos com esse resultado, que me agradasse também, de uma forma que me agradasse.

Paulo Igor: A história de vida de um artista é singular, mediante aprendizados e experiências que são próprias. Nesse sentido, você considera que sua história de vida e seus interesses pessoais foram determinantes para o surgimento do projeto? Quais foram os principais vetores que motivaram a elaboração de Cumbe?

Marcelo D'Saete: A minha trajetória é de um garoto da periferia de São Paulo que começa trabalhando como office boy, sempre estudando em escolas públicas e se relaciona muito cedo com a música. A música já era algo muito forte dentro da minha família, dentro das festas, samba, samba rock, Tim Maia, Jorge Ben. E tinha ali umas músicas mais politizadas também que chamavam a atenção já. Tim Maia falando da África do Sul ou Jorge Ben falando de zumbi ou Elsa Soares. E logo depois, muito jovem, comecei a ter contato também com hip hop. E foi um outro universo de questões que me abriram, e que eu vi que estava sendo feito nas artes, na música principalmente, e também na literatura, com os cadernos negros. E o meu caminho foi um pouco fazer essa conexão também com os quadrinhos. Era possível trazer essa discussão também para os quadrinhos.

Paulo Igor: Após o término das histórias, são referenciados diversos intelectuais como Décio Freitas, Clóvis Moura, dentre outros. Quais foram os intelectuais que demandaram mais atenção na sua pesquisa? Quais são os que te inspiraram e trouxeram informações para elaborar o quadrinho?

Marcelo D'Saete: Olha, diria que a Clóvis Moura sempre foi um intelectual muito interessante e preponderante na minha formação. O Flávio Gomes também, principalmente porque o Flávio Gomes é uma das pessoas que tem uma produção extremamente vasta tratando de quilombos na história do Brasil. Então isso foi muito relevante conhecer essa produção um pouco a fundo, não é? E claro, hoje em dia eu posso falar também da Cristina Wissenbach tratando de São Paulo. O Robert Slenes tratando também do interior de São Paulo e São Paulo. O Sidney Chalhoub tratando do Rio. Enfim, creio que o Petronio Domingues tratando do pós-abolição. Tem uma lista aí grande de intelectuais que de certo modo foram necessários quando eu estava lendo e estudando sobre sistemas e pensando nas suas possibilidades na forma de quadrinhos

Paulo Igor: De que forma você pretendeu representar as relações raciais no quadrinho?

Marcelo D'Saete: Olha, eu diria que a forma como eu entendo as relações raciais nos quadrinhos e como eu trago isso não tem muito a ver justamente com esses intelectuais que eu citei aqui. Eu tento trazer isso, embora nem sempre de uma forma tão direta, mas eu procuro tensionar essas relações entre os diversos grupos na hora de realizar essas narrativas. Procuro tornar isso presente, não apenas um dado do cenário.

Paulo Igor: Diversas produções que são consideradas artísticas (pinturas, livros, etc.) construíram representações sobre o/a negro/a consoante um olhar colonizador. Em Cumbe, personagens negros/as são protagonistas nas histórias. Dessa forma, quais são as possibilidades de compreender o passado ao representar esses personagens como protagonistas?

Marcelo D'Saete: O fato de retirar esses personagens negros na obra Cumbe apenas do pano de fundo de determinada narrativa, como é muito comum na literatura e na história do Brasil, e trazê-los como algo central dentro da narrativa, é uma forma de dar protagonismo, mas também de tentar explorar certas nuances em relação às paixões, mas aos medos também, às crenças dessas pessoas. E trazê-las para esse primeiro plano, diria que é algo necessário para conseguir explorar mais esses personagens.

Paulo Igor: É perceptível o caráter simbólico, místico e cultural em diversas passagens de Cumbe. O final do primeiro capítulo intitulado Calunga, mostra um beijo entre os personagens e uma possível representação de transcendência mística. Alguns termos específicos são explicados no glossário, como forma de elucidar possíveis dúvidas que podem aparecer no processo de leitura. Mediante os elementos que abordam costumes, simbolismos e religiosidade dos/as personagens, qual é a importância deles para compreender o contexto daquela época? Além disso, quais são os principais motivos que levaram a abordar esses elementos nas histórias?

Marcelo D'Saete: Eu sempre tentei trazer para as histórias em quadrinhos uma forma de narrar, de trazer esses personagens e esse contexto de modo que privilegiasse também, além da escrita, mas também a imagem. Então os símbolos de objetos, de formas, de desenho do Sona, por exemplo, que é utilizado em algumas partes de Angola, que era utilizado pelos Choquer, era algo extremamente relevante para constituir o universo

cultural, simbólico, religioso, de crenças, de forma de ver o mundo daqueles personagens. Do mesmo modo, a gente não pode esquecer que na primeira parte do Cumbe, do livro Cumbe, A História Calunga, você tem ali uma transgressão, uma transcendência mística que acontece no final, sim, pela morte, mas dentro de uma estrutura extremamente violenta também que torna o objeto também as mulheres. Isso está lá também. De certo modo, uma reprodução da violência que recai sobre o homem, mas também sobre as mulheres e sobre as mulheres escravizadas também. Então a ideia era trazer isso de uma forma que fosse também texto, mas de uma forma que a imagem fosse algo preponderante e essencial para o entendimento dessas narrativas, bem como a imagem produzisse uma experiência, sensorial, interessante, complexa, para ler aquela trama toda.

Paulo Igor: Em Cumbe, são representadas as relações afetivas entre diversos personagens. O relacionamento amoroso de um casal, o sofrimento de uma mãe pela morte de seu filho recém-nascido, são exemplos dessas relações. De que forma você pretendeu construir essas relações afetivas?

Marcelo D'Saete: O afeto sempre foi algo negado, sempre foi algo cerceado quando a gente pensa em indivíduos que na época do Brasil colonial e imperial se tornavam coisas, objetos, os escravizados. Então fazia parte desse sistema todo de silenciamento e de apagamento negar a possibilidade dessas pessoas trocarem afeto entre si. E é claro que isso é o que nos constitui como seres humanos também. Então eu considerava que, claro, nessas relações era importantíssimo construir também essas formas de afeto entre as pessoas.

Paulo Igor: As relações de gênero são presentes em Cumbe. Você considera que há também desigualdades de gênero? Se sim, como você pretendeu desenvolvê-las?

Marcelo D'Saete: Eu acho que questões de gênero estão presentes, sim, em Cumbe. No modo como acontece o desfecho, não é? Da primeira história. A segunda história também, sumidouro, foco em uma mulher negra, escravizada, em relação com seu filho, dentro desse contexto colonial e escravista. Eu diria que sim. Acho que sempre foi algo importante para mim trazer certa complexidade para essas personagens, mulheres dentro dessas narrativas.

Paulo Igor: Cumbe contém diferentes histórias que, apesar de serem “fictícias”, conseguem possibilitar uma compreensão do período escravocrata sob a ótica dos/as escravizados/as. Dentre essas histórias, quais delas pessoalmente mais o tocaram? Alguma delas tem sua preferência? Lembrando do período de desenvolvimento do quadrinho, existe alguma passagem que chamou mais a sua atenção?

Marcelo D’Saete: Acho que todas as obras do livro Cumbe foram bem marcantes para mim. Eu diria que talvez...Nossa. A primeira história eu acho que foi a mais difícil de resolver. Foi uma história que eu revi depois de um ano e o final alterei, em relação ao que tinha antes. A segunda história, sumidouro, ela surgiu quase como num sonho, a partir de muitas leituras, não é? E aí o enredo com começo, meio e fim, meio que surgiu muito rápido. E ela tem um diálogo com essas leituras, mas também com... Uma peça que, para mim, era muito forte, não é? Do Nelson Rodrigues, que é o Anjo Negro. De certo modo, é uma leitura e um diálogo com esses textos antigos e também com essa peça em particular, inclusive. Uma inspiração para a história. Enfim, a última história também dos dois irmãos, eu gosto demais da forma como ela se resolve.

Paulo Igor: A utilização das cores preto e branco, passagens que não têm textos nas imagens, seu estilo no desenho, dentre outras abordagens técnico-narrativas, demonstram sua capacidade e especificidade artística. Você tem inspirações de outros quadrinistas para o seu estilo de contar histórias? Se sim, algum quadrinista inspirou na elaboração de Cumbe?

Marcelo D’Saete: Olha, no caso do Cumbe, acho que inspirava em muita gente que trabalhava com temas mais históricos. Alguns trabalhos do André Toral, do Zé Aguiar com a Infância do Brasil, do Quintanilha também. O André Diniz foi uma referência importante também, porque no final da década de 90, início dos anos 2000, o André Diniz tinha várias narrativas tratando do Brasil colonial e trazendo personagens negros também, de certo modo, não é? Para o centro das histórias. Enfim, esses foram alguns naquele período.

Paulo Igor: Como ocorreu o contato dos editores da Veneta com o seu trabalho? De que forma foi confirmado o acordo de publicação do quadrinho?

Marcelo D'Saete: Eu, quando estava com o livro quase pronto, o Cumbe, faltava pouco para terminar, acho que uns seis meses, eu peguei os arquivos, enfim, fui e comecei a bater na porta das editoras e, claro, o trabalho da Veneta e do Rogério de Campos naquele período já tinha uma relevância, não é? A história toda do Rogério dentro dos quadrinhos é incrível, dos quadrinhos no Brasil. E eu tive a oportunidade de ir na Veneta e ele gostou do projeto e a gente resolveu publicar.

Paulo Igor: É comum que no processo de edição, sugestões de alterações na história sejam feitas. Quais foram os editores que trabalharam no quadrinho? Alterações foram sugeridas para mudança? Caso sim, quais foram? Elas foram aceitas ou refutadas?

Marcelo D'Saete: Olha, eu acho que no caso do Cumbe foram poucas mudanças. Isso já faz um bom tempo, né? 2014. Eu acho que teve alguns detalhes que mudaram, mas não foi muita coisa. E no caso das histórias, não é? Do quadrinho, eu acho que teve uma conversa um pouco maior ali para chegar no tom certo para o pós-fácil. O livro teve colaboração também grande do Alan da Rosa, pensando o pós-fácil e a apresentação do livro também.

Paulo Igor: Depois de tantos anos após a publicação do quadrinho, é plausível afirmar que você obteve outras experiências tanto do ponto de vista profissional quanto pessoal. Dessa forma, lembrando ou relendo seu trabalho em Cumbe, existe algum/s ponto/s que você desejaria modificar? Se sim, qual o/s ponto/s, as motivações e por que modificar?

Marcelo D'Saete: Eu acho que o livro fica pronto em determinado momento e, é claro, ele expressa ali o conjunto de experiências que eu tinha em relação ao quadrinho, em relação à pesquisa histórica. Acho que mudaria bem poucas coisas. Talvez acrescentaria uma ou duas páginas em algumas histórias. Mas eu, vamos dizer assim, avalio que dentro das possibilidades daquele momento, ele é uma obra que eu tenho muito orgulho de ter feito daquele modo e daquele jeito.

Paulo Igor: O que você espera do/a leitor/a ao ler pela primeira vez o quadrinho?

Marcelo D'Saete: Espero que possa ser uma leitura instigante, interessante, proveitosa, prazerosa e também, claro, transformadora.

Paulo Igor: Após a publicação e o sucesso internacional de Cumbe, qual é a importância dessa história para você? Sob a perspectiva profissional, pessoal e afetiva.

Marcelo D'Saete: Cumbe teve uma projeção nacional e internacional grande. Isso era algo que eu não esperava. Eu já estava quase desistindo de fazer quadrinhos, né, quando estava publicando aí Cumbe, porque os meus trabalhos estavam com uma projeção que eu achava bem menor do que devia. Mas, ao mesmo tempo, enfim, não tinha muitas alternativas do que mais eu gostaria de fazer. Então, eu estou amarrado aos quadrinhos até o... Vamos dizer assim. Então, eu considero que a repercussão que teve, as premiações e tal, elas são parte também de um olhar que as pessoas têm em relação aos quadrinhos, em relação às possibilidades dos quadrinhos em explorar, trazer novos temas e novas experiências de leitura também. E teve uma...Foi uma quebra, mas muito grande em termos profissionais, antes e depois do Cumbe, com certeza. Dentro dos quadrinhos.

Paulo Igor: Você considera que a partir da leitura de Cumbe, é possível não somente compreender o passado, mas também a nossa atual conjuntura social?

Marcelo D'Saete: Tudo que a gente faz, de certo modo, se comunica com o momento atual. Quando a gente explora determinados temas no passado, muitas vezes isso está relacionado com certo apagamento ou visões, não é? Talvez limitadas que nós tenhamos desses casos. Nos dias de hoje. Então, eu acho que o diálogo entre esses momentos, ele é necessário, ele é importante.

APÊNDICE C – ÓLEO SALVADOR

TEXTO PRODUZIDO POR MARCELO QUINTANILHA

Na primavera de 2003, a editora carioca Casa 21, dirigida por Roberto Ribeiro e Emanuele Landi, pioneiros na organização de festivais de histórias em quadrinhos no Brasil, me convidou para passar duas semanas na cidade de Salvador, a fim de documentar-me para a criação do terceiro volume da série de livros que ambos haviam idealizado, na qual quadrinhistas davam sua visão particular das metrópoles brasileiras, e cujas duas obras inaugurais traziam Jano e Miguelanxo Prado retratando o Rio de Janeiro e Belo Horizonte, respectivamente.

Salvador sempre esteve na minha mira graças às novelas, à literatura e à música — principalmente o samba, fortalecido no Rio após a abolição da escravatura pelas comunidades negras que para lá migraram da Bahia—, e estar na cidade foi como encontrar-me comigo mesmo, como pagar quitar uma dívida antiga.

Inúmeras fotos e entrevistas que fiz com pessoas que gentilmente cederam parte de seu tempo para que eu pudesse mergulhar em seu cotidiano, renderam quilômetros de fitas. Juntamente com um gigantesco banco de imagens, elas formaram, de volta a minha mesa de trabalho em Barcelona, a base para a elaboração do livro. Acrescentei a isso o hábito que adquiri de ouvir a rádio local pela Internet, onde um dia o locutor transmitiu a seguinte notícia: “... e dois homens foram surpreendidos por um policial à paisana enquanto pescavam com bombas, rapaz, ali mesmo, no pé do Forte Monte Serrat...”. Apesar da escassez de mais informações sobre o evento, antes que eu percebesse, já havia começado a criar uma trama em torno dessa ocorrência.

O livro *Salvador* foi publicado em 2005 (e reeditado em 2022 pela Veneta), mas a viagem marcou meu trabalho para sempre.

Nos anos seguintes, além da série *Sept Balles pour Oxford*, minha colaboração com Jorge Zentner e Montecarlo, dediquei-me à produção de *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas*, duas coletâneas de contos, alguns dos quais decorrentes de minha experiência baiana.

Em 2011 os telefones fixos emitiam suas últimas chamadas e foi através de um deles que Josep Maria Berenguer me contactou. O célebre editor do *El Víbora* havia lido *Sábado dos meus amores* — que lhe havia chegado às mãos por intermédio de Rogério de Campos, meu editor brasileiro — e me perguntou se eu não estaria interessado

em apresentar um projeto de graphic novel para La Cúpula. Naquela época, a ideia do que seria o *Tungstênio* estava relativamente avançada, e foi exatamente isso que apresentei a ele, ainda sob o título provisório de *O que resta*, trama que se desenvolvia em torno daquela reportagem de rádio. Assinamos o contrato imediatamente.

Tungstênio assenta em quatro personagens principais, mas sua gênese não foi a de uma história plural. A princípio, tanto Seu Ney quanto Caju não passavam de figuras de ligação entre o casal protagonista, Richard e Keira, e a ação. No entanto, sou constantemente refém dos personagens, e seu carisma exigiu uma readequação do roteiro capaz de absorvê-los também como motores da história.

As motivações de Caju — a vingança, de um lado, e a tentativa de preservar e proteger o afeto materno, de outro — afirmaram-se como traços cada vez mais sedutores, a ponto de competir com Richard na corrida para ser o protagonista do epílogo.

Desajustado, intransigente, raivoso, seu Ney ascendeu ao papel de representante de uma abordagem difundida entre parte significativa da população brasileira, compartilhada por pessoas que se sentem rejeitadas pela modernidade, órfãs de um mundo que acreditam não mais existir, atomizadas em meio a uma sociedade em acelerado processo de mudança e cujas referências morais são colocadas em xeque a todo momento. Aqueles que, em última instância, não se sentem beneficiados pela democracia, a duras penas recuperada no Brasil após a infame ditadura militar (1964-1985), invejosos de uma alternativa que obriga o mundo a voltar rapidamente a padrões que lhes sejam mais familiares. Esse tipo de cidadão, algo folclórico e caricaturado entre as instâncias mais atuantes do nosso pensamento político, foi um dos alicerces para consolidar a base de sustentação de uma proposta eleitoral que, por muito pouco, não jogou Pindorama no fascismo aberto em anos mais recentes.

Keira é até hoje uma das minhas personagens mais complexas. Tudo o que sabemos sobre sua vida familiar chega-nos através da sua voz, mas também sabemos, com alguma precisão, que mente ou já mentiu algumas vezes para justificar certas atitudes no terreno matrimonial, o que não nos coloca em posição de poder afirmar que tudo o que ela narra seja a expressão máxima da verdade.

Richard é tão impulsivo quanto pode ser um funcionário público ciente de que não conta com o apoio incondicional de um dispositivo jurídico que garanta o melhor cumprimento das diretrizes legais, sentimento que por si só faz a tensão subir sem freio. Liece e Poró, vítimas do cardápio de crenças promovido pelo neoliberalismo, empurrados para a esfera da economia informal, e, mais assertivamente, para a marginalidade,

desvendam as lacunas de uma estrutura sistêmica incapaz de integrar plenamente todos os membros da coletividade nos critérios mínimos de cidadania.

Todos são mostrados sem filtro, sem nenhum tipo de julgamento, igualmente acolhidos em seus pontos fortes e fracos, todos atuando dentro dos parâmetros impostos pelo metal do cotidiano, utilizando suas armas particulares para quebrar o metal, dobrar o metal, atravessá-lo, contorná-lo, superá-lo.

Graficamente, a obra recupera a tradição do quadrinho popular brasileiro, consagrada por tantas edições grampeadas, muitas delas herdeiras diretas da EC Comics, que formou inúmeros artistas brasileiros desde a década de 1950.

Tungstênio veio à lume em 2014. Tarde demais. Berenguer não conseguiu vê-lo impresso. Nos deixou cedo demais...

Antes desse ano acabar, Heitor Dhalia, diretor de filmes de destaque como *O cheiro do ralo* e *Serra Pelada*, me mandou uma mensagem, agora, pela via menos romântica das redes sociais. Ele estava animado com o livro e queria levá-lo à tela grande o mais rápido possível. Nossa ligação foi instantânea e comecei logo a trabalhar no roteiro da adaptação, acompanhado por Marçal Aquino e Fernando Bonassi.

Ao contrário do que costuma acontecer nesses casos, tudo relacionado ao filme foi extremamente rápido e objetivo, desde a batalha pelo financiamento, passando pelo casting, até a busca por locações. A forma como as pessoas envolvidas no projeto se dedicaram a ele me deu indícios de que poderia chegar a uma conclusão muito bem-sucedida, e obter a licença para que o filme fosse rodado exatamente no mesmo local onde se passa a ação da HQ — “ali mesmo, no pé do Forte Monte Serrat” — acabou coroando essa percepção. O primeiro grito de “ação!” foi ouvido apenas dois anos após a primeira publicação da obra. É fascinante observar o ofício dos atores e perceber como eles são capazes de buscar inspiração em sua própria mitologia pessoal para dar vida a personagens concebidos para existir apenas no papel. Não há um único frame do filme que eu ache inadequado. Deus abençoe Auguste e Louis.

Os prêmios que o álbum conquistou na França e na Alemanha, além do Brasil, parecem demonstrar sua capacidade de cativar leitores que não têm a menor obrigação de conhecer a realidade ou a cultura brasileira para se identificarem com esses soteropolitanos, sobretudo porque sua validação como indivíduos ocorre quando as portas de sua condição de seres humanos são escancaradas. E todos nós, globalmente e sem exceção, partilhamos da mesma precariedade desta condição.