



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

PAULO RICARDO FERREIRA FLORO COSTA

**IMAGINÁRIO E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DO SERTÃO NOS
QUADRINHOS BRASILEIROS CONTEMPORÂNEOS**

**JOÃO PESSOA, PB
2018**

PAULO RICARDO FERREIRA FLORO COSTA

**IMAGINÁRIO E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DO SERTÃO NOS
QUADRINHOS BRASILEIROS CONTEMPORÂNEOS**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação e Culturas Midiáticas

Orientadora: Prof. Dra Sandra Raquew de Azevêdo

**JOÃO PESSOA, PB
2018**

**Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação**

FLORO Costa, Paulo Ricardo Ferreira Floro.

Imaginário e representações sociais do sertão nos
quadinhos brasileiros contemporâneos / Paulo Ricardo
Ferreira Floro Costa. - João Pessoa, 2018.
115 f. : il.

Orientação: Sandra Raquel Azevêdo.

Coorientação: Henrique Magalhães.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Imaginário. 3.
Representações sociais. 4. Sertão. I. Azevêdo, Sandra
Raquel. II. Magalhães, Henrique. III. Título.

UFPB/BC

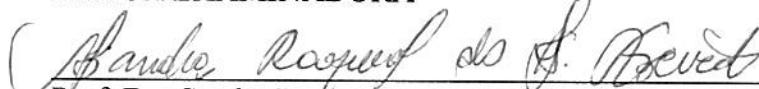
PAULO RICARDO FERREIRA FLORO COSTA

**IMAGINÁRIO E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DO SERTÃO NOS
QUADRINHOS BRASILEIROS CONTEMPORÂNEOS**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação e Culturas Midiáticas

Aprovada em/..... /2018

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dra Sandra Raquêw dos Santos Azevêdo
Universidade Federal da Paraíba (UFPB) - Presidente


Prof. Olga Maria Tavares Setúbal
Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Avaliador interno

Prof. Suely Maria Maux Dias
Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Avaliador externo

*Mil nações moldaram minha cara
Minha voz uso pra dizer o que se cala
O meu país é meu lugar de fala*

Douglas Germano

Olha, quadrinho pra mim é uma coisa fantástica

Flávio Colin

Dedico este trabalho à minha família: meu marido Sergio e minhas duas filhas, Alice e Aline, por todo o amor e torcida. Também aos meus pais por todo o apoio e carinho que me trouxeram aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família que me apoiou em todos os passos que me levaram à conclusão do mestrado. Ao meu marido Sergio Costa Floro por todo o incentivo, inspiração, compreensão nos momentos mais difíceis e pelo interesse genuíno em saber mais sobre o imaginário e sobre os quadrinhos brasileiros.

Às minhas duas filhas por todo o carinho e por serem a maior felicidade que eu poderia ter recebido. Nunca paro de agradecer a sorte que tenho.

Aos meus pais por terem me incentivado a ler desde cedo e por terem embarcado em todos os meus sonhos, desde a infância.

Ao meu Tio Zinho por ter comprado a minha primeira HQ, um gibi dos X-Men da editora Abril. Mais tarde descobri outras revistas mais interessantes em sua coleção pessoal, como Chiclete com Banana, de Angeli e Laerte. A minha Tia Alda por ter comprado diversas revistas e livros na minha infância (e por ter aguentado meus tantos e tantos pedidos e idas intermináveis a sebos e bancas). Aos meus sogros, pelo apoio e suporte.

Às minhas irmãs Aninha e Marília por terem me dado a melhor infância e adolescência e por seguirem me apoiando como as melhores tias do mundo.

Ao meu primeiro orientador desta pesquisa, Henrique Magalhães, pela inspiração e apoio. À minha orientadora Sandra Raquel Azevêdo pela parceria, paciência e incentivo. Ao professor Wellington Pereira que abriu minha cabeça para novos saberes do cotidiano e o imaginário. A todos os professores e colegas do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da UFPB por proporcionar um espaço de trocas e afetos.

Às minhas colegas da linha de pesquisa de Mídia, Cotidiano e Imaginário, Michelly Gomes, Ana Beatriz e Thaís Vidal, pelas trocas, choros, debates e apoios durante toda a pesquisa.

Aos meus amigos da vida inteira Raphael, Fernando, Henrique, Rafaella, Isabelle. Aos colegas de trabalho n'O Grito! e na Plaf por estarem comigo na aventura de fazer jornalismo cultural e por buscar novos olhares sobre quadrinhos, Dandara, Carol, Erika, Alexandre.

Agradeço a Capes que propiciou a bolsa de pesquisa que possibilitou o estudo. E também aos funcionários e colaboradores da UFPB (e aqui estendo meu reconhecimento a todas as trabalhadoras e trabalhadores que fazem acontecer a universidade pública neste país, a despeito das dificuldades).

RESUMO

Esta dissertação trata do imaginário e representações do sertão dentro da produção autoral dos quadrinhos brasileiros. Para análise do tema serão utilizadas duas obras representativas da temática lançadas no Brasil: *Estórias Gerais*, publicada originalmente em 2001, com roteiros de Wellington Srbek e arte de Flávio Colin, e *Bando de dois*, com texto e arte de Danilo Beyruth, publicada em 2010. O objetivo desta pesquisa será analisar como o homem sertanejo e seu cotidiano foram representados nos quadrinhos. A metodologia utilizada foi a hermenêutica da profundidade, de Thompson e como referencial teórico foram utilizados os estudos do imaginário de Durand e Maffesoli, da construção social do Nordeste de Durval Albuquerque e de Stuart Hall sobre o sujeito sociológico e pós-moderno para compor a análise da construção dos personagens. Também foram usados estudos de Scott McCloud e Will Eisner como forma de buscar um entendimento à luz das estéticas particulares das Histórias em Quadrinhos. As duas HQs utilizam elementos caros à narrativa do sertão, como a imposição do meio como determinante dos atos, as tradições orais como formadoras de caráter e as rígidas estratificações de classes e funções sociais. No primeiro vemos uma reinvenção do Sertão com novos significados estéticos em uma HQ atemporal que busca trazer para a linguagem dos quadrinhos todos os elementos que formaram a base para a representação do homem do sertão. O segundo transporta a memória sertaneja para uma abordagem mais contemporânea, empregando técnicas narrativas emprestadas do western e dos comics norte-americanos. A dissertação contribui com o aumento da relevância dos estudos de quadrinhos dentro das discussões sobre identidade e memória nacional.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Sertão, Imaginário, Representações sociais

ABSTRACT

This dissertation deals with the imaginary and representations of the sertão within the artistic production of Brazilian comics. For analysing the theme two works representative of the theme published in Brazil will be used: *Estórias Gerais*, originally published in 2001, with scripts by Wellington Srbek and art by Flávio Colin, and *Bando de dois*, with text and art by Danilo Beyruth, published in 2010. The objective of this research will be to analyze how the country men and his daily life were represented in comics. The methodology used was Thompson's depth hermeneutics and as a theoretical reference, Durand and Maffesoli's imaginary studies, Durval Albuquerque's Northeastern social construction, and Stuart Hall's work on the sociological and postmodern subject were used to compose the character construction analysis. Studies of Scott McCloud and Will Eisner have also been used as a way of seeking an understanding of the particular aesthetics of Comics. The two comics use prized elements in the sertão's narrative, such as the imposition of the environment as determinant of acts, oral traditions as shapers of character and rigid stratifications of classes and social functions. In the first one, we see a reinvention of the sertão with new aesthetic meanings in a timeless graphic novel that seeks to bring into the comic language all the elements that formed the basis for the representation of the country men. The second one transports the memory of the sertão to a more contemporary approach, employing narrative techniques borrowed from western and American comics. The dissertation contributes to the increasing relevance of comic studies within national identity and memory discussions.

Keywords: Comics, Sertão, Imaginary, Social Representation

LISTA DE IMAGENS

Imagen 1: O jornalista em Buritizal	21
Imagen 2: Cangaceiros assombrados	28
Imagen 3: Um dos primeiros registros do sertão nos quadrinhos: charge de 1907....	35
Imagen 4: Cangaceiro Antonio Silvino retratado com líder no sertão.....	36
Imagen 5: Dantas Barreto prende Antonio Silvino	37
Imagen 6: Charge com Lampião e Padre Cícero	38
Imagen 7: Cangaço em destaque na revista carioca O Malho	39
Imagen 8: O primeiro capítulo da HQ “A Vida de Lampeão.....	41
Imagen 9: Cangaceiros (1954), adaptação de André LeBlanc	43
Imagen 10: Edição italiana de A Guerra do Reino Divino	45
Imagen 11: Tira da Turma do Xaxado e a representação da paisagem.....	48
Imagen 12: Acervo de imagem na HQ de Klevisson.....	51
Imagen 13: Homem sertanejo na revista Maturi #2.....	53
Imagen 14: Revista Illustrada, publicada por Angelo Agostini a partir de 1876: HQs, caricaturas como parte da cultura brasileira.....	55
Imagen 15: Pacto com demônio e o misticismo em Estórias Gerais	58
Imagen 16: Belzebu.....	71
Imagen 17: Cangaceiros no além.....	71
Imagen 18: Cangaceiros armam emboscada.....	78
Imagen 19: Cabeças decapitadas nos jornais.....	79
Imagen 20: Cabeças decapitadas do Bando de Lampião.....	81
Imagen 21: Cabeças decapitadas em Bando de dois	81
Imagen 22: O Necronauta de Beyruth.....	83

Imagen 23: O Nordestern em Bando de Dois.....	87
Imagen 24: Estética do sertao em Estorias gerais	92
Imagen 25: Estética do sertao em Espedito Seleiro	93
Imagen 26: Terror na igreja em Bando de dois	102
Imagen 27: Reza para espantar cangaceiro	102

SUMÁRIO

LISTA DE IMAGENS.....	10
INTRODUÇÃO.....	13
METODOLOGIA.....	23
CAPÍTULO 1: A MÍDIA DOS QUADRINHOS E O SERTÃO.....	29
1.1. Um percurso histórico necessário.....	29
1.2. A história dos quadrinhos sobre o sertão.....	33
1.3. A necessidade de uma bibliografia das HQs brasileiras.....	51
CAPÍTULO 2: IMAGINÁRIO, COTIDIANO E REPRESENTAÇÕES DO SERTÃO NAS HQS CONTEMPORÂNEAS.....	56
2.1: HQs contemporâneas e o sertão: <i>Estórias Gerais</i>	56
2.2. <i>Bando de dois</i> : bangue-bangue à brasileira e "hibridismo".....	60
2.3. Outras HQs contemporâneas sobre o sertão.....	64
2.4. Noções do imaginário.....	66
CAPÍTULO 3: O SERTÃO REIMAGINADO: ANÁLISE DE <i>ESTÓRIAS GERAIS</i> E <i>BANDO DE DOIS</i>	73
3.1. Cangaço: uma narrativa anti-hegemônica.....	74
3.1.2. O western pop do sertão em <i>Bando de dois</i>	82
3.2. Estética como valor social.....	88
3.3. Estereótipos e suas desconstruções.....	95
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	103
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	108

INTRODUÇÃO

As narrativas sobre o sertão brasileiro entronizaram um imaginário social sobre aspectos da vida de homens e mulheres sertanejos que ainda hoje perduram em diversos produtos culturais, a exemplo da literatura, do cinema, artes visuais, e também no jornalismo. A literatura brasileira, sobretudo após a década de 1930, foi pródiga em utilizar essas representações como mote e substrato para as histórias. E as reportagens jornalísticas, inicialmente através de relatos em jornais e revistas e após os anos 1950 e 60, também em formato televisivo, sempre tiveram como base uma representação daquele ambiente, com resultados diversos, mas sempre evocando um imaginário de uma terra marcada pelas tradições populares, baseada em estruturas simbólicas que perpetuaram o que o pesquisador Durval de Albuquerque (2009) chamou de “espaço da saudade” em relação a esse Nordeste inventado no início do século XX e bastante representado nas artes.

A literatura de cordel, os repentistas, escritores e demais criadores, bem como a tradição oral de cantadores e vaqueiros se apropriaram de um conjunto de elementos que ajudaram a definir um espaço criativo muito rico e bastante característico do ambiente sertanejo. A construção cultural do sertão formou elementos que vão desde o homem sertanejo e suas questões sociais e existenciais até as adversidades do meio rural e suas implicações sócio-políticas. Outra dimensão bastante explorada é a religiosidade cristã, que dita muitas das relações sociais dos habitantes.

É necessário tecer alguns comentários sobre o espaço (físico e conceitual) que pretendemos considerar enquanto *locus* de análise para as duas obras. O termo “Semi-Árido” utilizado aqui, compreende o conceito sociogeográfico atualizada pela Portaria Interministerial N°6, de 29 de março de 2004, que designa parte dos estados do Piauí, Ceará, Rio Grande do Norte, Paraíba, Pernambuco, Alagoas, Sergipe, Bahia e Minas Gerais. A construção do imaginário do Semi-Árido perpassa qualquer definição geográfica e política, mas é importante ter bem claro que o “Sertão” usado neste trabalho busca antes uma abordagem histórico-social, à luz do imaginário da região, e menos geográfica.

O lugar, nesta pesquisa, ultrapassa os aspectos meramente geográficos para compreender os efeitos da sociabilidade, como apontou Milton Santos (1994) em seus estudos de geografia social. Para ele o espaço é um conjunto indissociáveis de objetos

naturais e sociais, de um lado, e a vida cotidiana, de outro. Por isso, o sertão deve ser analisado a partir de diferentes questões sociais, históricas, temporais e culturais, e não tanto quanto um espaço delimitado. As duas obras dos quadrinhos contemporâneos usadas neste trabalho como base situam suas narrativas gráficas dentro desse lugar sertanejo, o que nos possibilita uma miríade de leituras sobre imaginário e representações sociais tanto do sertão quanto do Nordeste.

Estórias Gerais, escrita por Wellington Srbek e desenhada por Flávio Colin se passa em uma cidade fictícia do norte de Minas Gerais, mas apresenta elementos ligados ao Sertão e, por isso, conseguimos aplicar teorias e entendimentos relacionados à construção social do Nordeste, ainda que, evidentemente, Minas Gerais não faça parte do Nordeste. O nosso interesse é compreender este Semi-Árido de uma perspectiva de construção social. Importante, por isso, pontuar as duas categorizações – sertão e Semi-Árido – que por vezes são distintas, em outras sinônimos, mas sempre complementares em relação ao entendimento de ambas.

Enquanto o sertão é um espaço tanto concreto quanto simbólico, o Semi-Árido é uma conquista das organizações e profissionais que trabalham pela diminuição da desigualdade no Brasil, uma vez que sua delimitação permitiu uma construção mais efetiva das agendas em prol do desenvolvimento dos estados. É, portanto, uma definição muito mais próxima das políticas públicas. No estudo que fizeram da história das políticas para o Semi-Árido, Suely Chacon e Marcel Bursztyn (2014) foram enfáticos ao associar as questões político-partidárias dentro de um “suposto” esforço pelo desenvolvimento da região.

Hoje, o discurso político assumido sobretudo pelos grupos da sociedade civil empenhados em dirimir as desigualdades, adota termos mais positivos, a exemplo de “convivência com a seca” e não “combate à seca”. O que está sendo posto hoje é que as tais adversidades do Semi-Árido são passíveis de uma convivência e não de um “enfrentamento” à guisa de interesses de quem busca a manutenção do poder (CHACON e BURSZTYN, 2014).

O espaço das artes, em geral, se distancia dessas mudanças de perspectivas ligadas ao Semi-Árido (e ao sertão semi-árido, sobretudo). O campo das artes, por vezes, não se coaduna com essas novas temáticas, sendo até mesmo um perpetuador de uma imagem do sertão atrasado e mantenedor de estruturas arcaicas, longe das transformações que hoje se apresentam.

A análise nessa dissertação investiga se os quadrinhos, hoje uma mídia bastante popular e com força no mercado editorial, perpetua ou desconstrói estereótipos em suas obras contemporâneas.

Essas representações são parte da construção da identidade nacional e, sabemos, não estão livres do escrutínio de uma análise social mais rigorosa. Longe de aceitar a multiplicidade de vozes e as complexidades inerentes ao contexto histórico e político do interior do Brasil, essas narrativas sobre o sertão muitas vezes serviam ao interesse de corroborar uma ideia de Brasil que cultivava a dualidade "atrasado x moderno", "pródigo x miserável".

No caso do sertão, questões como raça e clima sempre se mostraram determinantes, ainda muito arraigadas a uma noção evolucionista, cujas teorias caducaram na Europa no final do século XIX. Renato Ortiz em seu livro *Cultura brasileira e identidade nacional* inicia a problemática alertando para a implausibilidade de tais teorias. Ele faz uma releitura de precursores das Ciências Sociais do Brasil, como Sílvio Romero, Euclides da Cunha e Nina Rodrigues, que abordaram questões raciais e geográficas para tentar explicar o descompasso econômico e social do Brasil em relação a outros países ocidentais, mais especificamente em relação à Europa.

“A questão racial tal como foi colocada pelos precursores das Ciências Sociais no Brasil adquire, na verdade, um contorno claramente racista, mas aponta para além dessa constatação, um elemento que me parece significativo e constante na história da cultura brasileira: a problemática da identidade nacional.” (ORTIZ, 2012, p. 13)

Esse paradigma evolucionista de contornos racistas perfaz grande parte dos produtos culturais, da literatura ao cinema, mas ainda é pouco analisado em relação às histórias em quadrinhos, que é o interesse deste trabalho. As representações sociais e a construção da identidade são um dos aspectos norteadores dessa pesquisa que tem como objetivo abordar o papel do imaginário do sertão nos quadrinhos brasileiros e suas repercussões na cultura brasileira.

Todos esses elementos estão bastante presentes nas duas obras analisadas nesta dissertação, *Estórias Gerais*, de Wellington Srbek e Flávio Colin, um dos mais importantes quadrinhos sobre o sertão já publicados e *Bando de dois*, de Danilo Beyruth, que traz uma abordagem mais contemporânea e pop dessa temática.

Os Sertões, de Euclides da Cunha, lançado em 1902, apesar de todo revisionismo que hoje se debruça sobre a obra, é um dos maiores exemplos de como o meio surge como determinante das ações do homem sertanejo. Foi também pioneiro ao tratar do tema dentro do panorama literário brasileiro. O autor gasta dois longos capítulos sobre a Terra e o Homem para, enfim, se aprofundar sobre os contextos que levaram à Guerra de Canudos, conflito que aconteceu no sertão da Bahia entre 1896 e 1897.

Já Silvio Romero dividia a população brasileira em habitantes das matas, das florestas, das praias, dos rios, dos sertões, das cidades. Todos esses estudos relacionam o meio do sertão como um impedidor do avanço da cultura europeia, o que aprofundou ainda mais os estereótipos dos habitantes das diversas regiões do país: o sertanejo seria mais forte, sisudo e resiliente, o negro do litoral seria mais esperto e malevolente, enquanto que a mulata teria uma sexualidade mais aflorada¹.

Essas ideias racistas que influenciaram a intelectualidade brasileira perduraram até 1914, bastante influenciada por teorias europeias, sobretudo do historiador inglês Henry Thomas Buckle. Mas suas influências perduraram para criar uma distinção entre um Brasil rico e moderno, que persegue um ideal de civilização "ideal", no caso europeia, e um Brasil miserável, maltrapilho e cujos habitantes são inerentes ao seu meio, estáticos, impossibilitados de alcançar a modernização que os tiraria da "barbárie". (ORTIZ, 2012).

As complexidades sociais e políticas de cada região atuam no processo de construção da representação do Brasil e do brasileiro. O filósofo Pierre Bourdieu (2002) descreveu que as produções simbólicas atuam como instrumentos de dominação (BORDIEU, 2002). O debate sobre o lugar reservado ao homem sertanejo e seu ambiente deixa explícito que essas produções atuam como um campo na luta simbólica, um espaço de embate, ainda em curso, da memória nacional em relação ao sertão.

Assim como aconteceu na literatura, os primeiros quadrinhos publicados no Brasil também se apoiavam nas mesmas noções de raça e localidade que perduraram na ficção nacional como um todo e que encontram eco nos dias de hoje. Um dos pioneiros das HQs no Brasil, Angelo Agostini usava esse imaginário para fazer crítica social com seu personagem Nhô Quim. Agostini já fazia jornalismo em quadrinhos em 1870 e usava seu traço como veículo de suas polêmicas (CAMPOS, 2015). Nhô Quim, seu personagem mais famoso, era satirizado como o caipira que tenta introduzir-se na sociedade urbana, um pária deslocado de uma sociedade que se orgulhava de sua recente modernização.

¹ Essas características raciais estão presentes no livro de Nina Rodrigues, *As Raças Humanas e a Responsabilidade Penal no Brasil*, Rio de Janeiro, Guanabara, citado por Ortiz op. cit., p. 16.

Estórias gerais se apropria da idealização sertaneja para elaborar novos particulares artísticos. O escritor Wellington Srbek relaciona uma lista de autores que serviram de base para o panorama que fez do Sertão mineiro, além da referência primordial da obra que é *Grande Sertão: Veredas*, de João Guimarães Rosa². Entre os nomes citados estão Ariano Suassuna, Luiz Gonzaga e João Cabral de Melo Neto, o que denota um desafio grandioso da obra em ser um arcabouço do imaginário nordestino em quadrinhos.

No prefácio da nova edição da HQ, lançada pela editora Nemo em 2012, Srbek pontua: "Vou deixá-los seguir em frente, aventurando-se pelas páginas de ESTÓRIAS GERAIS - assumidamente, e sem vergonha nenhuma, um manifesto político-cultural em forma de declaração de amor ao Brasil" (SRBEK, 2012).

No escopo de influências de *Estórias Gerais* é importante destacar a arte do desenhista Flávio Colin, um dos mais renomados autores de quadrinhos do Brasil. Em uma carta escrita em 2000 por Colin a Srbek ele deixa transparecer certa desilusão em relação ao mercado de quadrinhos brasileiro, que, interessado apenas em práticas mercantilistas, teria dado pouca importância ao produto nacional. Citou, inclusive, "falta de patriotismo", para problematizar a falta de obras que falem sobre nossa cultura.

O texto foi incluído na já citada edição da Nemo, de 2012. O interesse dos autores em estudar a representatividade do sertão nesta HQ a difere da grande parte da produção nacional no que diz respeito a uma ideia de Brasil, lançando um olhar crítico como essas mesmas representações são trabalhadas na ficção.

Tentando desconstruir concepções sobre personagens, costumes e paisagem, a obra lança novos olhares sobre o sertão. Sobre essa proposta autoral e o interesse em fazer dos quadrinhos um veículo de comunicação importante para a cultura brasileira e suas particularidades, os autores explicam em um texto adicionado à nova edição do livro, de 2012³.

"Mas é fundamental que as nossas histórias em quadrinhos mostrem o Brasil aos brasileiros. Assuntos, figuras, paisagens, variedade de costumes não nos faltam. Podemos imitar os bons exemplos e utilizar algumas informações dos nossos vizinhos e amigos, mas não devemos assimilar totalmente tudo o que

² *Grande Sertão: Veredas*, de João Guimarães Rosa foi lançado originalmente em 1956. A edição utilizada neste trabalho, para efeito de análise, comparação e referências foi a edição da Nova Fronteira, de 2006.

³ *Estórias Gerais* foi publicado inicialmente em Belo Horizonte, em agosto de 2001. Em agosto de 2007, a obra saiu pela editora paulista Conrad. Em julho de 2012, a editora Nemo, de São Paulo, publicou uma nova edição, sendo a primeira vez que o livro foi impresso com as páginas do mesmo tamanho em que foram desenhadas. É esta edição mais recente, tida como "definitiva", que utilizamos como base.

“eles fazem ou dizem. Cuidemos primeiro da nossa família e da nossa casa. Desgraçadamente, estamos substituindo o que é nosso pelo alheio. Até a nossa linguagem. Povo que não se conhece, que não se estima e que não tem memória, não é povo. É bando.” (SRBEK e COLIN, 2012, p.08)

Isso nos leva a questões interessantes sobre o papel do quadrinho como veículo de interação e identificação da cultura brasileira, que é um dos nossos interesses na investigação do papel das histórias em quadrinhos como repositório da cultura brasileira e suas diversas manifestações.

No entanto, é nosso interesse também em identificar as disputas ideológicas que permeiam as produções de tais obras e, em que medida elas também contribuem para perpetuar alguns estereótipos que vão de encontro a uma representação positiva do sertanejo e seu local. Ou seja: se essas imagens criadas nas HQs compartilham as mesmas ideias de um sertão estático, que conclama uma comiseração do leitor. No caso das desconstruções e inovações trazidas pelas obras, é importante avaliar se elas refletem as transformações e complexidades presentes hoje nos estudos do Semi-Árido (em toda a definição política e social do termo).

Se aceitarmos o caráter ideológico nas histórias em quadrinhos temos que considerar a existência de forças que competem e que reforçam - ou não - os mecanismos de dominação. O conceito de ideologia, ou doxa, retirado dos estudos de Pierre Bourdieu (1996), que também cunhou o termo "espaço de possíveis" para refletir o universo de referências, contextos, tempo, posições pessoais e institucionais, enfim, todas as possibilidades que residem dentro do campo das obras para além de sua própria estrutura. Essas obras, e aqui incluo as HQs, são também um campo de luta

“A análise de obras culturais tem por objeto a correspondência entre duas estruturas homólogas; a estrutura das obras (isto é, dos gêneros, mas também das formas, dos estilos e dos temas etc.) e a estrutura do campo literário (ou artístico, jurídico etc.), campo de forças que é inseparavelmente um campo de lutas. O motor da mudança nas obras culturais, na língua, na arte, na literatura, na ciência etc., reside nas lutas que visam a conservar ou transformar a relação de forças instituída no campo de produção têm, evidentemente, o efeito de conservar, ou de transformar a estrutura do campo das formas que são instrumentos e alvos nessas lutas”. {BORDIEU, 1996, p. 63).

A relação que cada obra traça com seu objeto e espaço não é mecânica ou determinista, mas bastante complexa. Não seria possível aplicar uma abordagem simplista sobre como cada HQ se apropriou do imaginário sertanejo para compor as narrativas, nem como se

apropriou das estéticas do sertão nos desenhos sem avaliar os pormenores de cada projeto, tanto do ponto de vista das formas, mas também de seu conteúdo.

O contexto em que as obras estão inseridas é determinante para o entendimento daquilo que é proposto pelo autor. Alexandre Barbosa, em seu artigo publicado em *Muito Além dos Quadrinhos* (2009), analisa a coexistência entre ficção e realidade nas histórias em quadrinhos para reforçar o peso de que essa interação entre real, imaginário e contexto possuem na recepção das obras.

Baseado no conhecimento que se possui daquele assunto ou do espaço em que está inserido, o leitor cria um entendimento próprio, a partir da visão subjetiva dada pelo artista. Para Barbosa, o leitor "constrói a cada momento uma nova história, com um olhar cotidiano, influenciado por novos estereótipos ou novos ícones da cultura de massa" (VERGUEIRO; RAMOS (Org.), 2009, p. 105).

Como uma das mais mídias populares hoje em dia, as histórias em quadrinhos se configuram como um dos espaços que mais ressoam essas disputas de representatividade, ideologia e interpretação. Álvaro de Moya foi um dos primeiros pesquisadores brasileiros a se debruçar sobre o estudo dos quadrinhos como um legítimo produto da cultura de massas (MOYA, 1977, p 109).

Seu livro *Shazam* analisa o surgimento do meio e traz ainda uma contribuição ousada e anti-hegemônica ao remontar as primeiras experiências de quadrinhos como anterior à imprensa norte-americana, ainda tida como marco inaugural do meio. Trazendo em seu âmago a proposta de comunicar com texto e imagem, os quadrinhos ainda têm como elemento fundamental o tempo, que surge como organizador da narrativa, além de proporcionar a sensação de movimento. Um produto tão rico do ponto de vista comunicacional merece ser submetido ao escrutínio acadêmico, como Moya e outros pioneiros fizeram.

"A aparição desse conjunto estruturado de imagens significou uma revolução no tratamento das representações analógicas. Não era mais a fixação pictórica de um instante; agora se observava uma narração figurada onde o desenvolvimento das ações dos personagens, do começo e do fim de um fenômeno qualquer, podia ser apreendido, visto ou revivido". (MOYA, 1977, p. 110).

Umberto Eco foi outro pesquisador que destacou a tipicidade dos quadrinhos, destacando suas características inerentes e seu léxico próprio, que, "compõem-se numa

trama de convenção mais ampla que passa a construir um verdadeiro repertório simbólico" (ECO, 1993).

Como foi vivenciado em outras artes, faz-se necessário uma construção de uma narrativa sobre a representação do imaginário do sertão nas histórias em quadrinhos. Essa análise não pode deixar de levar em conta a semântica própria do meio, suas características imagéticas que servem para compor uma experiência bastante particular, mas sem com isso cair em um formalismo. Talvez mais importante seja analisar a interação entre esta mídia e os contextos históricos e sociais que acontecem dentro de uma perspectiva do cotidiano.

Em *Estórias Gerais*, Srbek e Colin apresentam as disputas de jagunços e coronéis na cidade de Buritizal e arredores, no sertão mineiro da década de 1920. A trama levanta ainda questões típicas daquele universo como a disputa pelo poder, o coronelismo, racismo e jogos de poder, e claro, a religiosidade cristã como base para os costumes, crenças e tradições.

No início da obra, somos apresentados ao ambiente através do olhar distanciado de um jornalista que chega à região. A partir do seu estranhamento, Srbek e Colin evidenciam características marcantes do sertão, sobretudo as relações sociais e a paisagem marcante, muito pontuada pelo detalhamento da arte de Flávio Colin. "Por não serem agraciados com as luzes da civilização e dos modernos tempos, tais pessoas são ainda vítimas de toda sorte de superstições e atrasos espirituais", diz o personagem Jornalista no primeiro capítulo, como mostra a figura a seguir.

Imagen 1: O jornalista em Buritizal.



Fonte: SRBEK, Wellington e COLIN, Flavio. *Estórias Gerais*. São Paulo: Nemo, 2012.

De *Bando de dois* o principal elemento que desperta interesse é sua evidente apropriação do imaginário sertanejo para criar uma obra moderna, talhada dentro de um molde aventureiro que remete aos quadrinhos de super-heróis e às tramas de aventura dos *comics mainstream* norte-americanos.

Há diversas referências, aparentemente díspares em um primeiro momento, que se misturam aos elementos nordestinos, como a narrativa de terror e elementos do western, de filmes de bangue-bangue de nomes como Sergio Leone. “*Bando de dois*, de Danilo Beyruth, leva para o cangaço o clima dos westerns italianos, resgatando a aventura nas histórias em quadrinhos brasileiras”, diz a apresentação da obra na quarta capa do livro.

O sucesso da obra de Beyruth nos indica que o sertão do cangaço e dos beatos não é tão estanque quanto muitos poderiam pensar e pode servir de veículo para intervenções criativas no uso do imaginário sertanejo.

O trabalho será dividido em três capítulos. No capítulo 1 iremos abordar a representação do sertão de uma perspectiva da mídia, com uma breve análise histórica sobre como esse imaginário pautou produções de histórias em quadrinhos desde os primeiros anos do século XX.

No capítulo 2 trataremos das duas HQs contemporâneas elencadas em maior profundidade, abordando as escolhas estéticas e narrativas dos autores, sua proximidade com o tema, tudo à luz dos estudos do imaginário. Também traremos como comparativo outras HQs do período que trataram do tema.

No capítulo 3 escolhemos três tópicos que nos auxiliam em uma análise qualitativa da representação do sertão e suas questões sócio-políticas: o cangaço como uma narrativa anti-hegemônica; a estética do sertão e seu valor histórico e por fim os estereótipos da região e suas desconstruções dentro das histórias em quadrinhos.

Concluímos que as duas obras possuem avanços em relação a uma desconstrução positiva de clichês e estereótipos pejorativos do território sertanejo. No entanto ambas trazem problemas em relação a uma ideia de sertão como um local estático, muito marcado pela imobilidade social e tradicionalismos.

Do ponto de vista das narrativas próprias à linguagem dos quadrinhos, as HQs trazem inovações no modo como se apropriam do imaginário para criar histórias com tramas criativas e personagens com nuance, além de trazerem elementos que reforçam os quadrinhos como veículos ricos de interação entre leitor e conteúdo.

As duas obras serão abordadas em seus diversos aspectos e particularidades nos capítulos a seguir.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesta presente pesquisa reúne procedimentos qualitativos e comparativos, bem como análise de conteúdo e a hermenêutica. Para a análise das duas histórias em quadrinhos que são objetos de estudo iremos adotar os seguintes processos metodológicos.

- 1) Revisão bibliográfica e construção de base teórica sobre o papel dos quadrinhos na construção do imaginário e da representação social do sertão.
- 2) Análise de como esses produtos abordam questões e aspectos do Sertão brasileiro e quais as novas proposições levantadas.
- 3) Analisar qualitativamente o uso da linguagem dos quadrinhos na abordagem do tema e as experimentações/inovações propostas pelos autores.

Em relação ao método de abordagem nesta pesquisa, utilizaremos o método indutivo. Este é “o método científico por excelência, e, por isso mesmo, é o método fundamental das ciências naturais e sociais” (OLIVEIRA, 1999). Esse método é conveniente à pesquisa pois nos permite a concepção de enunciados gerais a partir da observação de casos particulares ou de hipóteses que possam ser válidas universalmente.

No que se refere ao nível da pesquisa, iremos utilizar os métodos descritivos e exploratórios. O estudo descritivo, “possibilita o desenvolvimento de um nível de análise em que se permite identificar as diferentes formas dos fenômenos, sua ordenação e classificação”. Permite ainda “uma melhor compreensão do comportamento de diversos fatores e elementos que influenciam determinado fenômeno. A pesquisa exploratória visa à formulação de um problema que será explorado dentro do estudo (OLIVEIRA, 1999).

Também faremos uma análise de conteúdo à luz dos pressupostos de Laurence Bardin. Para isso faz-se necessário uma codificação do material analisado, ou seja, uma transformação dos dados ainda em estado bruto para recortes e agregados que sirvam a uma análise mais específica. Os dados brutos, dentro de uma obra ficcional, compreendem uma intricada teia de conceitos e tópicos cuja coesão depende de uma subjetividade intrínseca à narrative (BARDIN, 2009).

A exploração do material segundo Bardin requer uma codificação: palavras, personagens, cenários e outros elementos que devem ser analisados dentro de tópicos. A autora tem uma visão bastante detalhada desses agrupamentos, mas aqui utilizaremos seu processo de estudo mais como uma ferramenta do que um método em si. (BARDIN, 2009)

O que nos interessa é categorizar elementos relevantes dentro das duas obras analisadas que nos ajudem a compreender as representações do Sertão nos quadrinhos. Em resumo, Bardin postula que toda análise de conteúdo necessita de uma organização. Somente após esse tratamento é que o material analisado estaria apto a inferências e interpretações do pesquisador. É também de Bardin que utilizamos o conceito de "tema", para constituir uma unidade importante de análise dentro da pesquisa.

"Na verdade, o tema é a unidade de significação que se libera naturalmente de um texto analisado segundo certos critérios relativos à teoria que serve de guia à leitura. O texto pode ser recortado em ideias constituintes, em enunciados e em proposições portadores de significados isoláveis." (BARDIN, 2009. p.92)

O tema é uma unidade de registro que corresponde a um recorte não-formal, mas conceitual, e sua análise depende de uma aferição "psicológica", segundo a autora, posto que não é possível regular suas manifestações. (BARDIN, 2009). Dentro do universo complexo do Sertão nas obras escolhidas aqui, o trabalho foi delimitar quais temas surgem com frequências em ambas as HQs e como elas se relacionam com as teorias do imaginário e das representações sociais utilizadas.

A partir daí pudemos estabelecer quais tópicos são importantes para tecer uma análise mais ampla das representações sertanejas, seja baseada por suas repetidas aparições, seja pela relevância que o assunto tem dentro do imaginário da região.

Os estudos de Bardin buscam ser um guia bastante operacional para análise de conteúdo, mas seus métodos de investigação se pretendem universais, servindo desde pesquisadores em comunicação a historiadores, psicólogos e até políticos.

Dentro de uma amostragem mais voltada para a comunicação nos pareceu necessário adentrar em outras metodologias que servissem a uma análise abalizada dentro da área. Ademais decidimos desenvolver estudos das duas obras a partir de um diálogo com aspectos sociais que são idissociáveis quando falamos das representações do sertão e sua relação com a cultura brasileira e a construção de uma identidade nacional.

Nessa pretendida análise sócio-histórica nos apoiamos na Hermenêutica da Profundidade desenvolvida por John B. Thompson. Entre as principais características

desse método está a organização do trabalho dentro de focos no contexto sócio-histórico e nas formas simbólicas e sentidos presentes dentro das mensagens estudadas. Os pressupostos de Thompson possuem, basicamente, três bases analíticas: *socio-histórico, formal e interpretação/reinterpretação* (THOMPSON, 1995).

Como pontua a pesquisadora Denise Cristina Ayres Gomes (2015), a hermenêutica de Thompson se apropriou das ideias de autores como Dilthey, Heidegger, Gadamer e Ricoeur, cujos estudos já consideravam as formas simbólicas como objetos de análise. Sua maior contribuição foi colocar como parte importante do estudo o aspecto subjetivo do campo analisado (GOMES, 2015).

"O autor apresenta o método interpretativo da hermenêutica de profundidade (HP), que consiste em três etapas de análise e considera tanto o caráter objetivo e formal do campo analisado, quanto sua dimensão subjetiva e essencialmente simbólica. Para o autor, o mundo sócio-histórico se configura, ao mesmo tempo, em um campo-objeto e um campo-sujeito." (GOMES, 2015, p. 15).

O termo "hermenêutica", segundo Jean Grondin surgiu no século XVII e, inicialmente, referia-se ao estudo e interpretação do texto escrito, tendo assim um caráter puramente normativo. A palavra deriva do grego "hermeneuein", que pode tanto se referir ao ato de se expressar em voz alta quanto à interpretação.

Desde a Renascença desenvolveu-se uma hermenêutica teológica, uma filosófica (ou profana) e uma jurídica. Segundo o autor, a ideia de uma interpretação remonta aos gregos e sua alegoria dos mitos. A hermenêutica ganhou diversas correntes ao longo dos séculos, sendo adaptada ou repensada para os diversos objetivos ou campos de atuação, bem como foram desenvolvidos postulados e regras que elevaram para além de uma "disciplina auxiliar". (GRONDIN, 1999 apud GOMES, 2015).

Como estudioso de mídia e cultura de massa, Thompson desenvolveu um estudo a partir das necessidades de compreender as interpretações dentro de contextos. Ele também desenvolveu metodologias que são caros aos estudiosos de comunicação, como "o conceito do papel de ideologia, o conceito de cultura e as características da transmissão cultural", bem como o "desenvolvimento da comunicação de massa e suas implicações para a vida social e política" (THOMPSON, 2011).

Thompson compreendeu que a hermenêutica, presa em sua tradição de buscar significado e compreensão, possuía um problema de se preocupar em demasia com o "método" e menos com contextos e ideologias. Ele expandiu conceitos de Heidegger e Gadamer que já enxergavam a hermenêutica em uma dimensão filosófica. Mas seu

entendimento de uma estrutura metodológica e crítica que relaciona análise cultural, histórico-sociais e ideologia, atende ao estudo aqui apresentado.

"(...) deve-se recordar, não esteve a tradição da hermenêutica interessada primariamente com problemas de significado e compreensão, com as maneiras como o mundo sócio-histórico é criado por indivíduos que falam e agem, cujos discursos e ações podem ser compreendidos por outros que partilham desse mundo? E se isso é assim, como pode essa tradição fornecer-nos recursos metodológicos que deem conta não somente da constituição significativa do mundo sócio-histórico, mas também de sua constituição como um campo de força, um território de poder e conflito em que o "significado" pode ser uma máscara para repressão? Em outras palavras, podemos buscar na hermenêutica algo a mais que um conjunto de condições gerais para a investigação sócio-histórica? Podemos buscar nela um referencial metodológico que possa ser empregado para o estudo das formas simbólicas em geral, e para a análise da ideologia em particular?" (THOMPSON, 2011, p.361).

A Hermenêutica da Profundidade consiste, como dissemos, em três formas de investigação, um processo interpretativo complexo que devem ser vistos não como uma sequência, mas como dimensões analíticas distintas.

- Análise sócio-histórica
- Análise formal (ou discursiva)
- Interpretação/Re-Interpretação

Na análise sócio-histórica parte-se do princípio de que nenhuma forma simbólica é neutra. Segundo Thompson elas são produzidas, transmitidas e recebidas dentro de contexto sócio-históricos e precisam ser analisadas dentro das circunstâncias que permeiam sua produção. *Estórias Gerais* surge em um contexto de afirmação da produção autoral brasileira de quadrinhos e seus autores buscaram na tradição literária nordestina as bases para a criação de uma obra que ressoa elementos do imaginário sertanejo. THOMPSON (2011).

É também uma obra que trata de temas caros a essas produções, como injustiças sociais, folclore e regionalismos e influência da religião. Dentro desta dimensão hermenêutica também destacamos os contextos históricos da região, que acabaram delimitando muito do imaginário da região, como as constantes secas e o banditismo do cangaço. Como pontua Thompson:

"O objetivo da análise sócio-histórico é reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e recepção das formas simbólicas. (...) As formas simbólicas são produzidas (faladas, narradas, inscritas) e recebidas (vistas, ouvidas, lidas) por

pessoas situadas em locais específicos, agindo e reagindo a tempos particulares e locais especiais, e a reconstrução desses ambientes é uma parte importante da análise sócio-histórica" (THOMPSON, 2011. p.366)

A segunda dimensão da Hermenêutica da Profundidade, trata da análise formal. Trata-se de uma investigação de como as formas simbólicas se comportam enquanto produtos de ações situadas baseadas em regras. Mas, segundo o autor, elas são mais do que isso. É aqui onde fazemos análise dos elementos contidos nas páginas dos quadrinhos, observando aspectos inerentes ao processo criativo e como eles serviram ao entendimento da obra como um todo.

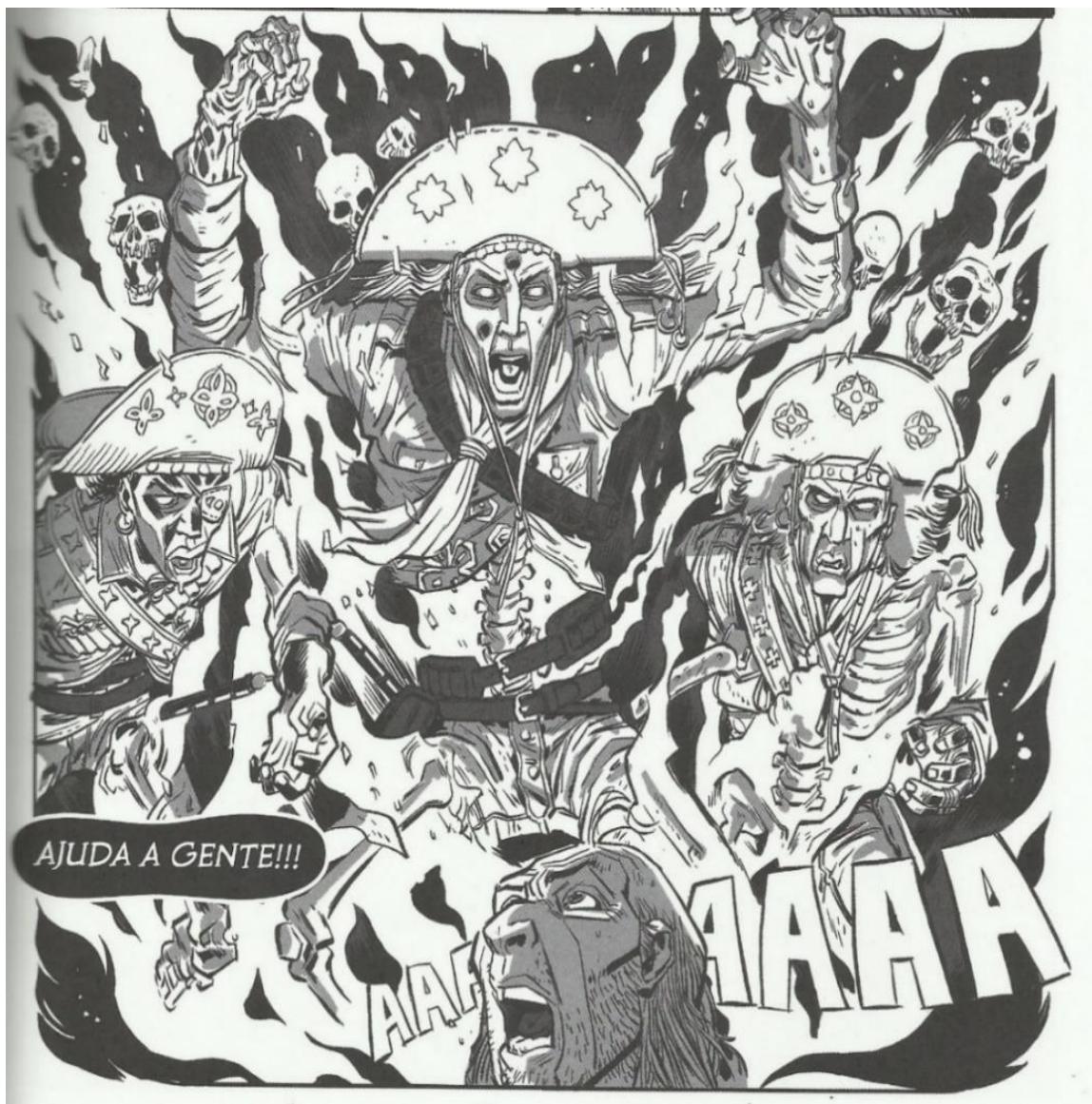
"Formas simbólicas são produtos contextualizados e algo mais, pois elas são produtos que, em virtude de suas características estruturais, têm capadade, e têm por objetivo, dizer alguma coisa sobre algo. É esse aspecto adicional e irredutível das formas simbólicas que exige um tipo diferente de análise, uma maneira diferente de olhar as formas simbólicas. Ele estabelece as bases para um tipo de análise que está interessada primariamente com a organização intema das formas simbólicas, com suas características estruturais, seus padrões e relações" (THOMPSON, 2011, p.369)

Na imagem 2, podemos ver o cangaceiro Tinhoso, da HQ *Bando de dois*. Ele está sendo assombrado pelas visões de seus colegas mortos, que aparecem em sonho para pedir ajuda. O uso de elementos alegóricos ligados à ideia de morte pode ser percebido pelo uso de caveiras na composição da página e em como o uso de chamas como limites do quadro aludem a ideia de inferno. O autor Danilo Beyruth busca referências do gênero horror para compor uma ideia original de histórias de cangaço.

A terceira dimensão metodológica de Thompson diz respeito à interpretação/re-interpretação. Esse processo nos leva a ver a forma simbólica de uma maneira nova, uma "construção criativa de significado", entendida através de uma mediação da análise formal e do contexto socio-histórico. Para o autor, a reinterpretação acontece porque as formas simbólicas em si mesmas já são resultado de uma interpretação da realidade. Assim, ele pontua:

"(...) as formas simbólicas que são o objeto de interpretação são parte de um campo pré-interpretado, elas já são interpretadas pelos sujeitos que constituem o mundo sócio-histórico. Ao desenvolver uma interpretação que é a medida pelos métodos do enfoque da HP estamos reinterpretando um campo ré-interpretado; estamos projetando um significado possível que pode divergir do significado constituído pelos sujeitos que constituem o campo histórico." (THOMPSON, 2011, p.376)

Imagen 2: Cangaceiros assombrados.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

É possível que a nossa análise de *Bando de dois* e *Estórias gerais*, em relação ao entendimento do imaginário do Sertão, sejam divergentes do que imaginaram os autores Danilo Beyruth, Wellington Srbek e Flávio Colin no desenvolvimento de suas respectivas obras. Mas, como afirma Thompson, a hermenêutica da profundidade é um processo aberto de reinterpretações e cujo objetivo leva a variadas reflexões sobre as formas simbólicas.

A análise de três eixos de Thompson segundo a Hermenêutica da Profundidade e a organização codificada de Bardin servirão de bases para a pesquisa, mas é importante frisar que o suporte teórico para formar um entendimento mais amplo virá das teorias das histórias em quadrinhos e dos estudos sobre o imaginário. Em relação a este último nos

apoaremos nos estudos de teóricos como Gilberto Durand, Gaston Bachelard e Michel Maffesoli.

Como um amplo vasto do conhecimento, o imaginário possui variadas vertentes, mas aqui iremos nos ater às teorias de interpretação metodológicas e as abordagens que buscam compreender o imaginário como algo que conecta as dimensões social, histórica e cultural da experiência humana. Também usaremos as intersecções entre Comunicação e imaginário propostos por Ana Taís Portanova Barros.

Os estudos de Scott McCloud e Will Eisner sobre as linguagens das HQs servem tanto como ferramentas aliadas à interpretação como aspectos formais que estruturam as formas simbólicas presentes nos trabalhos aqui analisados. Por isso não dedicaremos um capítulo exclusivo aos aspectos teóricos da linguagem dos quadrinhos, visto que esses estudos serão pertinentes ao longo de toda a dissertação.

CAPÍTULO 1: IMAGINÁRIO DO SERTÃO NOS QUADRINHOS

1.1. Um percurso histórico necessário

Analizar o imaginário das artes brasileiras é refazer um percurso histórico necessário, uma contextualização que visa traduzir aflições, desejos, medos, senso comuns e referências com o objetivo de nos apropriarmos de nossa própria história. Esse olhar - que é ao mesmo tempo distanciado e envolvente - serve para criar um panorama que nos ajuda a compreender o papel da arte no cotidiano.

Cultura é também informação e, toda informação é passível de organização e análise, o que nos ajuda a formar um panorama tanto estilístico, no que diz respeito às tendências formais e inovações quanto social-histórico e suas repercussões na vida cotidiana.

Cultura e comunicação são vistos aqui como campos de importância primordial para o cotidiano, uma vez que contém códigos que nos auxiliam a compreender nosso modo de agir, pensar, bem como as interações com o outro. É o que Mafesolli chama de "bem público", um direito da coletividade, na busca por significação. Nas análises sobre o imaginário do sertão nas artes, antes é necessário compreender todas os diálogos mantidos entre esses signos de diferentes estilos com fatos acontecidos na sociedade.

Também Maffesoli definiu que o cotidiano como um conceito abrangente que é causa e efeito das relações sociais em seu conjunto. O autor se insurge contra o positivismo dos estudos da sociologia que se baseavam amplamente nas descobertas científicas e que influenciaram o pensamento desde meados do século XIX.

Na sua sociologia comprensiva ele não mais admite a razão como antagônico à imaginação, sendo esta última um campo de investigação tão importante quanto a primeira. Somente uma sociologia interessada em um mundo menos absoluto e positivista poderia dar conta de um arcabouço cultural tão complexo como são os estudos sobre o imaginário do sertão. Bastante influenciado por Simmel no que diz respeito à "aparência da vida cotidiana",

Maffesoli deixa evidente a importância de um caráter global no entendimento da cultura. "Todos os eventos banais, exteriores, são finalmente ligados por fios condutores às opções finais, referentes ao sentido e ao estilo da vida" (SIMMEL, apud MAFFESOLI, 1985, p.65). Desprendendo-se, pois dessa racionalidade que busca enxergar apenas os elementos puramente intencionais, lógicos, o autor propôs uma outra arqueologia da história das culturas privilegiando a contextualização para dar conta do caráter simultâneo, por vezes caótico, do cotidiano.

"O próprio do contexto é, justamente, que não há uma causa única, tudo e cada coisa depende do ângulo do ataque pelo qual é abordado. O contexto é essencialmente pluricausalista, polissêmico, plural, ele favorece a percepção das coisas em massa, e permite, portanto, compreender as massas e também os diversos movimentos que as animam". (MAFFESOLI, 1985, P.83).

Essas obras culturais que trabalham com o imaginário do sertão em seu campo artístico fazem uso do que Alfred Schutz, pai da fenomenologia, chamou de "estocagem" em seus pressupostos do "mundo da vida cotidiana" (SCHUTZ, 1979, p.72). Esse espaço intersubjetivo existe muito antes de nosso nascimento e são transmitidos como códigos de referências.

Para uma análise da bibliografia das histórias em quadrinhos sobre o sertão se faz necessário compreender como esses conhecimentos disponíveis, estocados, se relacionam com as relações sociais desenvolvidas nesse espaço geográfico e como isso reforça questões historicamente ligadas ao sertão. Dentro do olhar hermenêutico de Thompson, o campo da ideologia se faz presente como implicação direta da relação entre texto e contexto dentro dessas obras artísticas.

Em seu livro *Ideologias Geográficas*, Antonio Carlos Robert Moraes trata a paisagem dentro de uma abordagem sociohistórica, relacionando o território como formador da identidade brasileira. Para ele, "as formas espaciais são produtos históricos". Sendo assim, "o espaço produzido é um resultado da ação humana sobre a superfície terrestre, que expressa, a cada momento, as relações sociais que lhe deram origem." (MORAES, 2005, p.15).

Os autores de obras artísticas que versam sobre o sertão, expressam, mais do que apenas a sua visão pessoal, um conjunto de referências que ecoam um contexto histórico bem mais amplo. A produção literária dialogou com a construção discursiva em relação ao território, o contexto histórico-geográfico e também com o que Renato Ortiz chama de "problemática da identidade nacional (ORTIZ, 2012, p.13). Desde as teorias raciais do século XIX até a ideia de "modernidade" alavancada pelas elites, passando pelas teorias raciais e civilizatórias, tudo foi, mais ou menos, abordado pela literatura, que aqui mostra-se como o mais prolífico campo discursivo sobre o sertão.

Destacamos a importância das obras literárias enquanto produto midiático de relevância, pois a nosso ver sua influência se fará presente em diversas histórias em quadrinhos que trataram do assunto⁴.

Ainda segundo Moraes, o entendimento sobre o território nacional sofre uma mudança de paradigma a partir da década de 1930, quando as ideias positivistas que vimos ecoadas em obras como *Os Sertões* (1902), de Euclides da Cunha, dão lugar a uma noção de modernização "necessária", o que pode ser percebido a partir das políticas integracionistas e modernizantes do governo Vargas, de forma sobretudo autoritária. Passamos de um entendimento do sertão como arcabouço de uma identidade autêntica do Brasil para um espaço de conquista, de reorganização do espaço. O ideal de brasiliidade de Vargas colocava a questão da identidade como um somatório de múltiplos regionalismos, o que auxiliava na articulação de elites locais para essa construção do Brasil moderno. Como explica Moraes.

"Pode-se dizer que, a partir desse período, a visão do país como seu território tem agregada um novo componente dado pelo recorte regional. E as regiões passam a constar da pauta do debate político das elites, não raro adquirindo status de agente coletivo de interesses ou mesmo de ator político, num processo em que o regionalismo acaba por desempenhar funções ideológicas bastante eficazes. A consolidação de identidade regionais no país possibilitou que, no pensamento das elites brasileiras, conflitos sociais fossem equacionados como disputas territoriais, isto é, que embates

⁴ A construção da identidade nacional e suas repercussões nos estudos do imaginário do sertão nas HQs será melhor aprofundado no capítulo 3, mas é citado aqui para efeitos de contextualização.

de classes sociais fossem tomados como luta entre lugares (repondo a visão geográfica da nação). Tal equacionamento enraizou-se rapidamente na mentalidadfe moderna em construção, repondo no novo pardigma velhas determinações da condição periférica". (MORAES, 2008, P. 98).

Esse novo paradigma das identidades nacionais, agora tuteladas pelo estado, marcou as primeiras décadas do século 20 e pode ser percebida também no campo artístico, sobretudo na literatura.

É o que se vê nas obras da segunda fase do Modernismo (1930-1945), sobretudo no conhecido movimento regionalista, que rendeu obras emblemáticas sobre o sertão, como *O Quinze* (1930), de Rachel de Queiroz, *São Bernardo* (1934) e *Vidas secas* (1938), de Graciliano Ramos. É também nesse período em que obras sociológicas fundamentais chegam a público, a exemplo de *Casa-Grande e senzala* (1933), de Gilberto Freyre e *Raízes do Brasil* (1936), ambos bastante interessados em analisar a questão do território como elemento definidor da identidade brasileira.

A presença do sertão nos quadrinhos brasileiros é quase tão antiga quanto a literatura, mas trata-se de uma mídia escassa em termos de análises bibliográficas ao contrário da tradição da crítica literária brasileira. Mesmo o capital intelectual da crítica de arte, que formou painéis diversos sobre artes visuais, cinema, teatro, fotografia, etc, ignorou - deliberadamente ou não - o meio das histórias em quadrinhos.

Parte disso deve-se à disputa ideológica na academia que considerou por muito tempo as HQs como um produto de massa "inferior", conferindo uma posição subalterna dentro de uma perspectiva intelectual e acadêmica.

O quadrinista e pesquisador Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* (1996) traça a construção da difamação sofrida pelos quadrinhos ao longo do século 20. Além da influência de trabalhos como *The Seduction of the Innocent* (1954), do psiquiatra Fredric Wertham, que postulava a leitura das HQs como incentivadora da delinquência juvenil, uma campanha institucional foi criada nos EUA para deslegitimar as HQs.

Aqui no Brasil os efeitos também foram sentidos, o que afetou não só a indústria como também os estudos das histórias em quadrinhos como parte do panorama das artes do país. Como explica Gonçalo Júnior em *A Guerra dos Gibis* (2002), na América Latina como um todo (e sobretudo aqui no Brasil) vigorava a ideia de que as HQs eram também um produto de dominação cultural capitalista, nefasto às crianças. Tal leitura, obviamente, apoia-se na visão míope de que quadrinhos são um tipo de leitura de entretenimento menor, voltada exclusivamente para crianças.

Hoje os estudos das histórias em quadrinhos ganharam atenção e relevância, ainda que esse processo não esteja completamente finalizado. Pioneiros como Moacyr Cirne e Waldomiro Vergueiro tratam do tema com interesse acadêmico pelo menos desde os anos 1970, mas é possível verificar um crescimento expressivo nos últimos dez anos. (VERGUEIRO, 2010). Dessa legitimação tardia verificamos a necessidade de um novo olhar para a relação dos quadrinhos com a cultura brasileira. E, no que tange esta pesquisa, do diálogo com o imaginário do sertão.

Nas próximas páginas iremos discorrer sobre as primeiras experiências nos quadrinhos brasileiros que trataram do tema, desde o surgimento das charges sobre o cangaço e a seca na imprensa do início do século XX até as obras autorais publicadas até o final dos anos 1990. A intenção aqui é criar um panorama histórico-analítico para melhor situar nossa análise das HQs contemporâneas, que é o objeto final desta análise. Destacamos aqui que serão elencadas as produções mais relevantes e/ou pioneiras e que o assunto não se esgota nesta dissertação. A produção é bastante farta e certamente requer uma pesquisa bibliográfica dedicada. Isto nos ajuda a reforçar a importância desse resgate histórico das HQs brasileiras que dialogam com a cultura brasileira e seu imaginário.

1.2 A história dos quadrinhos sobre o sertão

Os primeiros registros de quadrinhos sobre o sertão remontam às charges sobre o cangaço publicadas em periódicos brasileiros no início do século XX. As charges encontram-se na interseção entre o fazer jornalístico e os quadrinhos enquanto arte, pois buscam o humor nos fatos sociais do presente. Para Nobu Chinen, a charge "teve uma função política muito importante, normalmente em oposição às autoridades vigentes" (2011, p.8). As charges do cangaço no início do século passado são documentos importantes para compreender os conflitos sociais ligados ao tema e também para dar conta das reações públicas ecoadas na imprensa.

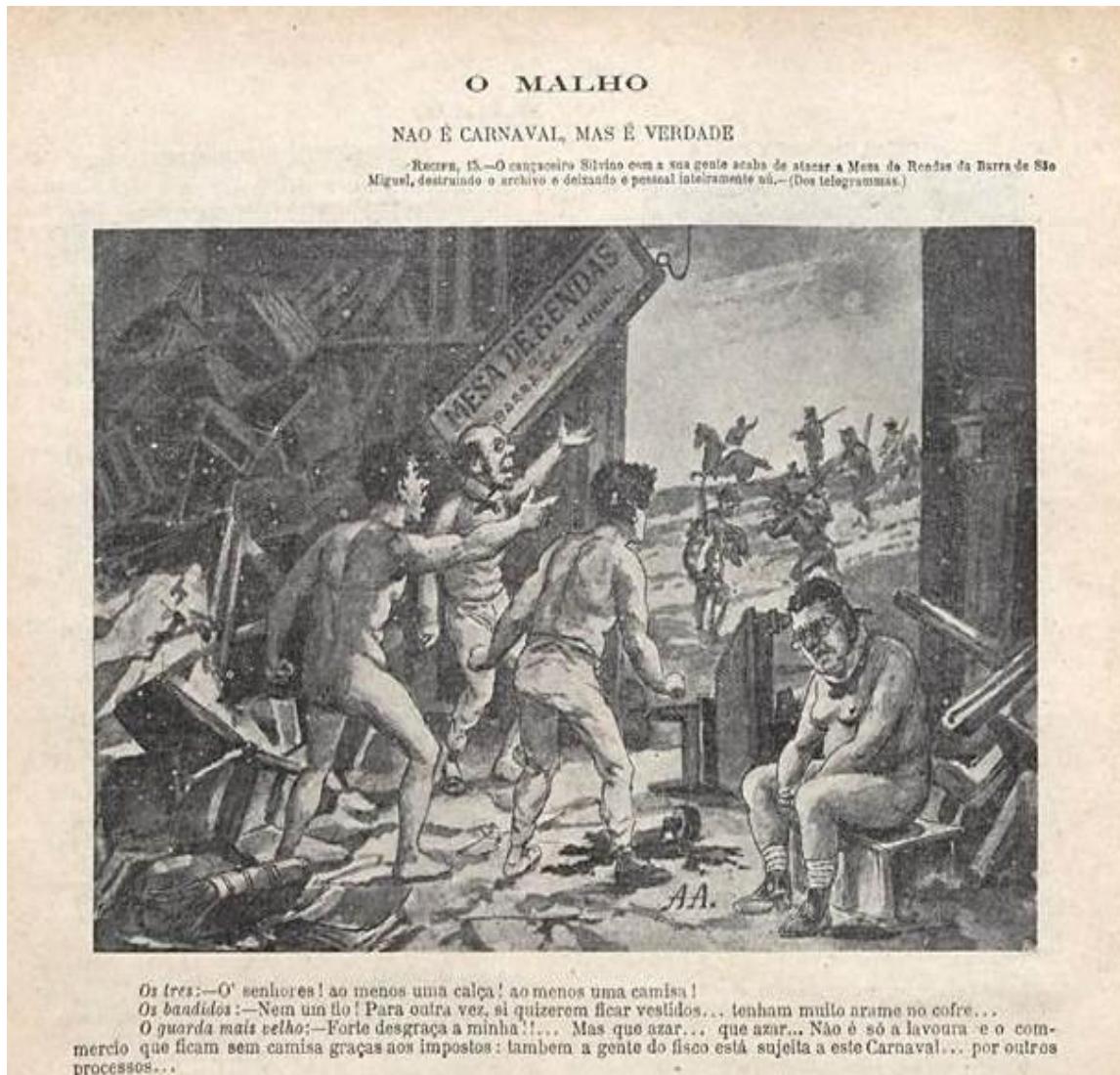
Foi o cangaço o principal repositório do imaginário sertanejo na imprensa brasileira como atestam as charges em revistas ilustradas, como *O Malho* e *Fon-Fon* entre 1907 e 1935⁵. Uma charge de 1907 mostrava o assalto do cangaceiro Antonio Silvino à Mesa de Rendas (instituição relacionada ao Fisco da época), em Barra de São Miguel (AL), cujo saque deixou os funcionários nus.

⁵ Esses periódicos encontram-se digitalizados e disponíveis para pesquisa no site da Fundação Biblioteca Nacional no link Hemeroteca Digital Brasileira <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico.aspx>>

No mesmo ano a mesma publicação trazia novamente Antonio Silvino em meio a uma crítica às ferrovias inglesas da Great Western. Outras charges datam de 1914 na revista *O Malho*, novamente trazendo Silvino como personagem principal. Uma delas traz o então governador de Pernambuco, Dantas Barreto, sendo pressionado por um homem do povo pelo fim do cangaceiro. Com Silvino já preso, a revista retoma o assunto ao mostrar Dantas Barreto lamentando não ter prendido outros bandoleiros. Silvino aparece preso a uma coleira pelo tenente Theophanes Ferraz em uma charge do mesmo ano.

O Malho ainda dedicou charges sobre a seca, tema recorrente em muitas edições entre a década de 1910 e 20. Em 1926, a revista deu destaque às buscas à Lampião com uma charge em sua capa à edição de 5 de junho.

Imagen 3⁶: um dos primeiros registros do sertão nos quadrinhos: charge de 1907.⁷



Fonte: O MALHO, 23 de fevereiro de 1907. Hemeroteca Digital Brasileira. <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico>> Acesso em 07/05/2018>

⁶ Em relação aos registros de charges e HQs publicadas no início do século passado colocaremos a transcrição dos textos para uma melhor leitura, uma vez que as imagens nem sempre se conservaram legíveis. Também manteremos a grafia gramatical da época.

⁷ Lê-se acima da charge: "NÃO É CARNAVAL, MAS É VERDADE. Recife, 15 – O cangaceiro Silvino com a sua gente acaba de atacar a Mesa de Rendas da Barra de São Miguel, destruindo o arquivo e deixando o pessoal literalmente nu (Dos telegrams)" E abaixo da charge: "Os três: - O' senhores! ao menos uma calça! ao menos uma camisa! Os bandidos: Nem um fio! Para outra vez, si quiserem ficar vestidos... tenham muito arame no cofre... O guarda mais velho: - Forte desgraça minha!!... Mas que azar... Não é só a lavoura e o comercio que ficam sem camisa graças aos impostos: também a gente do fisco está sujeita a este Carnaval... por outros processos..."

Imagen 4: Cangaceiro Antonio Silvino retratado com líder no sertão.⁸



Fonte: O MALHO, 05 de outubro de 1907. Hemeroteca Digital Brasileira. <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico>> Acesso em 07/05/2018>

⁸ Lê acima da charge: “O SERTÃO DE PERNAMBUCO: DESENHO OFFERECIDO AO PRESIDENTE DA REPÚBLICA.

Lê-se logo abaixo da charge: “Segismundo Gonçalves – Que quer você, Mister? Manda quem pôde!... / Antonio Silvino – Ouviu, seu bife?? Si quiser passar por aqui com o seu brinquedo, tem de pagar para a musica! / O inglês – Yes! Mim paga, mas mim bufá! Mim dá dinheirra, mas fica com direita de manda dizer p'ra Inglaterra que o Brasil é uma terra tão exquisita, que tem uma autoridade superior ao presidente da Republica: é mister Antonio Silvino!...”

Imagen 5: Dantas Barreto prende Antonio Silvino.⁹



Fonte: O MALHO, 05 de dezembro de 1914. Hemeroteca Digital Brasileira. <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico>>. Acesso em 07/05/2018>

⁹ Lê-se acima da charge: “FÉRA NA JAULA! Por um destacamento da Força Policial de Pernambuco foi preso o celebre bandido Antonio Silvino - (Telegramma de Recife).

Lê-se logo abaixo da charge: Dantas Barreto: - Ora aqui está um grande serviço aos Estados do Norte e à civilização !

É pena que eu não possa engaiolar outros tigres que andam por ahi à solta, especialmente no Ceará !...”

Imagen 6: Charge com Lampião e Padre Cícero.¹⁰



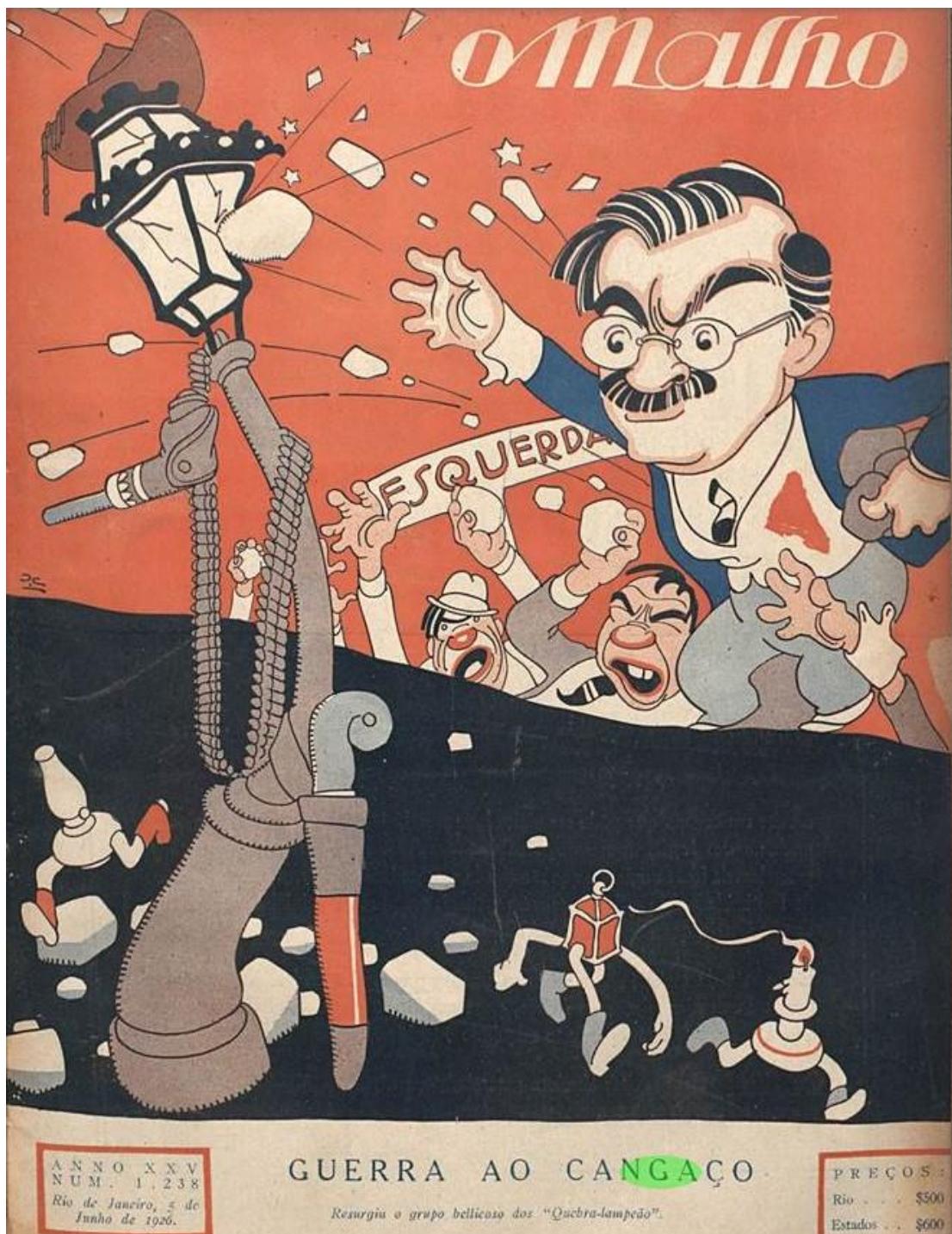
Fonte: CARETA, 14 de agosto de 1926. Hemeroteca Digital Brasileira. <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico>> Acesso em 07/05/2018>

Outras revistas, como *Careta* e *Fon-Fon* publicaram várias charges de Lampião. A *Careta* tinha um tom ainda mais humorístico e fazia críticas ao prestígio com que o cangaceiro era recebido por personalidades como Padre Cícero.

É de se destacar que tais publicações estavam longe de dedicar uma apuração minuciosa em relação ao cangaço, destacando o que Wellington Pereira chamou de “injuções sociais”, fazendo chegar às charges apenas o caráter disfuncional do cotidiano em relação ao imaginário do sertão. Os fatos – a notícia tornada charge – “aparecem isolados dos estatutos sociais e das forças estético-ideológicas empreendidas na luta pela ocupação dos espaços na sociedade” (PEREIRA, 2007).

¹⁰ Lê-se acima da charge: “GRATIDÃO DE BANDIDO”. E logo abaixo: “ELLA – Que tencionas fazer agora? / LAMPEÃO: Não vês? Vou conduzir o Padre Cícero até o Senado.”

Imagen 7: Cangaço em destaque na revista carioca O Malho.¹¹



Fonte: O MALHO, 05 de junho de 1926. Hemeroteca Digital Brasileira. <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico>>. Acesso em 07/05/2018>

¹¹ Lê- ao pé da capa da publicação: “GUERRA AO CANGAÇO. Resurgio o grupo belicoso dos “Quebra-Lampeão”.

Em 1938 surge um dos primeiros registros de uma história em quadrinhos completa, *Vida de Lampeão*, do pernambucano Euclides Santos, publicadas entre agosto e dezembro de 1938 na *Noite Illustrada*, suplemento do jornal carioca *A Noite*, na qual é mostrada a vida de Virgulino Ferreira dos Santos desde a infância, vida adulta, quando torna-se um cangaceiro famoso em todo o Brasil, até sua morte na Grota de Angicos, em Poço Redondo, Sergipe.

O autor decidiu dividir a obra em 20 capítulos, seguindo um formato muito popular na imprensa da época para obras literária, lançadas ao longo de várias edições. Já no primeiro capítulo, o autor deixa claro que irá se basear em fatos e depoimentos para compor sua narrativa, ainda que não fiquem claros quais as fontes utilizadas.

Segundo Santos, a HQ "é calcada sobre as mais idôneas informações colhidas em livros e depoimentos pessoais vindo à lume na imprensa do país", o que por si só mostra uma tentativa de buscar uma nova perspectiva para a mitificação que já existia do personagem através da literatura e do cordel.

A narrativa segue uma estrutura muito comum das histórias em quadrinhos do início do século passado, com os requadros simétricos, dispostos em sequência, além da ausência de balões.

A Vida de Lampião foi pioneira no modo como o famoso cangaceiro foi retratado na imprensa e refletia as inquietações em relação ao imaginário de sua figura pública. Notemos como Santos usa o termo "bandido" para se referir a Lampião, além de destacar o seu gosto por armas, brigas e tocaias, desde a infância e adolescência.

Como afirma ter usado como fonte matérias e textos publicados na imprensa, o autor apenas reproduziu os estereótipos e preconceitos em relação ao cangaço, um dos temas mais controversos à época.

Imagen 8: O primeiro capítulo da HQ “A Vida de Lampeão”¹².



Fonte: A Noite Ilustrada, 9 de agosto de 1938. Hemeroteca Digital Brasileira. < <http://memoria.bn.br/hdb/periodico>. Acesso em 07/05/2018>

A quadrinização da vida de Lampião segue o mesmo tom das disjunções sociais e novamente faz valer os velhos estereótipos que colocavam o sertão como uma terra de "facínoras", "terra de crimes" e outros termos igualmente pejorativos. Euclides Santos foi um quadrinista e ilustrador bastante atuante na imprensa do período e aqui ele traz uma contribuição interessante para a mídia dos quadrinhos que foi o modo como colocou a ambientação a serviço da história. Seus desenhos trazem cenas de casas sertanejas,

¹² Lê-se no quadrinho: Abertura: Vida de "Lampeão" 1º Capítulo. . Quadro 1: Virgolino, em seus folguedos infantis, entre os irmãos: Angelica, Analia, Virtuosa, Antonio, Ezequiel e Levino. / Quadro 2: José Ferreira da Silva e Maria Lopes de Lima, pais de "Lampeão", no terreiro de sua choupana, em Vila Bela, lugarejo do sertão de Pernambuco. / Quadro 3: Virgolino, que seria mais tarde o "Rei do Cangaço", tem predileção pelas armas e se delicia na contemplação e trato das de seu pai. / Quadro 4: O pai de Virgolino assiste à partida do filho, que, pela primeira vez, se emprega regularmente como trapeiro do coronel Delmiro. / Quadro 5: Ao lado dos animais, em longas caminhadas, Virgolino, então com 15 anos de idade, ganha a sua vida em mistério honrado. / Quadro 6: Desavindo-se com um tropeiro, seu companheiro de serviço, com ele se empenha em luta, assistida por várias pessoas da localidade. / Quadro 7: Sem trabalho, em consequência da rixa e de outras falhas, o rapazinho regressa à casa dos pais, em Vila Bela, onde é severamente admoestado. / Quadro 8: Um vizinho do velho José Ferreira, homem de maus costumes, sorrateiramente lhe penetra no terreiro, furtando-lhe uma cabra. / Quadro 9: Ha, em consequencia, violenta discussão entre José Ferreira e seu vizinho, por causa da cabra, trocando-se ameaças. / Quadro 10: Primeiro crime do futuro bandido. Atocaiado com seu irmão Antonio, abate a punhal o vizinho de seu pai numa desforra violenta.

animais, indumentária e paisagens bastante próximas do cotidiano real. É a primeira vez que o imaginário do sertão é retratado com relativo realismo, distante do tom humorístico e exagerado das charges dos anos 1910 e 1920.

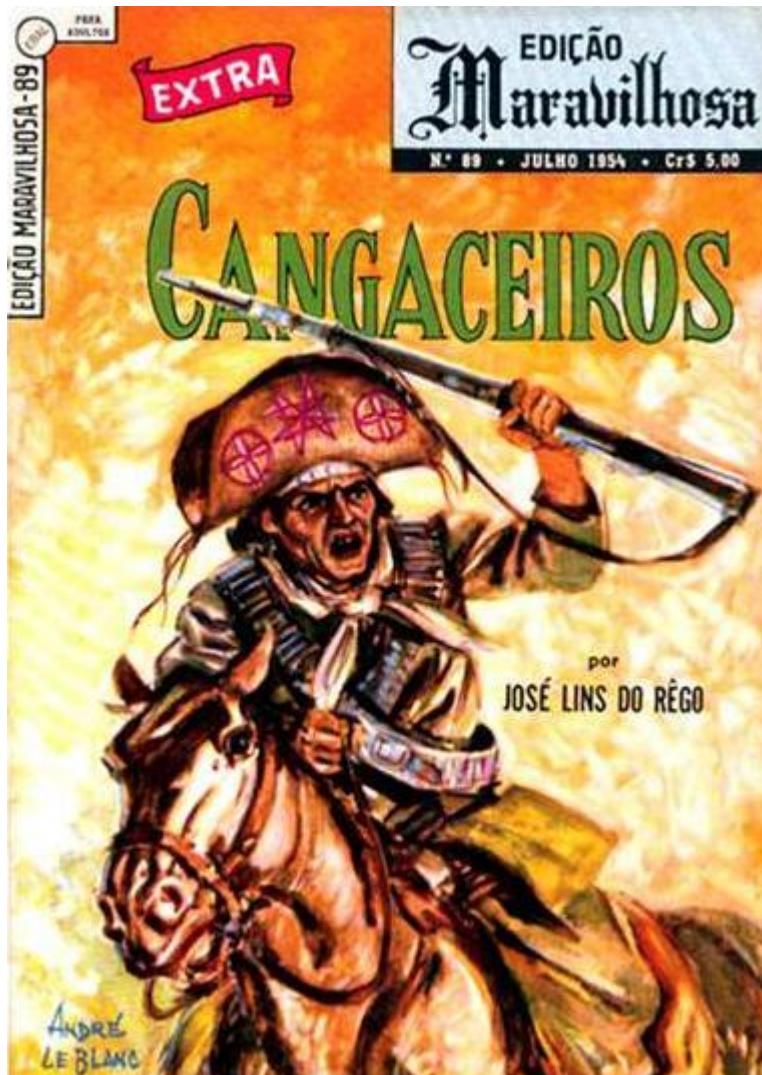
O final dos anos 1940 e início dos anos 1950 é marcado por uma ebullição no mercado editorial brasileiro de quadrinhos, alavancado pelo surgimento de uma cultura de massas e projetos editoriais mais sofisticados e com maior investimento. O período é também marcado por uma tentativa de nacionalização da indústria das histórias em quadrinhos, muito inspirado pelo tom nacionalista que também surgia no cinema.

José Lanzelloti lançou em 1953 *Raimundo, o cangaceiro*, muito calcado pelo sucesso que fez o filme *O cangaceiro*, de Lima Barreto. Segundo Goida, o autor trouxe uma "ótima pesquisa de trajes e uma boa cenarização" (GOIDA, 2014, p. 272), ainda que tenha cometido o erro de desenhar cangaceiros a cavalo, o que é incorreto. Na mesma época o mercado recebeu obras sobre o cangaço que colocavam os cangaceiros dentro da estética mais tarde conhecida como Nordestern, a exemplo de *Jerônimo, herói do sertão*, escrita por Moises Whiltman, que também assinava os roteiros de uma novela de rádio de mesmo nome. A HQ foi publicada pela Rio Gráfica Editoria em 1957 e teve desenhos de Edmundo Rodrigues e Flávio Colin.

Juvêncio, o justiciero do sertão (1957), criado pelo jornalista Reinaldo Santos, foi outro personagem que surge no hibridismo do sertão com as histórias de faroeste. Baseado em uma famosa radionovela do período, o gibi do herói foi lançado pela Editora Prelúdio e teve como roteiristas nomes como Gedeone Malagola, Helena Fonseca, R. F. Lucchetti e Fred Jorge. Entre seus desenhistas estavam Sérgio Lima, Rodolfo Zalla, Eugênio Colonnese e Edmundo Rodrigues.

Nos anos 1950 o quadrinista André Le Blanc fez adaptações de obras literárias que tratavam do cotidiano do sertão, a exemplo de *Cangaceiros*, baseado na obra de José Lins do Rego. Blanc, nascido no Haiti e radicado no Brasil, chegou a ser assistente de Will Eisner na série *The Spirit* e foi um dos principais autores da *Edição Maravilhosa*, revista da Ebal que publicou diversas adaptações literárias, sendo a mais famosa *O Guarani*, de José de Alencar, "considerado até hoje um dos clássicos dos quadrinhos produzidos por aqui", segundo Goida (2014).

Imagen 9: Cangaceiros (1954), adaptação de André LeBlanc.



Fonte: Enciclopédia HQ. <<http://enciclopediahq.blogspot.com.br/2012/04/edicao-maravilhosa-1-serie-001-050.html>> Acesso em 08/05/2018.

Os anos 1940 e 50 representaram o auge de publicações infantis como a *Tico-Tico*, *O Globo Juvenil* e *Gibi*, com tiragens que variavam entre 50 mil e 200 mil exemplares, bastante populares. Essas publicações, que representavam o sucesso de um projeto incipiente de estabelecer uma indústria de HQs no Brasil, se viu em apuros com a constante pressão de material estrangeiro, mais barato, o que acabou provocando a implosão desses títulos, como é mostrado na pesquisa de Gonçalo Junior no livro *A Guerra dos Gibis*.

Curiosamente outro autor bastante importante nas produções sobre o sertão nos quadrinhos publicou grande parte de sua produção no exterior. O pernambucano Jô Oliveira baseou toda a sua carreira em uma pesquisa das lendas, costumes e fatos

históricos do Brasil, aplicados em obras como *A guerra do reino divino*. Ele mudou-se em 1970 para Budapeste (Hungria), onde estudou artes gráficas. A obra saiu primeiro na Itália na revista *Alter Linus*, em 1975, que publicava autores como Moebius, Richard Corben e Hugo Pratt (imagem 10). A obra faz uso da estética do cordel e de diversas referências nordestinas em uma narrativa que encontra diálogo nos trabalhos de Ariano Suassuna e o movimento armorial, sobretudo no amálgama de mitos europeus à cultura popular, caso da cavalhada, caboclinho, bumba-meu-boi, forró e pau de sebo.

Depois vieram *O massacre da pedra encantada* e *Os Quatro cavaleiros do apocalipse*. Em 1976 a editora Codecri (a mesma de *O Pasquim*) reuniu todos esses trabalhos em uma edição brasileira batizada de *A guerra do reino divino*. A HQ foi reeditada pela Hedra em 2001, em uma edição distante da qualidade gráfica que o desenho de Oliveira pede.

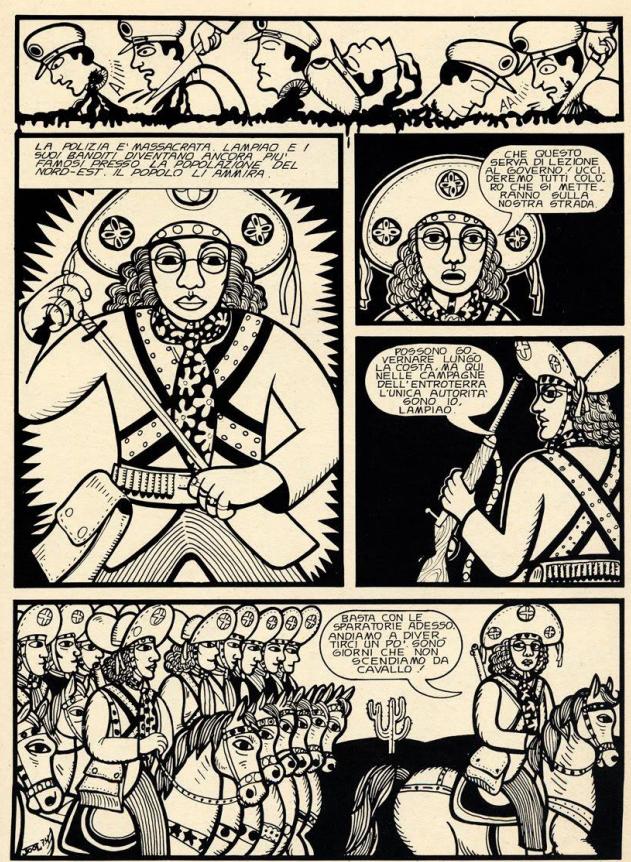
Uma de suas obras mais importantes, *L'Uomo di Canudos* (1979) nunca foi publicada no Brasil e saiu pela editora italiana Cepim na série *Un uomo un'avventura* (Um Homem Uma Aventura). A obra tratava do sertão de Antonio Conselheiro em um desenho também muito baseada no cordel, mas com um tom mais realista em relação aos seus trabalhos anteriores.

Relativamente pouco publicado no Brasil, Jô seguiu abordando questões culturais e locais do Brasil em trabalhos para revistas europeias, como *Corto Maltese*, onde publicou *Hans Staden - Um aventureiro do Novo Mundo* (publicada posteriormente pela Conrad, em 2005).

Fixado em Brasília desde o final dos anos 1970 ele também teve parte de sua produção publicada por zines e revistas alternativas. Uma das mais emblemáticas é a Risco, zine brasiliense cuja primeira edição traz Lampião conduzindo um Superman cativo e a inscrição: "a hora e a vez dos quadrinhos do cerrado".¹³

¹³ Uma das fontes primárias para os trabalhos de Jô Oliveira, muitos ainda inéditos por aqui, é o seu perfil no Pinterest, mantido pelo próprio, onde ele publica páginas internas de suas HQs, selos postais, ilustrações e pinturas. <https://br.pinterest.com/jo3152> Acesso em 08/05/2018.

Imagen 10: Edição italiana de A Guerra do Reino Divino¹⁴.



Fonte: Jô Oliveira / Pinterest. < <https://br.pinterest.com/jo3152/j%C3%B3-Oliveira-quadrinhosfumetti/> > Acesso em 08/05/2018.

A experiência do sertão nos quadrinhos no exterior não ficou apenas restrito aos trabalhos de Jô Oliveira. Hugo Pratt, autor de clássicos como Corto Maltese e Valentina, possuía bastante interesse no tema. *L'uomo del sertao*, de 1981, traz uma trama passada no Nordeste brasileiro, estrelada pelos cangaceiros Gringo e Capitão Corisco e com misturas de referências que vão do candomblé às lutas políticas na região, tudo em um tom de aventura e erotismo que aproxima a obra da vertente western nos quadrinhos. A obra mais famosa de Pratt, Corto Maltese, teve uma história passada na Bahia em *Trópico de Capricórnio*, onde o personagem encontra Corisco.

O belga Hermann também dedicou uma obra ao sertão brasileiro em Caatinga, uma HQ com um trabalho bastante detalhado e feito todo em cores onde é possível ver

¹⁴ Tradução do quadrinho: A polícia é massacrada. Lampião e seu bando tornam-se ainda mais famosos entre a população do Nordeste. As pessoas o admiram. / Isso serve como uma lição para o governo! Nós vamos matar todos que estiverem em nosso caminho. / Eles podem ir ao longo da costa, mas aqui no interior a única autoridade sou eu, Lampião.

paisagens fidedignas do território sertanejo. O quadrinistas coloca os cangaceiros como revolucionários em uma trama que explora a questão do latifúndio e concentração de terras. A editora Globo lançou uma versão da obra no Brasil em 1998.

Outras obras emblemáticas sobre o sertão nos quadrinhos surgiram entre o final dos anos 1970 e 80, com os personagens Graúna, Bode Orelana e Capitão Zeferino, de Henfil. O artista trouxe inovação em seu traço humorístico, minimalista, batizado pelo próprio de anti-Disney. Suas tiras eram uma crítica ao panorama político do Brasil, marcado pela censura, ditadura militar e grande desigualdade social. Fradim, revista editada pelo próprio entre 1973 e 1980, é o seu trabalho mais conhecido. Foi lá que estreou os personagens da série do Capitão Zeferino, cujo subtítulo era "Henfil apresenta do alto da Caatinga". Segundo Goida, "a partir do folclore de um nordeste campeão de secas, miséria e mortalidade infantil, era uma visão irônico-satírica também do terceiro mundo". (GOIDA, 2014, p. 215).

Zeferino é apresentado por Henfil como um típico personagem ligado ao imaginário do sertão seco. "No alto da caatinga, léguas e meia de Monte Santo, no calcanhar de Canudos vive o cabra macho valente e atrevido, curtido em veneno de cobra, amante do que é do homem, inimigo do que é injusto, capitão Zeferino". (HENFIL apud SEIXAS, 1996, p. 73).

O personagem, ainda segundo a pesquisadora Rozeny Seixas em seu livro *Morte e Vida Zeferino*, representa o povo alijado das benesses trazidas pela modernidade dos grandes centros, alguém distante do poder econômico do "Sul maravilha", nas palavras do personagem. Sua indumentária e personalidade ainda traz traços que o ligam a Lampião.

Outros personagens da série servem como sátira para arquétipos presentes na sociedade brasileira do período, a exemplo da Grauna, uma ave escura típica do Nordeste que assume uma mulher de classe média; o bode Orelana, que come livros, uma paródia da classe média intelectual, mas inata.

Os desenhos de Capitão Zeferino mostram um sertão estereotipado, com cabeças de gado e cactos, distantes de uma representação realista para a complexidade do território, mas, segundo o pesquisador Fabio Mourilhe, Henfil "deixa claro seu posicionamento anticapitalista, de resistência sertaneja contra os latifundiários e de luta contra o governo militar.

A partir dos anos 1980 vimos renascer uma ebulação autoral dos quadrinhos brasileiros com o surgimento de uma nova geração de quadrinistas e uma retomada da

produção industrial, sobretudo em revistas mensais, mas também em álbuns. "Ao mesmo tempo, o público adulto, de maior poder aquisitivo, passava a contar com a publicação sistemática de álbuns", segundo Goida (2014). Em 1988 Emanoel Amaral e Aucides Sales fizeram o álbum *O ataque de Lampião a Mossoró*, adaptando para os quadrinhos um dos episódios mais emblemáticos do cangaço quando o bando de Lampião atacou uma das maiores cidades do Rio Grande do Norte. A obra saiu pelo selo Sebo Vermelho e hoje encontra-se fora de catálogo.

Nos anos 1990 duas obras emblemáticas sobre o sertão surgem no mercado editorial brasileiro trazendo novas perspectivas de narrativa e interessantes inovações no traço. Uma delas *Mulher Diaba no rastro de Lampião*, escrita por Ataíde Braz e desenhada por Flávio Colin. A narrativa traz o uso do imaginário do sertão para a criação de uma obra derivativa no que diz respeito ao diálogo que mantém com outros gêneros, como o terror e aventura.

Na trama, uma mulher atacada pelo bando de cangaceiros de Lampião faz um pacto demoníaco para se vingar dos seus agressores. A obra saiu pela editora Aampa e se destaca pelo desenho de Colin, que traz bastante influência de xilogravura, cordel, mas também dos traços do quadrinho europeu. Destaque também para o protagonismo feminino em uma história do cangaço, o que é bastante atípico neste levantamento bibliográfico sobre o tema.

Wilson Vieira foi outro autor importante a trabalhar o tema. Sua obra *Cangaceiros - homens de couro* foi produzida ainda nos anos 1990, mas só conseguiu ser publicada em 2004 pela Cluq. Vieira se baseou em material de pesquisa iconográfica e de indumentária para contar os primeiros 22 anos de Virgulino Ferreira da Silva (o Lampião). A arte do álbum é de Eugenio Colonnese e a capa de Mozart Couto. Vieira tinha o plano ousado de produzir 20 álbuns sobre toda a trajetória de Lampião, mas o projeto sofreu para ser viabilizado comercialmente, como deixou claro em entrevista à época do lançamento do primeiro volume.¹⁵

Outro trabalho interessante dos anos 1990 é *Lampião em quadrinhos*, álbum de Ruben Wanderley Filho publicado de forma independente e que traz a biografia de Virgulino Ferreira de maneira um tanto didática. Apesar de não ter muitas pretensões

¹⁵ A entrevista de Vieira pode ser lida em <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1120341772>> Acesso em 08/05/2018. O autor ainda aborda outras obras que permaneceram inacabadas ou sem publicação.

narrativas, o desenho de Wanderley Filho traz uma preocupação em retratar o sertão com realismo.

O autor cita as obras de referência que utilizou para sua pesquisa iconográfica e textual, o que é bastante incomum. O roteiro foi baseado quase que inteiramente na coletânea do padre Frederico Bezerra Maciel, *Lampião, seu tempo e seu reinado*, além de trabalhos como *Lampião, o rei dos cangaceiros*, do americano Billy Jaynes Chandler, *Capitão Lampião*, de Nertan Macedo, Sila, *Uma cangaceira de Lamipão*, de Ilda Ribeiro e Israel Arapujo e *Como dei cabo de Lampião*, de João Bezerra. (WANDERLEY, 1997). Busca também desconstruir os mitos em torno de Lampião, trazendo outras perspectivas em relação ao discurso ideológico do cangaço. É uma obra que se assemelha bastante a um ensaio pelas reflexões que pontua. Sobre seu olhar sobre o cangaço, Wanderley conclui:

"Por fim, considero que o homem Virgulino Ferreira da Silva - Lampião, apesar de seus crimes, contribuiu para dizer ao Brasil que o sertão existe e que ali vivem pessoas que constróem a história do país através do enfrentamento de seus conflitos sociais básicos, terra, poder, religião e classes antagônicas". (WANDERLEY, 1997, p. 5).

Lampião em Quadrinhos faz parte de um conjunto de HQs que se dedicou a abordar o cangaço de maneira didática, apoiando-se muitas vezes no fascínio exercido por seu imaginário. Várias outras obras do período do final dos anos 1990 ao início dos anos 2000 fazem uso de personagens do cangaço para ilustrar histórias, muitas delas sem uma trama ou proposta narrativa que trouxesse novos olhares para o tema. A revista Maturi, do Rio Grande do Norte, publicou várias histórias que trataram do tema, além de edições especiais.

Imagen 11: Tira da Turma do Xaxado e a representação da paisagem



Fonte: CEDRAZ, Antonio. *Turma do Xaxado* <xaxado.com.br> Acessado em 08/05/2018.

Ainda nos anos 1990, o quadrinista baiano Antonio Cedraz fez sucesso com sua série de quadrinhos infantis *Turma do Xaxado*. A obra buscava referências em diversos elementos do imaginário sertanejo, sobretudo as peças de couro e a paisagem da caatinga. De forma bastante acessível o autor dialogava com as crianças para falar de temas relacionados ao cotidiano sertanejo (imagem 11).

Na trama o menino Xaxado é neto de um cangaceiro que fez parte do bando de Lampião. Ele é acompanhado nas histórias pelos amigos Zé Pequeno, que tem com característica marcante a preguiça, Marieta, conhecida pela inteligência e Capiba, que sonha em ser um cantor famoso. Há também muitos seres do folclore brasileiro, como o Saci, a Mula-Sem-Cabeça e a Caipora.

A tira com os personagens surgiram no suplemento *A Tarde Municípios*, do jornal *A Tarde*, em 1998, e tiveram duas experiências como revista seriada impressa, pela editora Escala e pela HQM, ambas já canceladas. Em 2009, o estúdio do autor lançou *A Turma do Xaxado - 1000 Tiras em Quadrinhos*, com a reunião da maior parte do material publicado até então.

Apesar de não ter tido o alcance esperado por Cedraz, como deixou registrado em muitas entrevistas¹⁶, a experiência da Turma do Xaxado é uma amostra interessante das potencialidades do imaginário. No prefácio do livro *Imaginação e Outras Histórias da Turma do Xaxado*, a pesquisadora Val Rocha da UFBA pontua:

"A Turma do Xaxado tem um aspecto singular para a educação de crianças: os personagens e a ambência são nordestinos, retratam nossa cultura, nossos problemas e potencialidades. A turma é inteligente, afetiva, criativa e o diálogo tem argumentos altos, de nível crítico, humorístico e poético. Essa turma tem sido uma grande aliada das escolas do Brasil, onde estudantes de todas as idades têm descoberto e ampliado o prazer pela leitura e a escrita criativa. A Turma do Xaxado sente-se orgulhosa em estar contribuindo, com muito carinho, para a redescoberta desse prazer perdido." (ROCHA, 2008).

No final dos anos 1990, uma das mais emblemáticas HQs sobre o cangaço é lançada, *Lampião... era o cavalo do tempo atrás da besta da vida* (1998), do cearense Klévisson. O maior destaque da HQ, que saiu pela editora Hedra, é sua base de pesquisa bastante extensa, que inclui filmes, livros e jornais.

O autor fez mais do que contar a história do mais famoso cangaceiro: trouxe para as páginas do livro um compêndio que explora detalhes imagéticas do sertão. Batizado

¹⁶ Cedraz fala da Turma do Xaxado e outros projetos nesta entrevista de 2007 <<http://www.autoresseletores.com/autores/entrevcedraz.php>> Acesso em 08/05/2018.

de "Acervo de imagens das coisas do sertão nordestino", o autor desenhou em detalhes "cacarecos, catrevagens e garatujas", que tem como objetivo servir de referências para futuros autores que queiram trabalhar com o tema. Foram descritos e desenhados em minúcias a paisagem, moradia, utensílios e vestimentas.

"Sempre me irritou a falta de referências no tocante à cultura brasileira de uma forma mais segmentada. Há bem pouco tempo, quando precisávamos desenhar um índio, intuitivamente recorriamos aos filmes de faroeste ou qualquer coisa do gênero, simplesmente porque nossos nativos e suas culturas raramente têm na mídia o espaço necessário à sua divulgação, graças ao estado de colonização e alienação que nos é imposto pelos países ditos de primeiro mundo. (...) Não raro, vemos "cangaceiros" que mais lembram vaqueiros americanos ou tupis fazendo a dança da chuva e fumando cachimbos da paz. É simplesmente patético. Um povo que desconhece a sua própria cultura é sobretudo um povo fraco, vulnerável. Primeiro vamos olhar um pouco mais para o nosso próprio umbigo e então vamos desbravar o mundo, mas com os nossos próprios olhos. Está é a minha contribuição aos futuros quadrinistas, cineastas e teatrólogos que veem no universo regionalista um campo rico de símbolos, histórias e imagens." (KLEVISSON, 1998).

A obra de Klevisson ainda traz em desenho e texto o vaqueiro como um herói romântico do sertão. "O vaqueiro solta a voz no oco do mundo, a preencher o espaço com seu aboio dolente, que produz verdadeiro encantamento no gado que o escuta", segundo Klevisson (1998). Além da já citada pesquisa que conferiu tons realistas e acurácia estética à arte, a HQ tem uma narrativa envolvente, que mistura romance e aventura, tudo pontuado por um texto que tenta refazer o linguajar sertanejo da época. Álvaro de Moya escreveu na orelha do livro lembrou que a HQ trazia "um traço pessoal e um enfoque original". (MOYA, 1998, apud KLEVISSON)

Os anos 2000 trouxeram uma retomada da inspiração do imaginário do sertão nas HQs brasileiras, com diversas obras, grande parte delas adaptações literárias. Destacam-se, entre outras, as já citadas *Estórias Gerais* (2001), de Wellington Srbek e Flávio Colin e *Bando de dois* (2010), de Danilo Beyruth, além de *Morte e Vida Severina* (2010), de Miguel, *O Quinze* (2012), de Shiko, *Vidas secas* (2015), de Guazzelli, *O Cabeleira* (2008), de Allan Alex, Leandro Assis e Hiroshi Maeda e *Grande Sertão Veredas* (2016), de Guazelli.

Como parte da análise do imaginário nos quadrinhos contemporâneos, essas obras serão trabalhadas com maior profundidade no capítulo 2 deste trabalho.

Imagen 12: Acervo de imagem na HQ de Klevisson.



Fonte: KLÉVISSON. *Lampião... Era O Cavalo do Tempo atrás da Besta da Vida*. SP: Hedra, 1998.

1.3. A necessidade de uma bibliografia das HQs brasileiras

Ao longo de sua trajetória enquanto mídia de massa, as histórias em quadrinhos já foram elencadas como produto de entretenimento inferior, como mostra Rogério de Campos, Alvaro de Moya e outros pesquisadores sobre a história das HQs no mundo, bem como ferramenta importante na formação de leitores.

Mais recentemente começou com mais profundidade a importância dos quadrinhos em sala de aula. Waldomiro Vergueiro chegou a dizer que as pesquisas sobre HQs e outros produtos ligados ao entretenimento de massa causaram algum mal-estar na Academia, ainda que isso tenha diminuído significativamente com o aumento das diversas pesquisas em torno desse tema. (VERGUEIRO; SANTOS, 2011).

A necessidade de refazermos o percurso histórico das HQs do Brasil é importante para uma apropriação de nossa própria narrativa. Assim como as outras artes como

cinema, artes visuais e literatura, as histórias em quadrinhos também têm muito a contribuir com o debate sobre o imaginário e questões culturais relacionadas ao Brasil. A linha do tempo também é importante para propor diálogos com escolas, contextos históricos e a própria evolução dos quadrinhos.

Vergueiro é um dos autores que melhor perfizeram a evolução da mídia das HQs sob a ótica da comunicação em obras como *A história em quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado* (2011), organizado em parceria com Roberto Elísio dos Santos. Já Campos (2015), com *Imageria*, propôs uma abordagem contrahegemônica ao tratar da pré-história dos quadrinhos, que surgiu ainda no século XV na Europa.

Os primeiros quadrinhos brasileiros surgiram antes mesmo dos conhecidos trabalhos de Angelo Agostini com Nhô *Quim* em 1866 (CAMPOS, 2015). Sisson (nome artístico de Sébastien Auguste Sisson, nascido na França) publicou a primeira HQ no Brasil em 1855. Esses cartunistas, caricaturistas e quadrinistas foram personagens de seu tempo, envolvidos com questões políticas, sociais, não raro ligados a polêmicas como é o caso de Agostini, mas sempre entrosados com o que Maffesoli chamou de "vida cotidiana".

É necessário ir ainda mais fundo nas interações desses estilos, cotidianos, estéticas e fatos históricos. Como pôde ser visto nos diversos exemplos levantados aqui nessa pesquisa o tema do sertão foi trabalhado pelos artistas de histórias em quadrinhos como uma ressonância às questões presentes, "quentes", de sua época. O estudo das histórias em quadrinhos possui livros importantes de referência, sobretudo no que diz respeito à evolução das HQs enquanto mídia, mas ainda precisamos alargar o debate sobre nossa própria história e as representações de nosso imaginário e cotidiano nos quadrinhos.

O momento atual das pesquisas que buscam uma intersecção entre o semi-árido e os quadrinhos é bastante relevante, pois busca trazer um debate já presente em outras áreas do conhecimento para as narrativas gráficas. Em 2017 um projeto de pós-doutorado da Escola de Comunicações e Artes da USP (Universidade de São Paulo) realizado por André Luis Souza buscava analisar a estrutura narrativa das páginas em quadrinhos produzidas por artistas baianos como Flávio Luiz, Luís Augusto, Marlon Tenório, André Leal e Hélcio Rogério. O trabalho, com orientação de Waldomiro Vergueiro, lança luz sobre uma produção bastante rica do quadrinho nordestino.

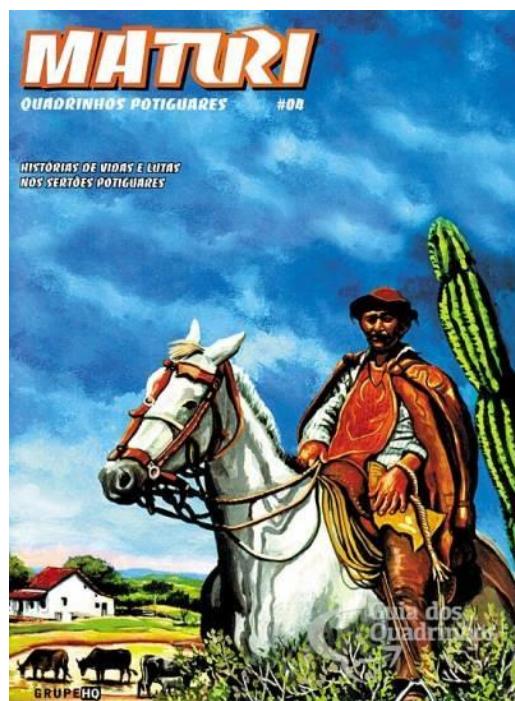
Destaco ainda outros trabalhos que pesquisam o cangaço e sua representação nas HQs, a exemplo de *Lampião... era o cavalo do tempo atrás da besta da vida*, do pesquisador e quadrinista Klévisson, que falaremos mais adiante. A obra está cadastrada

na Sociedade Brasileira de Estudos do Cangaço, que possui em seu repositório vários trabalhos sobre o tema tendo os quadrinhos como base de análise. Já o autor Araújo Sá estudou o cangaço nas HQs de uma perspectiva histórica.

Outro grupo de relevante importância para os estudos dos quadrinhos no Nordeste e o imaginário do sertão é o GrupeHQ (Grupo de Pesquisas e Estudo de Histórias em Quadrinhos). Fundado em 1971 no Rio Grande do Norte por cinco colegas quadrinistas, Lindberg Revoredo, Luís Pinheiro, Emanoel Amaral, Reinaldo Azevedo e Anchieta Fernandes, o GrupeHQ é um dos grupos de pesquisas mais antigos do país. Hoje formado por Luís Elson, Aucides Sales e outros, o grupo é formado por quadrinistas e pesquisadores.

Ao longo das últimas décadas eles se dedicam a publicar quadrinhos com foco nas tradições e imaginário do Nordeste. Entre os temas mais utilizados estão o cangaço, a seca e também as revoluções republicanas que aconteceram no Nordeste no século XIX. Parte dessas produções eram publicadas na revista Maturi, que reunia artistas do GrupeHQ e de outros estados do Brasil. Gilvan Lira de Medeiros fez um trabalho bem interessante registrando a história do grupo e da Maturi em sua monografia de artes visuais em 2015.

Imagen 13: Homem sertanejo na revista Maturi #2.



Fonte: Guia dos Quadrinhos. < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/maturi-2-serie-n-4/ma387100/93035>> Acesso em 24/09/2018.

Além desses trabalhos citados, vale citar o momento atual de discussão na academia e nos espaços abertos de histórias em quadrinhos, como convenções, encontros e feiras. O Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo, que acontece anualmente, tem registrado presença constante de trabalhos que falam da relação dos aspectos culturais do Nordeste com os quadrinhos, em geral reunidos em eixos temáticos de comunicação, história e imaginário¹⁷. Dos eventos locais destaque para o HQPB, em João Pessoa e o Sertão HQ, cuja última edição aconteceu em Coremas, no Vale do Piancó, interior da Paraíba. O Colóquio Histórias do Sertão, realizado em Caxias no Maranhão, tem dedicado a debater e realizar minicursos sobre quadrinhos, sobretudo no que diz respeito ao imaginário do sertanejo nas HQs¹⁸.

Vergueiro e Santos, em seus estudos da representação brasileira nos quadrinhos, tocam em um ponto importante que é a influência dos comics norte-americanos na produção local e na dificuldade em se estabelecer um modelo próprio de quadrinhos desenvolvido por aqui.

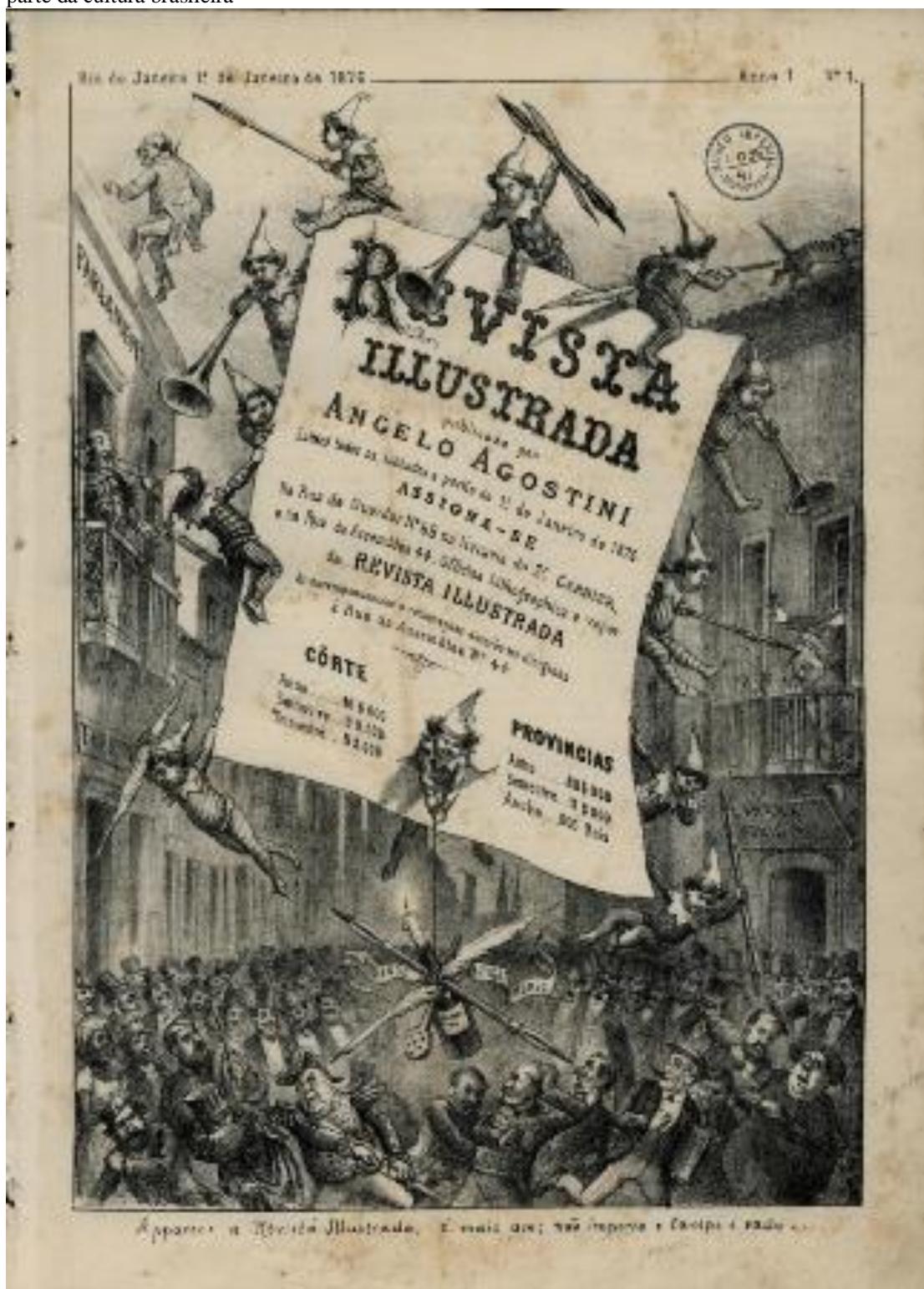
Desde cedo, o estabelecimento de um modelo de história em quadrinhos que apresentasse a realidade brasileira aos leitores enfrentou, no país, o percalço representado pela invasão e domínio das histórias em quadrinhos norte-americanas. A busca para sobrepor-se à influência da estrutura mercadológica por trás dos personagens da grande indústria de quadrinhos ianque, especialmente os super-heróis, passou, basicamente, por duas estratégicas, como costuma ocorrer quando indústrias autóctones tentam se rebelar do domínio de modelos mercadológicos melhor estruturados. Uma primeira estratégia, já mencionada, foi a de correlacionar a realidade brasileira com elementos folclóricos, especialmente aqueles situados em ambiente rural. VERGUEIRO, SANTOS, 2016).

Na análise de conteúdo feita aqui podemos perceber que o imaginário do sertão foi acessado pelos autores ao longo de todo o século passado e até os dias atuais. Eles se comunicam com uma produção que se fez presente há décadas e que ainda hoje instiga debates a partir das mais variadas angulações temáticas. Nos próximos capítulos iremos analisar elementos do sertão nos quadrinhos contemporâneos, a partir das leituras das obras *Estórias Gerais*, de Wellington Srbek e Flávio Colin e *Bando de dois*, de Danilo Beyruth.

¹⁷ . Para ver os anais do congresso e conhecer os temas debatidos nas últimas edições do evento, acesse o site oficial do jornadas. O site também conta com a lista de resumos dos trabalhos apresentados: <<http://www2.eca.usp.br/jornadas/>> Acesso em 24/09/2018.

¹⁸ O site do evento dá uma ideia dos temas tratados e serve como fonte de consulta sobre o estado atual das pesquisas sobre a região na academia. <<http://www.coloquiohistoriasdosertao.com.br/index.php>> . Acesso em 24/09/2018.

Imagen 14: Revista Illustrada, publicada por Angelo Agostini a partir de 1876: HQs, caricaturas como parte da cultura brasileira



Fonte: Revista Illustrada, 01 de janeiro de 1876. Hemeroteca Digital Brasileira. < <http://memoria.bn.br/hdb/periodico>. Acesso em 07/05/2018>

CAPÍTULO DOIS: IMAGINÁRIO, COTIDIANO E REPRESENTAÇÕES DO SERTÃO NAS HQS CONTEMPORÂNEAS

2.1. HQs contemporâneas e o sertão: Estórias gerais

As duas obras analisadas em profundidade nessa dissertação se inserem dentro do panorama dos quadrinhos contemporâneos, obras lançadas entre o final dos anos 1990 e os dias atuais.

O olhar focado nesses trabalhos nos permite compreender como o arcabouço histórico e o imaginário do sertão aparece nas narrativas. É nosso interesse compreender em que pontos as ideias relacionadas ao território sertanejo, seus personagens e sua estética está hibridizado com elementos atuais. Para isso escolhemos duas HQs disponíveis no mercado, ainda em catálogo, e, portanto, de fácil acesso: Estórias Gerais, de Wellington Sbrek e Flávio Colin e Bando de Dois, de Danilo Beyruth.

A relevância desses dois trabalhos, no que diz respeito aos aspectos norteadores que explicaremos mais adiante, são as inovações buscadas pelos autores para se apropriar dessa cultura. Portanto não estamos aqui em busca da obra mais aclamada pela crítica ou pelos pesquisadores em histórias em quadrinhos, mas aquelas mais convenientes, dentro do espectro contemporâneo, para análise da representatividade e imaginário do sertão.

Para a conceituação histórica das histórias em quadrinhos, no que tange a uma compactação estética dos períodos e sua correlação socio-histórica, iremos considerar os estudos de Dan Mazur e Alexandre Danner na obra Quadrinhos - História Moderna de Uma Arte Global (2014), Goida em Enciclopédia dos Quadrinhos (2014), Moacy Cirne em História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros (1990) e Carlos Patati e Flávio Braga em Almanaque dos Quadrinhos (2006).

O interesse aqui é traçar um ponto em comum dentro da história das histórias em quadrinhos que nos ajudem a situar as obras em uma linha temporal. Para efeitos de melhor organização analítica fizemos um recorte considerando contemporâneo como o final dos anos 1990 e primeiros anos do século XX. Como lembra Ramos (2012), o país ainda "carece de trabalhos que registrem o que se passa na área de quadrinhos no Brasil", portanto o campo da análise bibliográfica das HQs nacionais ainda precisa ser melhor explorado

Pelo breve recorte histórico que fizemos no capítulo anterior foi possível perceber que as histórias em quadrinhos acompanharam os debates que permearam a construção social do sertão. Algumas HQs, no entanto, que se tornaram essenciais como parte de um panorama nacional do sertão das artes, ainda que não tenham atingido o reconhecimento que mídias como o cinema e a literatura tiveram. HQs como *A Guerra do Reino Divino*, de Jô Oliveira e Lampião e *Cangaceiros*, de André Le Blanc, pela relevância que alcançaram com o passar dos anos, surgem como influências nessas duas obras analisadas.

Estórias Gerais foi lançada originalmente em 2001 como uma edição independente apoiada pela Lei de Incentivo de Belo Horizonte através da prefeitura de BH. Em 2007 a obra ganhou uma nova edição pela editora Conrad e chegou a vencer o troféu HQ Mix de melhor álbum. A edição definitiva veio em 2012 pela Nemo com uma maior qualidade técnica, novos prefácios e uma dedicatória a Flávio Colin, falecido em 2002 sem ter visto a aclamação da obra pela crítica.

A história é dividida em seis capítulos que trabalham com diversos temas relativos ao sertão, com destaque para o cangaço. As HQs se situam na fictícia cidade de Buritzal, localizada no norte de Minas Gerais, região que está inserida dentro do território do sertão e se passam em 1920. Coroneis, jagunços, disputas e cenas cotidianas sertanejas perpassam a história do temido cangaceiro Antônio Mortalma.

A trajetória de Mortalma é contada a partir do ponto de vista de um forasteiro, o jornalista Ulisses Araújo. Ele se vê em meio aos conflitos dos bairros rivais, além de presenciar a perseguição dos jagunços pelas forças do exército nacional, comandado pelo coronel Odorico Pereira. A trama se divide em seis capítulos assim batizados: "Antônio Mortalma", "Tenente Floriano", "Coronel Soturno", "Odorico Pereira", "O Pai-dos-Mal" e "O Duelo".

Em cada uma das histórias podemos ver que os autores se valeram de aspectos norteadores do imaginário do sertão. Em "Antônio Mortalma", o foco é o cangaço e suas hierarquias, bem como o misticismo inerente à construção do mito do herói romântico. Conta-se a história do cangaceiro do título e é dito que ele pode ser filho do demônio ou mesmo ter feito um pacto, como se vê na imagem 14.

É também o momento em que se apresentam personagens importantes da trama, como o jornalista Ulisses Araújo e o padre da paróquia. Há também um olhar mais demorado sobre Buritzal, onde é dito que é "um pequeno município do norte de Minas. À margem oeste do São Francisco" (SRBEK et COLIN, 2012, p. 9). "Tenente Floriano"

foca no agente de ocupação de mesmo nome, um estrangeiro que tem a dura missão de lidar com os cangaceiros. Ele fora enviado pelo Coronel Odorico para comandar um destacamento, abrindo caminho para o corpo da tropa.

Os autores tentam desconstruir a figura da força militar como um aparato "apaziguador", o que era comum nas HQs do início do século passado onde as vitórias do exército contra o chamado "banditismo" era celebrado. Aqui, o capitão demonstra falhas de caráter, insegurança e acaba morto pelos cangaceiros. Sua história tem também o elemento interessante de *flashback*, onde é apresentado sua relação, na infância, com Tião, um jovem negro filho de empregados de seus pais.

Imagen 15: Pacto com demônio e o misticismo em *Estórias Gerais*.



Fonte: Fonte: SRBEK, Wellington e COLIN, Flavio. *Estórias Gerais*. São Paulo: Nemo, 2012

A interação entre os dois é complexa e oscila entre amizade e autoritarismo, muito calcado por um racismo sempre presente. "Coronel Soturno" e "Odorico Pereira", as histórias seguintes, apresentam os novos personagens, sendo o primeiro legítimo representante do coronelismo¹⁹ e o segundo um sanguinário tenente que chega com ares de colonizador para acabar com o cangaço na região.

Nessas duas histórias ganha destaque o personagem Tião Valente, introduzido ainda criança em “Tenente Floriano”. Depois de sofrer humilhações durante toda a vida

¹⁹ Um dos registros mais antigos que conceituam o coronelismo, encontrado por essa pesquisa, está em *Um sertanejo e o sertão*, de Ulysses Lins de Albuquerque, de 1958, mas a literatura sobre o imaginário do sertão é farta em relação a esse arquétipo de personagem. No entanto indicamos esta leitura pelo modo como relata os costumes e o cotidiano do sertão pernambucano no início do século

enquanto trabalhava na fazenda do Coronel Soturno ele decide fugir após ser enganado em uma aposta de jogo. Em uma aventura com ares de misticismo ele se junta ao bando de Manuel Grande, bandido inimigo de Antonio Mortalma.

Outra personagem importante surge aqui, a cangaceira Joana, que vem para desconstruir o arquétipo da mocinha ao adquirir um protagonismo pouco visto em narrativas sobre o sertão e o cangaço nos quadrinhos. Filha de Soturno, ela tenta viver um romance proibida até ser descoberta pelo pai, que desaprovando a união mata o amante da filha. Ela, então, decide fugir e torna-se parte do bando de Manuel Grande.

"O Pai do Mal" e "O Duelo" representam o clímax e desfecho, com destaque para o envolvimento de toda a comunidade de Buritizal no conflito.

A edição da Nemo ainda traz como complemento a "Estória de Onça", HQ curta feita por Srbek e Colin, em cores, distante do imaginário do sertão, mas interessantes por reforçar o comprometimento da dupla de autores com temas da cultura brasileira (no caso, as selvas brasileiras e sua fauna característica). *Estórias Gerais* foi bem recebida pela crítica e até hoje é referenciada como um clássico das narrativas em quadrinhos. Misturando elementos de ficção e realidade, a obra ainda recupera a linguagem popular através de pesquisa sobre a linguagem típica da região e época. É também uma obra que foge do didatismo visto em outras HQs sobre o cangaço vistas em nosso percurso histórico.

O carioca (criado no Paraná) Flávio Colin é um dos autores mais comprometidos e interessados na cultura brasileira na história dos quadrinhos. Ao longo de toda sua carreira ele trabalhou em HQs que traziam de alguma maneira o imaginário das diversas regiões do país. Além de *Estórias Gerais* ele é bastante conhecido por *Caraíba* (2007), passada na Amazônia e Fawcett (com roteiro de André Diniz), que mostra a saga do desbravador inglês que veio para o Brasil em 1925.

Começou a trabalhar em 1956 ainda bastante influenciado pelos traços dos norte-americanos Chester Gould, Alex Raymond e os brasileiros André Le Blanc e Milton Canniff (GOIDA, 2014). Nesta época trabalhou em adaptações de programas radiofônicos como *O vigilante rodoviário* (1960) e *O anjo* (1959). Com a tira *Vizunga* (1964) já era possível perceber um traço mais pessoal. Seu estilo bastante autoral esteve presente em revistas como *Spektro*, *Mestres do Terror* e *Calafrio*.

Colin teve uma produção prolífica entre os anos 1970 e 90, mas seus trabalhos autorais mais representativos de seu estilo e características narrativas chegam com mais força a partir do final dos anos 1990 quando publica *Mulher-Diaba no Rastro de Lampião*

(1994). Suas obras importantes, todas sobre o imaginário brasileiro, ganham edições a partir dos anos 2000: *Fawcett* (2000), *Estórias gerais*, *Fantasmagoriana* (2001), *Filho do Urso e Outras Histórias* (2002), *Mapinguari* (2003), *O Curupira* (2006) e *Caraíba* (2007).

Wellington Srbek, nascido em Belo Horizonte, é um historiador, professor e quadrinista brasileiro. Lançou sua primeira história em quadrinhos em 1995, a revista do super-herói Solar. Também publicou a premiada série *Caliban*, entre 1997 e 1998. Chamou atenção de Flávio Colin, com quem iniciou parceria para publicação de *Fantasmagoriana* (2002) e *Estórias Gerais* (2001).

Com uma produção bastante diversificada quanto à temática, Srbek tem uma bibliografia que vai da aventura à fantasia, passando pelas HQs históricas. Em meados dos anos 2000 teve uma produção extensa e independente, de títulos como *Muiraquita* (2006), *Alienz* (2007) e *Ciranda Coraci* (2011).

A formação em história e o mestrado e doutorado em Educação pela UFMG influenciou (e auxiliou) o autor na produção de suas HQs. "Acredito que a formação acadêmica me deu os instrumentos para fundamentar as histórias que eu quero contar, ao mesmo tempo em que ampliou o escopo de meus Quadrinhos", disse ele em entrevista ao site Bigorna, em 2007. (SRBEK, 2007).

2.2. Bando de dois: “bangue-bangue à brasileira” e hibridismo

A HQ *Bando de dois* tem roteiro e desenhos de Danilo Beyruth e foi lançada pela editora Zarabatana em 2010. A trama gira em torno de Tinhoso e Caveira de Boi, dois últimos sobreviventes de um bando de 20 cangaceiros, liderados por Otônho, derrotados por tropas oficiais chefiadas pelo Tenente Honório.

Após uma visão fantasmagórica, eles decidem partir em uma jornada para recuperar as cabeças decepadas de seus companheiros. As cabeças, armazenadas em caixas, seguem para a capital do país, onde serão exibidas como troféu, uma prática comum no auge do cangaço, como veremos mais adiante nesta análise.

A obra é dividida em capítulos assim denominados: "Capítulo I: Sobrevivente", "Capítulo II: O Aliado", "Capítulo III: O Trem", "Capítulo IV: Nova Nazaré" e "Capítulo V: Emboscada".

No primeiro capítulo os dois cangaceiros se reencontram após a derradeira batalha do bando contra as forças oficiais e compartilham as visões do espírito do líder Otônho, que os pede que busquem as cabeças.

No capítulo seguinte, com a ajuda de um aliado, eles planejam a emboscada ao trem que vem do interior buscar o tenente Honório, para em seguida, seguir para a capital. O plano é forçar o tenente a seguir pela caatinga, o que o levaria a uma cidade semi-abandonada, mantida por um padre e condenada a ser soterrada pela areia da região. No assalto ao trem, os cangaceiros roubam a carga de dinamite que estava sendo transportada. Como planejado, no "Capítulo III", o Tenente decide seguir pelo sertão. Somos também apresentados ao corpo militar que leva as cabeças em caixas de madeira. O capítulo IV mostra Tinhoso e Caveira de Boi ameaçando a cidade e prendendo o padre os poucos habitantes dentro da igreja. O povo de Nova Nazaré, influenciados pelo padre, acredita que o local tenha sido abençoado, ainda que esteja condenado a desaparecer pela areia.

O capítulo final mostra o embate derradeiro contra o Tenente Honório e a explosão de dinamite que acaba implodindo a cidade com a ajuda da areia. O tenente e toda a sua volante morrem no episódio. Os cangaceiros sobrevivem, mas ainda que não tenham recuperado as cabeças, consideram a missão cumprida, uma vez que o chefe e os colegas acabaram enterrados pela areia.

A obra é chamada pelo próprio Beyruth de "bangue-bangue à brasileira", como fica explícito na orelha da primeira edição do livro. A influência do faroeste spaghetti de Sergio Leone e Sergio Solima é evidente, bem como do norte-americano Clint Eastwood. A ação é rápida, com um ritmo firme e dinâmico, que por diversas vezes, lembra narrativas cinematográficas.

Já o desenho de Beyruth bebe de influências dos quadrinhos norte-americanos, a exemplo de Alex Toth, Jack Davis e Will Eisner. Há pouco espaço para trabalhar questões sociais ou aprofundar questões complexas da biografia dos personagens, sendo a ação a tônica primordial do livro.

Hector Lima, quadrinista e jornalista, em sua crítica da obra escreveu que a crítica social da HQ se esconde no embate dos cangaceiros com os policiais de Honório (chamados aqui pela gíria "macaco"). Para ele é possível fazer uma relação com os conflitos atuais entre traficantes e polícia. Destaca ainda que a HQ trata de temas mais amplos no escopo literário, como a luta contra a ideia de extinção. "Bando de dois fala, sobretudo, a respeito da grandiosidade crua do espírito humano diante da tragédia, mesmo que esse espírito esteja corrompido pelo crime e o desejo de vingança" (LIMA, 2011).

Já Paulo Ramos, em sua resenha, destaca o fato da obra trabalhar em uma seara pouco explorada nos quadrinhos brasileiros que são as narrativas de ação. "Não por acaso o autor e a editora rotularam o álbum como um bangue-bangue à brasileira. Há, de fato, os elementos centrais do gênero. Mas o brilho está no modo de narrar." (RAMOS, 2010).

A obra foi bem recebida pela crítica e público e foi escolhida como melhor HQ por diversos veículos especializados²⁰. No HQ Mix, maior premiação de quadrinhos no Brasil, a obra levou três prêmios, incluindo melhor edição especial nacional de 2010, desenhista nacional e roteirista nacional²¹.

Bando de dois surge no mercado brasileiro em um momento de transição quando grande parte da produção autoral passa a ganhar destaque nas livrarias, fazendo um movimento das tradicionais bancas de revistas para dividir espaço com outras produções do mercado editorial. Também ganharam mais destaque as lojas especializadas no gênero, as comic-shops, que passaram a divulgar e fomentar a produção de autores locais.

Segundo Ramos (2012), o ano de 2011 representa foi histórico pela quantidade HQs de narrativas longas, um modelo norte-americano conhecido como graphic novels, que aqui no país foi bastante explorado pelas editoras.

Analisado em perspectiva, o ano de 2011 confirmou algumas tendências que começaram a ser desenhadas nos anos anteriores, como as vendas em livrarias, o interesse das adaptações literárias e nas narrativas mais longas, a diversificação de temas e propostas, o crescimento da produção virtual, o aumento e a repercussão dos trabalhos independentes" (RAMOS, 2012, p. 517).

Bando de dois, portanto, é produto de um tempo de ebulação no mercado brasileiro e de afirmação de novos nomes. Representa ainda a consolidação (ainda em curso) de um modelo criativo para a publicação de histórias autorais, em formato álbum (ou graphic novel, na acepção americana do termo).

Nascido em São Paulo, Danilo Beyruth é quadrinista, ilustrador e publicitário. Antes de *Bando de dois* trabalhou por vários anos em sua série autoral, *Necronauta*, lançada como fanzine em 2007 e depois como edição encadernada pela HQM Editora em 2009. Todas as suas produções mais conhecidas foram lançadas no período pós-2011,

²⁰ A HQ foi escolhida como a melhor do ano de 2010 em votação realizada com críticos de todo o Brasil pela Revista O Grito! "Melhores de 2010 – Quadrinhos | Quem Votou". Publicado em 23/12/2010. Disponível em: <<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2010/12/23/melhores-de-2010-quadrinhos-quem-votou/>>. Acesso em 15 jul 2016.

²¹ "Vencedores do 23º Troféu HQ Mix". Publicado em 9/11/2011. Disponível em <<http://blogmaniadegibi.com/2011/09/vencedores-do-23%C2%BA-trofeu-hq-mix/>>. Acesso em 15 jul 2016.

tido como divisor no amadurecimento do mercado editorial brasileiro, a exemplo de *Astronauta - Magnetar* (2012), parte do selo Graphic MSP, da Maurício de Sousa Produções, que ganhou duas sequências.

Ele também é autor de *São Jorge* (2015), série em duas partes que acompanha a vida do santo católico sob uma perspectiva de ação e aventura. Pelo seu estilo de desenho e narrativa, Beyruth acabou colaborando com a editora norte-americana Marvel Comics em séries de *Doutor Estranho*, *Motoqueiro Fantasma* e *Gwenpool*, entre outras²².

Olhando a produção ainda recente do autor é possível ver uma predileção por narrativas de aventura que tratam do sobrenatural e também ficção-científica, temáticas que estão distantes de uma tradição literária brasileira. No entanto, o autor possui um interesse em pesquisas históricas, o que está presente nos seus dois principais trabalhos autorais (*Bando de Dois* e *São Jorge*).

Para *Bando de dois*, Beyruth admite a apropriação do acumulado de referências sobre o sertão, que serviram de base para seu trabalho. Ainda que, diferentemente de outras HQs, ele não cite suas fontes de pesquisa, é possível observar que o imaginário sertanejo apresentado na HQ é mais amplo e, por conseguinte, mais livre. O autor explicou sobre as influências utilizadas em *Bando de dois* em uma entrevista:

É tudo parte de um acumulado de livros, filmes e histórias que li e assisti que serve como base pra criar novas combinações. Hoje em dia nada é novo, tudo é uma nova versão de um clichê mais velho. É o jeito que você recombina elementos que renovam a mistura, como você subverte o próprio clichê. (BEYRUTH, 2011)

Bando de dois, no panorama de obras que tratam do imaginário do sertão, situa sua narrativa dentro de um escopo temático do terror pop, de zumbis e espíritos, o que já o diferencia enquanto produto cultural dentro da bibliografia das histórias em quadrinhos sobre o tema.

O livro diz em sua contra-capa que que a obra está "resgatando a aventura nas histórias em quadrinhos brasileiras", o que faz referência aos já citados trabalhos de José Lanzelotti com *Raimundo, o cangaceiro* (1953), *Juvêncio, o justiciero do sertão* (1957) e mesmo *Mulher Diaba no rastro de Lampião*, escrita por Ataíde Braz e desenhada por Flávio Colin, lançada em 1990.

²² As colaborações de Beyruth para a Marvel podem ser vistas na página oficial da editora estadunidense, neste link <http://marvel.com/comics/creators/12790/danilo_beyruth> e as histórias publicas no Brasil são atualizadas neste site de referência para catalogação de HQs, o Guia dos Quadrinhos <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/trabalhos-de/danilo-beyruth/5385>>. Acesso em 05/05/2018.

Todas essas HQs trazem como referência básica narrativa as aventuras western dos anos 1960-70, bem como as produções *pulp* bastante populares nos EUA e na Itália. Além disso se baseiam em uma estética muito calcada nos quadrinhos mainstream norte-americanos. No entanto, *Bando de dois* adquire um tom de maior inovação do ponto de vista autoral por conta do hibridismo que traz ao deslocar o imaginário do sertão, sempre presente em um contexto bastante realista e tipificado em acontecimentos reais, para uma seara mais pop, de referências um tanto mais distante, de filmes de zumbis. Há ainda uma proximidade com o terror *gore*, um subgênero cinematográfico que se caracteriza pelo uso excessivo de violência e riqueza gráfica de cenas envolvendo mortes e cadáveres. Um hiper-realismo baseado no excesso, como explica Luis Nogueira em seu *Manuel de Gêneros Cinematográficos*.

Distingue-se dentro deste gênero clássico pela forma explicitamente exagerada como apresenta situações de violência e, por vezes, de sexo. Esta exposição da violência de uma forma absolutamente livre passa pela exibição hiper-realista de vísceras humanas ou animais, pelo uso de enormes quantidades de sangue em cenas de crime e abuso físico, pela dilatação das cenas de tortura que podem levar o espectador à agonia ou à náusea. (NOGUEIRA, 2010, p. 54)

Como explicitado pelo autor, as referências do cinema são chave para compreender as inovações estéticas trazidas por *Bando de dois*, o que leva a reflexões interessantes sobre avanços na mídia dos quadrinhos no Brasil. Além disso, nos dá indicativos de como o imaginário do sertão pode ser um substrato para obras autorais que fogem de uma narrativa histórica e realista.

2.3. Outras HQs contemporâneas sobre o sertão

Outras HQs contemporâneas a *Bando de dois* e *Estórias Gerais* que tratam do imaginário do sertão também trazem interessantes usos da temática.

São obras que se enquadram na efeverscência do mercado editorial de quadrinhos com narrativas longas e formato álbum. Valem aqui o registro. Uma delas é *Carcará* (2011), do paulista Aloísio de Castro, autor que sempre se baseou no folclore brasileiro em suas produções.

A HQ trata de disputas entre cangaceiros e fazendeiros no sertão nordestino. O destaque aqui é a presença da seca como catalisadora de tensões, o que acaba pautando as motivações de parte dos personagens. O autor traz um interesse em situar a questão do

cangaço dentro da ocupação do Nordeste e suas peculiaridades, o que situa a obra dentro do realismo encontrado em diversas outras produções já citadas em nossa dissertação.

Outras HQs se apoiam em uma tendência de adaptações literárias, que se tornaram tópica de parte dos lançamentos a partir do início dos anos 2000. A profusão desses títulos levantou críticas por trazer os quadrinhos para o campo do auxílio didático, esvaziando suas características artísticas e pondo as marcas criativas em segundo plano.

Em 2006 o governo brasileiro na gestão de Luiz Inácio Lula da Silva incluiu as histórias em quadrinhos na lista do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE)²³, o que provocou um aumento das adaptações de clássicos da literatura para a mídia das HQs. Acreditava-se que os quadrinhos seriam, em teoria, um incentivo à leitura das obras originais²⁴.

Como mote de grande parte da literatura brasileira, era de se esperar que o imaginário do sertão estivesse presente nessas adaptações em quadrinhos. Enxergamos qualidades e inovações em parte delas, mas é inegável que essas obras buscavam uma estratégia editorial pautada primeiramente pela oportunidade trazida pelo PNBE.

Entre as obras com histórias ambientadas no sertão estão *Vidas secas*, de Arnaldo Branco e Guazzelli (2015), baseado na obra de Graciliano Ramos; *O Cabeleira*, de Allan Alex, Leandro Assis e Hiroshi Maeda (2008), baseado no romance de Joaquim Távora; *Morte e Vida Severina*, de Miguel (2010), baseado no livro de João Cabral de Melo Neto; *O Quinze*, de Shiko (2012), adaptação da obra de Rachel de Queiroz.

Todos esses trabalhos trazem olhares interessantes sobre o imaginário do sertão e são obras bastante realistas no que diz respeito à paisagem sertaneja e suas questões sociais, mas avançam pouco em relação ao que já foi trabalhado nas obras originais, bem como em narrativas originais de histórias em quadrinhos com a mesma temática.

²³ Para compreender melhor os aspectos norteadores de seleção das HQs, sugerimos a leitura do edital. BRASIL. Ministério da Educação. Edital 2006: Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE). Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2005. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/arquivos/category/109-editais?download=349:edital-pnbe-2006>>. Acesso em 05/05/2018.

²⁴ Sobre o debate das adaptações de obras literárias para os quadrinhos sugerimos a leitura do artigo de Claudia de Souza Teixeira. TEIXEIRA, Claudia de Souza. Adaptações em Quadrinhos de Obras Literárias. Revista (Con) Textos Linguísticos. Vitória, V. 09, n. 13 p. 25-38, 2015.

2.4. Noções do imaginário

O imaginário é um campo de estudo vasto e seus usos tem servido a diversas áreas do conhecimento. Dentro da comunicação é evidenciado pelas relações que mantém com o real. Criada por Gilbert Durand, a chamada “Teoria Geral do Imaginário” e sua metodologia teve sua aplicabilidade na pesquisa proposta em diversas áreas, entre elas a comunicação, que é o cerne de nosso estudo, mas as contribuições desse campo do conhecimento são vastos e incluem, entre outros, a educação, a psicologia, as artes visuais, sociologia, entre outros.

O que nos interessa nesses estudos é o entendimento do imaginário como uma noção epistemológica que aglutina dimensões sociais, políticas e culturais. É com essa base que poderemos entender como as formas simbólicas ligadas ao Sertão nas duas obras analisadas neste trabalho se comportam.

O imaginário tem sido bastante utilizado até mesmo como parte de uma mudança de paradigma nas ciências humanas, no que diz respeito às novas óticas que traz para o debate do papel do homem e sua relação com o ambiente, bem como novas propostas metodológicas e epistemológicas.

A Teoria Geral do Imaginário parte do pressuposto que existe algo além das percepções imediatas que temos à luz de um entendimento racional. A psique humana também se conecta a uma penumbra de um inconsciente, que é acessado de maneira nem sempre linear e objetiva e que possui imagens de um ponto vista irracional, do sonho, da poesia. Essas manifestações da imagem representam uma espécie de intermediário entre um inconsciente não manifesto e uma tomada de consciência ativa. (DURAND, 2010, p.36).

O imaginário do sertão é a base das HQs contemporâneas analisadas aqui, com destaque para *Bando de dois* e *Estórias gerais*, mas o modo como esse imaginário dialoga com seu próprio tempo, espaço, formato, contexto social e histórico e a própria linguagem dos quadrinhos é o que esperamos dissertar em profundidade neste trabalho. Convém tecer algumas considerações dos estudos do imaginário e sua aplicabilidade nos estudos de comunicação e, mais especificamente, das HQs.

A espécie humana superou a própria realidade e passou a mediar sua existência através da imaginação. Essa capacidade foi determinante para a construção da espécie sapiens no ser humano que somos hoje. Yuval Noah Harari, historiador que buscou uma

nova abordagem para a história da humanidade, afirmou que a ficção serviu estrategicamente para a evolução humana.

Mas foi a capacidade de *compartilhar* essa ficção e o modo como, coletivamente, superamos a noção de real, que garantiu a hegemonia humana e a formação das sociedades. Ainda que não tenha trabalhado diretamente com o imaginário e nem tenha se apoiado em teorias sobre imagem e mitos, Harari trouxe uma contribuição sobre a importância do mundo imaginado.

"(...) a ficção nos permitiu não só imaginar coisas como também fazer isso coletivamente. Podemos tecer mitos partilhados, tais como a história bíblica da formação, os mitos nacionalistas dos Estados modernos. Tais mitos dão aos sapiens a capacidade sem precedentes de cooperar de modo versátil em grande número. Formigas e abelhas também podem trabalhar juntas em grande número, mas elas o fazem de maneira um tanto rígida, e apenas com parentes próximos. Lobos e chimpanzés cooperam de forma muito mais versátil do que formigas, mas só o fazem com um pequeno número de outros indivíduos que eles conhecem intimamente. Os sapiens podem cooperar de maneiras extremamente flexíveis com um número incontável de estranhos" (HARARI, 2016, p. 33).

A realidade é, para as pessoas, algo disponível a uma interpretação. Para uma necessária abordagem sociológica - mais especificamente a sociologia do conhecimento - usamos os estudos da construção da realidade e do conhecimento propostos por Peter Berger e Thomas Luckmann. Essas noções são importantes para entendermos como essa realidade é relativizada e depende de contextos socioculturais.

“Para a nossa finalidade será suficiente definir “realidade” como uma qualidade pertencente a fenômenos que reconhecemos terem um ser independente de nossa própria volição (não podemos ‘desejar que não existam’), e definir “conhecimento” como a certeza de que os fenômenos são reais e possuem características específicas” (BERGMAN e LUCKMANN, 2014, p. 11).

O entendimento da sociologia do conhecimento também se coloca como imersa dentro das experiências da vida cotidiana, fazendo da análise fenomenológica algo menos casual e determinista e admitindo um caráter subjetivo (ou ainda, intersubjetivo). Segundo Luckmann e Bergman, a partir de estudos de Schutz, o senso comum contém interpretações que são dadas como certas e que precisam ser colocadas no bojo da reflexão sociológica.

Para o autor, o imaginário cria vínculos, ultrapassando o indivíduo e está, de certa forma, impregnado no cotidiano do coletivo. Em uma perspectiva pós-moderna, ele atribuiu essa coletividade do imaginário ao que chamou de "tribalismo". Essas reflexões

nos levam a pensar na constituição do imaginário dentro das imagens do sertão, o que serviria de combustível para todos os autores que criaram obras com a temática.

No entanto, é incorreto pensar o imaginário como um conjunto de imagens "armazenadas", estáticas, à espera de um molde. Em uma entrevista à revista FAMECOS, Maffesoli explica:

Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado. Refiro-me a todo tipo de imagens: cinematográficas, pictóricas, esculturais, tecnológicas e por aí afora. Há um imaginário parisiense que gera uma forma particular de pensar a arquitetura, os jardins públicos, a decoração das casas, a arrumação dos restaurantes, etc. O imaginário de Paris faz Paris ser o que é. Isso é uma construção histórica, mas também o resultado de uma atmosfera e, por isso mesmo, uma aura que continua a produzir novas imagens. (MAFFESOLI, 2001)

Analizar uma obra sobre o Sertão tendo apenas a sua historicidade como referência poderia nos levar a incorrer em erros de interpretação da realidade de homens e mulheres sertanejas. A articulação da sociologia do conhecimento com as teorias do imaginário levam a interpretações interessantes, de uma perspectiva hermenêutica. O entendimento do imaginário de um determinado período e localidade e como esses conhecimentos se relacionaram com a "realidade" da vida cotidiana gera um debate aberto, que não se esgota.

O imaginário foi estudado a partir de várias perspectivas, desde uma visão antropológica de Gaston Bachelard - e, de certo modo por seu discípulo, Gilbert Durand até uma visão mais ligada à sociologia como Michel Maffesoli, que criou o conceito de "tribos".

Aqui nos interessa menos uma abordagem instrumental, de "mitodologia", dos aspectos formais, e mais um entendimento do imaginário enquanto um campo de compreensão das formas simbólicas e suas relações histórico-sociais. Bachelard foi pioneiro ao trazer uma análise ontológica para tratar da imaginação. Seus estudos trazem a poesia para o bojo da abordagem sociológica.

Bachelard imaginou dois tipos de imaginação, a formal e material. “(...) poderíamos distinguir duas imaginações: uma imaginação que dá vida à causa formal e uma imaginação que dá vida à causa material; ou, mais brevemente, a imaginação formal e a imaginação material” (BACHELARD, 1997).

O filósofo e antropólogo Gilbert Durand, ampliou as ideias de Bachelard e sistematizou o estudo do imaginário como forma de servir a uma investigação sobre as

atitudes imaginativas do ser humano. Em resumo, Durand "faz um extensivo estudo da produção cultural humana, especialmente das imagens que emergem das narrativas mitológicas, das religiões e das grandes obras literárias e artísticas" (ANAZ et al, 2014).

Em seu livro *O Imaginário*, Durand faz um trajeto histórico do imaginário e postula que trata-se de uma "bacia semântica", um espaço dinâmico onde as imagens se desenvolvem e se articulam em uma intrincada teia histórica.

Essa metáfora criada pelo autor dá conta da forma dinâmica com que enxerga o tema ao imaginar uma bacia abastecida por diversas correntezas, braços, fluxos e rios de imagem e significado onde podemos nos banhar, de maneira plural e em constante mudança.

Destacou ainda que o imaginário como a faculdade de simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde cerca de um milhão e meio de anos que o *homo erectus* ficou em pé na face da terra" (DURAND, 1999 p. 117). Com isso, Durand inaugura uma Antropologia, pois em seu "trajeto antropológico" do imaginário se situa uma incessante troca entre as pulsões subjetivas e intimações objetivas que emanam do nosso cotidiano. Para o autor o homem se situa nesse dinamismo de consciência, que parte tanto do biológico para o social quanto do social para o biológico.

Na sua abordagem metodológica dos mitos ele criou os regimes Diurno e Noturno das imagens. Em linhas gerais, o primeiro trata da ordem, disciplina, ascenção, racionalidade, enquanto o segundo abarca aspectos como descida, trevas, transformação e intimidade (DURAND, 1998). Para elaborar a classificação desses dois regimes simbólicos Durand parte de pressupostos tanto biológicos quanto psicológicos. Para ele é possível analisar em cada indivíduo elementos simbolizantes que se constituem como padrões simbólicos culturais na medida em que se repetem, acentuam ou se apagam. Frente a uma constatação angustiante de sua própria morte e do devir, a humanidade adota atitudes imaginativas que buscam negar esse destino ou buscar outros significados.

A formação do "imaginário" passa pela necessidade de um equilíbrio biopsicosocial da percepção da temporalidade do homem, de sua finitude. A partir daí Durand tece uma complexa análise da produção humana, das imagens formativas de grandes sistemas mitológicos, das religiões, bem como das obras literárias clássicas e outros trabalhos artísticos.

Já para Maffesoli, o imaginário atua como um elemento de coesão social, um "cimento". A capacidade da imagem de produzir sentimentos coletivos intensos gera uma

força catalisadora. O imaginário social, para o autor, é algo que supera o indivíduo e atua como uma "represa de sentidos, emoções, vestígios, imagens, sentimentos de afetos, símbolos e valores" (ANAZ et al, 2014). Sobre esse aspecto do imaginário, o filósofo escreveu:

O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. Na aura de obra - estátua, pintura - há a materialidade da obra (a cultura) e, em algumas obras, algo que as envolve, a aura. Não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra." (MAFFESOLI, 2001, p. 75).

Retomando ideias de Gilbert Durand ele dá sua contribuição do uso do imaginário na análise da cultura nas sociedades.

Esta é a ideia fundamental de Durand: nada se pode compreender da cultura caso não se aceite que existe uma espécie de "algo mais", uma ultrapassagem, uma superação da cultura. Esse algo mais é o que se tenta captar por meio da noção de imaginário" (MAFFESOLI, op cit).

O uso do imaginário na comunicação aparece, na definição de Barros como um método de análise de conteúdo. A pesquisadora elegeu a mitodologia como uma ferramenta adequada para as pesquisas na área. As imagens simbólicas em um produto comunicacional podem ser vistas dentro de um contexto social, histórico, social, cultural e antropológico (Barros, 2010).

Os métodos de Durand para pesquisa do imaginário foram pensados para uma compreensão de textos escritos e tradições orais. Deles nos apoiaremos na adaptação de Barros, que propôs um recenseamento das imagens simbólicas em dado material. "Parte-se do pressuposto que toda narrativa é aparentada do mito, possuindo a mesma estrutura que ele, apoiada em redundâncias" (BARROS, 2010).

Em nosso caso, a análise não traz um aspecto quantitativo, mas nos apoiamos em separar aspectos recorrentes das imagens do imaginário sertanejo.

Imagen 16: Belzebu.



Fonte: SRBEK, Wellington e COLIN, Flávio. *Estórias Gerais*. São Paulo: Nemo, 2012

Imagen 17: Cangaceiros no além.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

Nas imagens 15 e 16 vemos um exemplo dessa nossa abordagem. Um dos temas separados para análise e que são recorrentes nas duas obras é a figura do sobrenatural, do diabólico, que Durand enquadraria dentro do Regime Noturno, um aspecto mítico que aqui não nos interessa pormenorizar dentro de uma perspectiva analítica, mas que ajuda a contextualizar a natureza desse aspecto mitológico na construção do imaginário do Sertão.

Ligado a uma natureza maléfica, identificada dentro de uma tradição de narrativa dicotômica, as imagens ligadas ao diabo são recorrentes no imaginário do sertão por representar um destino inexorável, cuja saída se encontra apenas na salvação cristã.

A religião e seus elementos alegóricos é parte importante da trama das duas HQs e sua aparição surge tanto em uma perspectiva negativa, dramática como do ponto de vista apaziguador, de proteção.

Os temas recorrentes ligados ao imaginário do Sertão nas duas obras e suas ressonâncias socio-históricas serão analisadas em profundidade no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3: O SERTÃO REIMAGINADO: ANÁLISE DE ESTÓRIAS GERAIS E BANDO DE DOIS

O capítulo a seguir traz considerações sobre Estórias Gerais e Bando de Dois, que ilustram nossa análise das histórias em quadrinhos contemporâneas, em relação ao imaginário e representações do sertão.

Serão analisados os elementos dessas duas obras que dialogam com questões ligadas ao território, seus contextos históricos-sociais, a vida cotidiana e interpretações de fenômenos culturais e sociais ligadas à terra. Três pilares, no entanto, agregam todos os debates sobre essas representações no sertão nas HQs: o cangaço, a estética ligada à região, o que inclui também as representações de suas paisagens áridas e os estereótipos (e suas desconstruções).

Neste último reuniremos tipificações bastante relacionadas ao contexto sertanejo que se repetem em obras artísticas - e não só nos quadrinhos - a exemplo da fome e da seca como preconizantes de uma terra devastada, a “terra ignota” como batizada por Euclides da Cunha, o misticismo, a rígida estratificação social e a forte presença da religião cristã.

Nos parece mais coerente aplicar uma análise aliada a uma abordagem hermenêutica, por isso a determinação desses tópicos como forma de organização da pesquisa. Muitas obras artísticas e produtos da comunicação tentaram entender o sertão a partir de seus excessos, do caráter insólito de suas características, como a terra árida, deslocando o debate muitas vezes para um espaço pré-determinado, estanque.

Isso fez aumentar os clichês que permeiam o sertão e o agreste, bem como os seus elementos próximos, como o cangaço. Isso gerou interpretações incompletas, como destaca Luiz Bernardo Pericás em seu livro *Os Cangaceiros - Ensaio de Interpretação Histórica*.

"Essa hipertrofização de certas facetas produziu, por vezes, interpretações incompletas que reforçavam os mesmos clichês sobre uma sociedade que, como qualquer outra, sempre apresentou uma variada gama de experiências, padrões e valores culturais. Por isso, essa macroregião não pode ser vista num flagrante único e estanque, com uma paisagem relativamente homogeneizada, mas sim interpretada como um ambiente muito mais dinâmico do que se pensa, com uma série de características, por vezes desprezadas pelos estudiosos, que vão do conservadorismo cultural latente até as renovações, adaptações e incorporações, tanto em termos materiais como nas formas de convivência social" (PERICÁS, 2010, p. 19)

Nos parece claro, baseado nas obras analisadas aqui, bem como em uma primeira leitura das produções televisivas, jornalísticas, teatrais e literárias que, de fato, existe o desejo de acessar um imaginário do sertão muito particular, baseado em tradicionalismo e ligado ao que Rui Facó (1976) chamou de "interpretação lírica", muitas vezes distante de qualquer análise mais apurada e com rigor histórico.

Mas também podemos ver esse imaginário como uma riqueza imagética ou mesmo um "manifesto político-cultural" como deixam explícitos os autores de *Estórias Gerais* (COLIN, 2012).

Portanto, ao longo da análise, levaremos em conta como as histórias em quadrinhos contemporâneas olham para o sertão e suas características. Empreendemos aqui um esforço de interpretação levando em conta não só a linguagem próprio dos quadrinhos enquanto mídia como também o acumulado de experiências envolvendo o sertão tendo como base as teorias do imaginário.

3.1. Cangaço: uma narrativa anti-hegemônica

O livro de Pedro Baptista, *Os cangaceiros do Nordeste* (1929), relançado em edição fac-similar em 2011, pontua o trajeto epistemológico da palavra "cangaço", citando Euclides da Cunha e Gustavo Barroso, que também referenciaram o termo: "Armamento, de canga, porque o bandoleiro antigo sobrecarregava-se de armas, trazendo o bacamarte passado sobre os hombros como uma canga. Andava debaixo do cangaço". (BAPTISTA, 2011).

Barroso foi um dos primeiros estudiosos do assunto e tornou-se referência, sendo autor de títulos como *Terra do sol* (1912) e *Heróis e bandidos* (1917). O autor cearense foi contemporâneo de cangaceiros célebres como Lampião e Antonio Silvino. Sua maior contribuição foi transformar o cangaceiro em personagem crível e próximo ao fazer análises psicológicas de suas motivações.

Ao longo de sua longa bibliografia seu olhar sobre o cangaço oscila bastante, indo do determinismo biológico a uma perspectiva social (CLEMENTE, 2003). A palavra, segundo ele, acabou sendo associada a todos os grupos de bandoleiros que entronizam um dos aspectos mais marcantes do sertão no século XX.

Em um dos livros mais importantes sobre o cangaço, *Cangaceiros e fanáticos*, Rui Facó problematiza a atuação dos cangaceiros para além do materialismo histórico e apresenta diversas causas e funções para sua existência. O que fica claro, no entanto, é que qual fosse as motivações o surgimento estava associado às desigualdades sociais e às injustiças ligadas à concentração latifundiária (FACÓ, 1976). A partir daí se originou as diversas reflexões sociais da relação do homem com o seu meio.

Esse entendimento do Cangaço como um conjunto de questões sociais e políticas ligadas à terra, tanto *Estórias Gerais* quanto *Bando de dois* conseguiram criar obras que trazem novos olhares para a vida do Sertão brasileiro do período.

O sertão dentro das duas obras analisadas está dentro de um arcabouço histórico que relaciona a construção de uma identidade nordestina com aspectos culturais que permeiam um imaginário coletivo do sertão. Na interseção temática de *Bando de dois* e *Estórias gerais* o cangaço é o mais predominante, sendo essencial para a trama de ambos. Diferentes do ponto de vista da abordagem e dos recursos narrativos ligados às histórias em quadrinhos, as obras compartilham visões e aspectos característicos do imaginário do cangaço.

Um dos aspectos mais presentes é o cangaceiro como uma força à margem do poder, ligada ao que convencionou-se chamar de *banditismo social*, denominação que foi amplamente desconstruída ao longo dos últimos anos e que aqui convencionamos chamar simplesmente de cangaço, ainda que o termo traga um complicado reducionismo já identificado por Facó.

O pesquisador cita um "lento e deformado desenvolvimento econômico", bem como o monopólio da terra, como ponto de partida para a gênese dos cangaceiros na região. (FACÓ, 1976, p. 7). Seu livro foi pioneiro ao desconstruir as tentativas históricas que tentaram explicar até aquele momento o fenômeno do cangaço apelando para questões raciais, geografia e falta de comunicação.

O aspecto isolacionista também era bastante abordado nas análises do fenômeno até pelo menos metade do século passado. Facó relacionou ainda os aspectos religioso e social de fenômenos como o Padre Cícero Romão Batista, no Ceará. *Cangaceiros e fanáticos* foi muito marcado por uma tomada de consciência nacional, um olhar que colocava esses fenômenos como parte de um espírito de inconformismo e resistência.

Os cangaceiros, nesta leitura de Facó, seriam uma reação ao sistema latifundiário, que até o início do século passado ainda adquiria um status de quase servidão, de intensa exploração da mão-de-obra do campo.

O cangaceiro e o fanático eram os pobres do campo que saíam de uma apatia generalizada para as lutas que começavam a adquirir caráter social, lutas, portanto, que deveriam decidir, mais cedo ou mais tarde, de seu próprio destino. Não era ainda uma luta diretamente pela terra, mas era uma luta em função da terra – uma luta contra o domínio do latifúndio semifeudal. (...) O surgimento e o incremento do cangaço é a primeira réplica à ruína e à decadência do latifúndio semifeudal, de que também é resultante. Naquela sociedade primitiva, com aspectos quase medievais, semibárbaros, em que o poder do grande proprietário era incontrastável, até mesmo uma forma de rebeldia primária, como era o cangaceirismo, representava um passo à frente para a emancipação dos pobres do campo. Constituía um exemplo de insubmissão. Era um estímulo às lutas. (FACÓ, 1976, p. 37-38).

O trabalho de Facó foi importante para propor uma nova abordagem, ainda nos anos 1970, sobre um tema tão cercado de preconceitos, mas a ideia da gênese do cangaço apenas como uma resposta a um sistema econômico opressor gerado no Brasil Imperial e Republicano foi rebatida para ganhar uma polifonia de diálogos que ajudam a compreender o cangaço. Pericás (2010) julga insatisfatórias todas as teorias para o chamado banditismo social.

O entrelaçamento dos poderes político e econômico, junto com a engrenagem jurídica e policial, num ambiente fundiário claramente distorcido e desequilibrado, por certo teve um peso significativo na formação social e psicológica do bandoleirismo agrestino e sertanejo. Mas o sistema econômico brasileiro, de forma geral, e a estrutura agrária capitalista do Sertão nordestino nos períodos imperial e republicano, por si só, não podem ser considerados as *únicas* explicações para esse fenômeno. (PERICÁS, 2010, p. 29)

Outro livro fundamental para entender o fenômeno do cangaço, *Guerreiros do Sol - Violência e Banditismo no Nordeste Pernambucano*, do historiador Frederico Pernambucano de Mello, também trata como insuficiente a ideia de que o cangaço foi, unicamente, uma luta de classe contra o coronelismo.

O próprio Lampião, explica, se denominava um "coronel sem terras"²⁵. Mas Mello coloca o cangaço como uma resistência e isso fica bem claro em toda a sua pesquisa. Ele também foi pioneiro ao analisar a estética do cangaço, esta sim, uma das maiores

²⁵ Quando do lançamento da edição comemorativa de 30 anos da obra, Frederico Pernambucano de Mello elucidou suas ideias sobre o cangaço em uma entrevista ao Jornal do Commercio. Fonte: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cultura/noticia/2015/10/20/classico-sobre-o-cangaco-livro-de-frederico-pernambucano-de-mello-completa-30-anos-204318.php>> Acesso em 08/05/2018.

"vitórias" desse fenômeno, o que gera fascínio até hoje. Sobre isso iremos tratar em detalhes na seção sobre a estética do sertão, mais adiante.

Mello também mostrou que o cangaço foi complexo em suas apresentações, organizações e práticas. "Houve cangaços dentro do cangaço" (MELLO, 2013, p. 88), onde destaca três tipos: "cangaço como meio de vida", "cangaço de vingança" e "cangaço-refúgio".

Os que conhecem, ainda que superficialmente, a história do nosso banditismo rural sabem que a existência criminal desenvolvida por um Lampião, por exemplo, não pode ou, ao menos, não deve ser confundida com aquela levada a efeito por um Sinhô Pereira ou um Jesuíno Brilhante. No campo subjetivo, diferiam as motivações, os interesses, as aspirações, como diferiam os gestos, as limitações e as atitudes, no plano objetivo. Diversos foram os fatores que condicionaram a adoção do viver pelas armas em cada modalidade, como diversa se mostraria sempre a medida da conduta no respeito a certos valores, no comedimento das ações e na própria violência empregada. (MELLO, 2013, p. 88-89)

O que podemos perceber nessas abordagens teóricas e histórias sobre o cangaço, que ora convergem e ora se afastam, é que tratava-se de um fenômeno claramente anti-hegemônico. Os cangaceiros protagonistas em *Bando de dois* e *Estórias Gerais* estão à margem da sociedade em que vivem.

Vivendo em tramas ambientadas em cidades fictícias torna difícil uma análise comparativa com o real, mas o imaginário do banditismo como resposta à exploração do coronelismo está bastante presente, sobretudo na obra de Srbek e Colin. Antonio Mortalma parece um amálgama da figura romântica de Lampião e Corisco (conhecido como Diabo Loiro).

Já Beyruth explora o já citado "cangaço de vingança", modalidade em que o cangaceiro assume uma postura beligerante e cujas características ajudaram a formar na literatura a figura do cangaceiro típico. Seus representantes mais conhecidos foram Jesuíno Brilhante e Sinhô Brilhante.

Na obra também vemos que os personagens Caveira de Boi e Tinhoso usam de técnica de guerrilha e emboscada contra o trem que transportaria a tropa oficial Tenente Honório, bem como na batalha final da fictícia cidade de Nova Nazaré. A emboscada é um legado indígena apropriado pelos cangaceiros, uma forma eficiente de batalhas, feitas de avanços, recuos e emboscadas. (ROSA E SILVA, 2011).

Imagen 18: Cangaceiros armam emboscada.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

Na trama de Beyruth os dois últimos sobreviventes de um bando de vinte cangaceiros estão em uma jornada de vingança, que na obra adquire um tom de fantasia e terror por conta da busca pelas cabeças decapitadas de seus companheiros.

A figura das cabeças é parte de um imaginário tétrico ligado aos violentos embates de membros do cangaço com forças policiais. A violência praticada nesse período foi registrada em jornais da época, onde é possível encontrar relatos de pessoas que foram cruelmente estripadas, esfoladas, torturadas ou tiveram membros amputados.

Os volantes respondiam à altura com a prática de exibir as cabeças dos cangaceiros como uma espécie de troféu dessa guerra. Uma reportagem do Diario de Pernambuco do dia 22 de abril de 1937 relata a morte do cangaceiro Santa Cruz, morto em Sergipe, cuja cabeça foi exibida na primeira página do jornal. A notícia e a foto compartilham espaço com notas mais amenas de programação de teatro e comemoração da inconfidência mineira.

Imagen 19: Cabeças decapitadas nos jornais.



Fonte: DIARIO DE PERNAMBUCO – Blog da Redação.

<<http://blogs.diariodepernambuco.com.br/diretodaredacao/2017/04/24/o-matador-de-cangaceiros/>> Abril de 2017. Acesso em 08/04/2018.

A imagem mais famosa que denota a espetacularização da violência no cangaço é a foto das cabeças de Lampião e seu bando exibidas ao lado de objetos pessoais e armas.

Organizadas de forma simétrica, os rostos, apoiados por paus e pedras como calços, trazem expressões rígidas, olhos fechados, em clara oposição à vaidade da idumentária cangaceira.

Beyruth se apropriou dessas imagens para criar sua trama e deu contornos de narrativas do gênero horror para as cabeças cortadas. Na imagem abaixo é possível ver que o autor reproduz as mesmas expressões faciais que vemos nas famosas imagens originais.

Em *Estórias Gerais*, Flávio Colin faz uso do mesmo imaginário das cabeças cortadas na história Odorico Pereira, onde o bandido Antônio Mortalma é decapitado. Tal representação pode ser enquadrada dentro da categoria estética conhecida como grotesco. Segundo Muniz Sodré e Raquel Paiva essa corrente afasta do homem do curso natural da civilização, que sempre buscou distanciar-se do animal e produz um “rebaixamento”, “operado por uma combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos, com referência frequente a deslocamentos escandalosos de sentido” (SODRÉ e PAIVA, 2012).

Foi a mídia, através do principal meio de comunicação da época, que popularizou o lado mais insólito do cangaço ao exibir sem constrangimento decapitações nos jornais. Sodré e Paiva citam Deleuze e seus estudos do Barroco para analisar a relação do corpo com o grotesco.

"A importância do corpo nas expressões grotescas faz igualmente pensar no barroco, como bem o vê Deleuze, ao precisar que "(...) a alma no Barroco tem com o corpo uma relação complexa: sempre inseparável do corpo, ela encontra neste uma animalidade que a aturde, que a embaraça nos recônditos da matéria, mas também uma humanidade orgânica ou cerebral (o grau de desenvolvimento que lhe permite elevar-se (...))" (SODRÉ e PAIVA, 2012, p. 25).

Imagen 20: Cabeças decapitadas do bando de Lampião.



Fonte: Museu de Imagens.²⁶

Imagen 21: Cabeças decapitadas em Bando de dois.



Fonte: Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

²⁶ A imagem foi tirada em 1938 por um autor anônimo e foi tirada na escadaria da igreja de Santana de Ipanema, em Alagoas. A informação sobre a fotografia foi retirada do livro Ciclo do Cangaço, citado no site Museu de Imagens <<http://www.museudeimagens.com.br/ultimo-cangaceiro-bando-lampiao/>> Acesso em 20/07/2017

Ambas as obras, em diferentes gradações, acabam por romantizar o cangaceiro, conferindo-lhe um mito solar de herói. Em *Bando de dois* sua figura aproxima-se do amálgama que se produziu no cinema do cangaceiro como um *cowboy*, como relata Maria do Rosário Caetano nos seus estudos do cangaço na filmografia nacional (CAETANO, 2005).

Não há nenhum elemento histórico que ligue o cowboy ao cangaceiro, mas o cinema acabou compartimentando ambos dentro da categoria do "bangue-bangue". *Bando de dois* traz uma estética desse gênero de filmes.

Já *Estórias gerais*, apesar do tom aventureSCO, está mais próximo de uma abordagem histórica ligada à luta de classes como propôs Rui Facó em *Cangaceiros e Fanáticos* (FACÓ, 1976), como discutimos anteriormente. Seus cangaceiros representam uma resistência a uma sociedade arcaica em plena decadência e sua presença é uma perturbação na tessitura daquele mundo do latifúndio, marcado por um patriarcado violento.

Srbek introduziu uma interessante personagem feminina, a cangaceira Joana, que assume o controle da própria narrativa ao fugir do pai após ter seu amante proibido morto. Sua presença também se destaca por conta da baixa representatividade feminina na obra, o que reforça um padrão visto em outras HQs do gênero. Também inserida no cangaço de vingança, Joana é outra personagem que reforça o aspecto romântico do cangaço.

3.1.2. *O western pop do Sertão em Bando de dois*

O homem sertanejo e seu ambiente estão presentes na obra de Danilo Beyruth, mas são hibridizadas com referências que vão além do bojo comumente relacionados com produtos culturais sobre o sertão.

O autor usa a estética do cangaço de uma maneira entrosada à cultura pop, sobretudo no que diz respeito aos super-heróis, aos *westerns* italianos e às narrativas de horror. O seu elemento de maior diferenciação é o fato de que os protagonistas precisam lidar com as assombrações dos colegas mortos.

O sobrenatural não é estranho à obra de Beyruth, que criou em 2007 sua principal série autoral de quadrinhos, *Necronauta* (Figura 1). A trama do título trata das aventuras do personagem-título, que precisa conduzir almas dos mortos ao além.

Imagen 22: O Necronauta de Beyruth.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. Evilking.net

Sua especialidade é cuidar daqueles que deixaram pendências em vida que precisam ser sanadas. Já nesta obra Beyruth utilizou referências além dos gêneros principais, horror e aventura, para compor uma obra multifacetada que traz elementos históricos e literários. Ainda no tema do terror ele fez sua leitura da Turma do Penadinho na coletânea *MSP+50 - Maurício de Sousa por mais 50 Artistas*, que homenageia o criador da Turma da Mônica.

O universo dos super-heróis e terror está na base das referências estéticas de Beyruth. Para *Bando de Dois* ele adicionou à cultura do cangaço o *western*, dos filmes de Sergio Leone. "(...) comecei a partir da observação de que o cinema transformou o velho oeste americano numa coisa muito maior do que o fato histórico. Resolvi fazer a mesma coisa com o cangaço", como explicou em entrevista à época do lançamento (BEYRUTH, 2012).

Aproximar o Sertão de uma linguagem pop mostra o largo espectro de experimentação presente na linguagem dos quadrinhos. Os estudos de McCloud (2005)

são importantes para a identificação das inovações que os autores trazem às HQs, o que estimulam novos alcances e limites dentro desta arte.

O foco principal aqui é demonstrar como a representação do Sertão encontrou um veículo pop, com apropriações e inovação, dentro de *Bando de Dois*.

Já dissemos que o mercado brasileiro de quadrinhos vive, desde meados dos anos 2010, uma de suas fases mais prolíficas. Toda essa diversidade é sintomática do desenvolvimento de um mercado consumidor, o que caracteriza o desenvolvimento de uma indústria cultural e suas estratificações (ADORNO, HORKHEIMER, 1947). A cultura pop é filha dessa indústria cultural e seu apelo diz respeito a um consumo imediato, de fácil assimilação.

E por fácil não estamos subentendendo um prejuízo de valor estético ou cultural, mas antes um alcance e assimilação mais largos. A ideia do quadrinho brasileiro como mídia de massa no Brasil sempre foi ligada ao universo da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa, mas obras autorais de autores como Beyruth começaram a conquistar espaço e relevância suficientes para se enquadrarem dentro de uma lógica industrial de consumo.

A apropriação que Beyruth faz da cultura pop mostra domínio do autor em comunicar com uma audiência além do seu público consumidor de quadrinhos independentes.

A influência dos quadrinhos de super-heróis em seu traço já era percebida desde *Necronauta* e foi utilizado novamente em *Bando de dois*. Assim, mais do que se limitar a essas referências, que podem soar homogeneizantes, o autor imprimiu um olhar particular ao imergir esse estilo dos *comics* de ação em uma narrativa passada no Sertão.

O conceito de cultura pop aqui se aproxima do que escreveu Rogério de Campos na apresentação da revista General Visão, de 1993.

Essa revista surge para, entre outras coisas, chatear essa gente. Nossa objetivo é mergulhar nas imagens criadas pela tal cultura pop e provocar mais imagens. Desenhos de shapes de skate, games, ilustrações, brinquedos estranhos, capas de discos, roupas, flyers, cartazes, filmes, tatuagens, fanzines, desenhos de sites, desenhos animados, fotografias, histórias em quadrinhos e até pinturas e esculturas. Criadores que vivem além das fronteiras das imaculadas galerias ou apenas inconvenientes, fora do lugar "correto", fora do tempo, contraditórias, infinitas imagens elétricas para ofuscar as imagens oficiais. Não significa ficar deslumbrado pela Indústria Cultural, mas, ao contrário, enfrentá-la com ações e visões críticas" (CAMPOS, 1993, apud DANTON, 2010).

Nos aportes teóricos para estudos envolvendo a cultura pop, Thiago Soares levanta questões sobre o pop como senso de pertencimento global. Dessa forma, os

consumidores/fruidores dessa cultura atuam não só como produtores, mas também como intérpretes (SOARES, 2014).

O termo pop está ligado à ideia de lazer e entretenimento e tem origem na língua inglesa. Nos quadrinhos o pop sempre é associado ao consumo de massa, de personagens que atuam como marcas estabelecidas, a exemplo de nomes da Marvel, DC e de produções de forte marketing associado, como *Walking Dead*.

A discussão em torno da cultura pop se ancora, sobretudo, diante da retranca do entretenimento. Ao que me parece, a noção de pop está intrinsecamente ligada às ideias de lazer e de diversão. Quero, aqui, acrescentar mais um dispositivo para pensar o já problemático termo pop: a premissa de que, acionar o pop significa reconhecer o contexto do entretenimento e dos agenciamentos da indústria da cultura em análises e perspectivas (SOARES, 2014).

É importante, ainda, destacar um entendimento sobre entretenimento e seu papel na produção e circulação de bens culturais. O professor Jeder Jannotti descreveu a fruição estética como elemento importante na experiência de consumo dessas obras. Ele analisou as relações de consumo de produtos de entretenimento e o papel que esses produtos ocupam em nosso cotidiano.

"Ao ampliar a compreensão do papel que os produtos de entretenimento ocupam na cultura contemporânea é preciso também prestar atenção ao modo como nos apropriamos do aprendizado sobre o que é o mundo e sobre nossas identidades culturais a partir das tessituras da intriga apreendidas ao longo de nossas relações com esses produtos" (JANOTTI, 2009).

Associar elementos do pop dentro de uma obra autoral como *Bando de dois* acaba dando uma dimensão maior à HQ no sentido de estabelecer diálogos que podem inserir a obra em um contexto mercadológico ainda incipiente, além de promover inovações no campo estético-narrativo, como veremos mais adiante.

O cangaço é um dos elementos mais importantes da identidade do sertão e foi utilizado por diversos produtos culturais, como já foi discutido neste trabalho. Mas é no cinema onde encontra o meio mais popular para trabalhar suas imagens características, como indumentária e paisagem.

O assunto também pode ser visto em um contexto de valorização dos temas nordestinos na cultura brasileira. Glauber Rocha, com *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964) e Lima Barreto com *O Cangaceiro* (1953) enroncaram o cangaço dentro da

cinematografia brasileira. Na chamada “Retomada do cinema nacional”, Lírio Ferreira e Paulo Caldas fizeram uso do tema para o sucesso *O Baile Perfumado*, de 1997.²⁷

Todas essas produções guardam imagens de um Nordeste muito tradicional, uma terra de “um sol vermelho como um tição”, como descreveu Durval de Albuquerque no livro *A Invenção do Nordeste*. Esse aspecto de terra castigada, de constantes intempéries, se situa em um contexto bastante romantizado, fértil terreno para a ficção. O sertão mítico aproxima as narrativas de um espaço atemporal, de rígida estratificação e elementos bem característicos. Tanto o western tradicional quanto o western do Nordeste trazem como proposta narrativa uma trama deslocada de um período específico, pouco referenciada em uma linha temporal clara.

Bando de Dois traz aspectos do “Nordestern”, termo criado pelo pesquisador Salvyano Cavalcanti Paiva para designar a influência do western clássico dentro das narrativas sobre o cangaço.

As interseções do Oeste norte-americano e o sertão brasileiro se apoiam em uma dualidade civilização x selvageria, ordem x caos, em uma dinâmica que, mesmo longe de abarcar a complexidade histórico-política do período, diz muito sobre a rigidez do tecido social que serve de mote para essas narrativas.

Um dos mais importantes trabalhos sobre o Nordestern foi feita pela pesquisadora Lucia Ribeiro Bernardet em Cangaço, o Nordestern no Cinema Brasileiro (BERNARDET in: DO ROSÁRIO CAETANO, Maria, 2005). Beyruth cita o cinema como uma das suas principais fontes para criar *Bando de dois*, como afirmou em entrevista após o lançamento da HQ.

De novo, esse acúmulo de cinema, livros e HQs. O meu objetivo não é ser cinematográfico, mas usar a linguagem da HQ de forma a contar bem a história. (BEYRUTH, 2011).

O western serviu de base criativa para produtos como os filmes *spaghetti* de Sergio Leone e, mais recentemente, longas de Quentin Tarantino, como *Django livre* (2012) e *Os oito odiados* (2015). Como definiu o crítico francês André Bazin, tais

²⁷ O chamado “Cinema de Retomada” é como ficou conhecido a produção realizada a partir de 1995 com recursos oriundos da chamada Lei do Audiovisual, promulgada em 1993 após uma série de negociações entre cineastas e o Estado brasileiro. *Carlota Joaquina, Princesa do Brasil* (1995), é considerado o primeiro longa dessa fase. (CATELLI, 2009)

produtos se apoiam nos elementos básicos do gênero para compor uma narrativa romantizada tendo como eixo condutor o ambiente inóspito, a luta contra o selvagem em um violento processo "civilizatório" e o mito do nascimento de uma nação (BAZIN, 1953 apud CARREIRO, 2009).

Em seu texto *O western ou o cinema americano por excelência*, de 1953, Bazin ainda não se debruçava sobre obras fora de Hollywood, como as obras de Leone na Itália e experiências do Cinema Novo, de Glauber Rocha.

Imagen 23: O Nordestern em Bando de dois.



Fonte: BEYRUTH, Danilo. Bando de dois. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

A visão do cangaço de Beyruth traz muito do *western spaghetti*, mas dentro de um contexto muito arraigado ao sertão nordestino. O autor coloca os protagonistas Tinhoso e Caveira de Boi como anti-heróis do Sertão empenhados em uma vingança. Em uma narrativa de ação e aventura, não há tempo para prolongamento e reflexão nas questões humanas e sociais do Sertão, mas Beyruth encontra espaço, dentro da engrenagem frenética de seu roteiro, para criticar o fanatismo religioso e a miséria do vilarejo fictício de Nova Nazaré.

Na radiografia das influências de Beyruth em *Bando de Dois* encontramos ainda a presença do quadrinho norte-americano de nomes como Jack Kirby, John Byrne e outros. Em seu estilo há uma aproximação do gênero super-heróis dos *comics* dos EUA, sobretudo Marvel e DC, tanto no traço como nas narrativas. Há também elementos dos quadrinhos italianos, como já explicou o autor em entrevista.

Como influência posso dizer que tenho o elenco clássico da revista Mad, além de Richard Corben, Jack Kirby, Alex Toth, Milton Caniff, F de Felipe, Jordi Bernet, Ortiz, John Byrne e Guy Davis, para citar alguns. Já me disseram que acham meu traço parecido com os dos desenhistas italianos de faroeste. Acho que o fato de usar o pincel influencia muito. (BEYRUTH, 2011).

Beyruth conseguiu orquestrar todos esses elementos da cultura pop mundial dentro de uma obra que carrega muito do imaginário do sertão. Essa experimentação de linguagens mostrou que as estéticas sertanejas e questões ligadas ao sertão nordestino ainda possui muitas possibilidades narrativas.

Bando de dois é também revelador do amadurecimento do mercado de quadrinhos no Brasil a partir de um entendimento do uso de aspectos do pop (*western*, super-heróis) como forma de ampliar alcance de público sem abrir mão de uma produção autoral. A análise aponta a linguagem dos quadrinhos como espaço inovador para tratar de elementos da cultura brasileira e, mais particularmente, do sertão.

3.2. Estética como valor cultural e social

A representação do sertão nas artes é algo socialmente construído e uma das chaves para entender os percursos histórico-sociais dessa construção passa pela estética e pelas idealizações desse território. O termo “estética” deriva do grego *aisthetiké*, que pode ser traduzido como “conhecimento sensorial”, “experiência sensível”,

"sensibilidade" e que tem como significado o "estudo das belas artes" e do "caráter do belo nas produções naturais e artísticas"²⁸.

Entender seus conceitos é importante para um estudo de representação dentro de uma mídia como os quadrinhos, bastante ligado a uma ideia de arte feita com imagens e cujo escopo criativo envolve uma identificação do leitor com a narrativa visual (MCLOUD, 2005).

Como explica Marc Jimenez, apesar de ter sido utilizado pela primeira vez pelo filósofo alemão Alexandre Gottlieb Baumgarten no século XVIII, suas definições foram alargadas para abarcar uma maior complexidade face às contradições do homem moderno, suas relações com o fazer artístico e as dimensões políticas. Em sua obra *O que é estética*, o autor discorre sobre o esgotamento do termo pinçado por Baumgarten e posteriormente por Kant e Schlegel para refletir sobre a estética além da sensação e da percepção.

Significa isso que os sentimentos, as emoções, o que está ligado à sensibilidade, sobretudo o que resulta da contemplação da arte, não estão ligados ao conhecimento, visto que, ao contrário do intelecto, da razão, dos fatos da inteligência, não podem adquirir o status de um conhecimento transmissível, à semelhança do saber científico? Se penso dessa maneira, permaneço no estágio primário da sensação e da percepção; e torna-se perfeitamente comprensível que a contemplação de uma paisagem esplêndida ou de uma obra de arte mergulhe-me num estado de mutismo. Em compensação, se me represento o que vejo e tomo consciência do que sinto, acedo ao estágio da experiência artística. Em outras palavras, esta última não se esgota na sensação nem na percepção. (JIMENEZ, 1999, p. 19)

O filósofo francês Jacques Rancière trouxe ainda mais complexidade ao tema ao refletir sobre as relações entre estética e política, o que contribui para nossa análise mais crítica dos elementos do Sertão na arte. Ele define a partilha do sensível como algo "que fixa, portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas" (RANCIÈRE, 2005).

Na investigação que o artista faz de seu universo retratado, ele não estaria mais interessado apenas em expor aqueles elementos conhecidos, mas de ambientá-lo em um mundo sensível, onde a experiência de vida daqueles personagens e da memória daquele lugar fossem compartilhados com o leitor.

Os autores analisados neste trabalho utilizaram os quadrinhos como um meio dinâmico para colocar o leitor em contato com a memória e a identidade sertaneja. As

²⁸ Dicionário Michaelis (2009).

formas criativas encontradas refletem o largo espaço de experimentação que o sertão brasileiro proporciona para as HQs.

As HQs costuram tramas embaladas por uma estética muito característica do cangaço, como a indumentária típica, as lutas entre coronéis e cangaceiros, as volantes²⁹, a aridez da paisagem, a geografia, vegetação de cactos e mato rasteiro, as diversas cenas clássicas do imaginário sertanejo já visto em diversas outras mídias, a exemplo da população encarcerada na igreja para se proteger da violência, os ataques de cangaceiros e a paisagem árida.

Para compreender a estética do sertão - e o modo como ela se configura dentro das HQs - é necessário olhar para suas características com atenção. A geografia e a paisagem são determinantes para entendermos os elementos que fizeram esse imaginário tão peculiar no panorama cultural brasileiro e que, invariavelmente, se destaca nos olhares artísticos.

O sertão guarda em si aspectos de beleza e temor pelo seu caráter dualístico de um território ao mesmo tempo belo e insólito. No entanto, é bom frisar que a vegetação e topografia do sertão é bastante diversa, adquirindo características bem variadas de acordo com as diversas regiões que o compõe.

A caatinga é a vegetação predominante em todo o sertão e em parte do agreste. Ele possui como maior destaque a vegetação xerófila (da qual o cacto é o principal representante), típica de regiões semidesérticas. Há também colinas elevadas onde é possível encontrar árvores baixas e arbustos³⁰.

O cangaceiro acabou tornando-se o principal personagem desse cenário, popularizado na literatura e no jornalismo. Segundo Frederico Pernambucano de Mello, o cangaceiro representa uma transformação da figura do sertanejo, deslocando sua imagem de homem primitivo, dependente, para alguém revoltado com sua condição e empossado de um espírito de honra que remete aos cavaleiros medievais.

Neste sertão permeado por um imaginário de dureza e condições adversas, distantes do poder público longinquamente litorâneo, esse tipo especial de homem sertanejo, "individualista, sobranceiro, autônomo, desacostumado a prestar contas de seus atos", ocupava um imaginário de bravura, uma ocupação aventureira. (MELLO, 2013, p. 117).

²⁹ Volantes eram grupos de soldados ou contratados que percorriam o Semi-Árido em busca de cangaceiros.

³⁰ É possível encontrar dados atualizados sobre os biomas do semiárido no site da ASA (Articulação Semiárido Brasileiro). <<http://www.asabrasil.org.br/semiarido>> . Acesso em 08/05/2018.

Foi também esse mesmo sertanejo que popularizou no imaginário brasileiro a indumentária de couro marcada pela riqueza de detalhes e carrega diversos simbologias. Vivendo em um terreno árido marcado por cores sóbrias esses homens se enfeitavam com espelhos, anéis, vestiam roupas coloridas, punhais decorados, chapéus com inscrições e pedrarias, em claro contraste, aumentando sua aura de fascínio e mistério.

Segundo Rosa e Silva (2011), esse vestuário tão característico associa "a ancestralidade europeia de linhagem ibérica às tradições dos mundos muito antigos - afronegro e ameríndio". Para Mello em seu livro *Estrelas de Couro - A estética do cangaço* (2010), a indumentária cumpria uma função estética, mas também de proteção, o que chamou de "blindagem mística".

A partir de uma mitoanálise podemos enxergar o uso de símbolos medievais como a estrela de oito pontas de Salomão, famoso no chapéu usado por Lampião, ou a flor-de-lis. A primeira possui um aspecto de proteção, pois acredita-se que tenha o poder de afastar espíritos malignos. Os adornos comuns nas vestimentas eram desenhados e produzidos pelos próprios cangaceiros e o domínio das técnicas de costura e estilismo eram enaltecidas nos bandos. (MELLO, 2011)³¹. As histórias em quadrinhos analisadas aqui se valem muito desse aspecto lírico das indumentárias, uma vez que os enfeites ganham um aspecto simbólico na construção dos personagens, com destaque para os chapéus, presente nos protagonistas das duas obras.

O desejo estético de se enfeitar, de tornar-se belo revela-se em outras peças de ouro como anéis para os homens e brincos, broches e dedais para as mulheres. Todavia o chapéu de couro constitui o ponto de concentração simbólica do traje do cangaceiro, uma espécie de coroa de um rei sem trono. Como expressão de arte, ele tem vida própria devendo ser apreciado no conjunto dos elementos que o compõem. Os ornamentos do chapéu de couro, como por exemplo, a estrela de oito pontas (que possui duas estrelas a mais que a bíblica tradicional), simboliza os mil raios da macambira, essa bromélia temível, com espinhos de ida e volta nas hastes longas de ouriço, uma aliada imemorial contra todo invasor. (ROSA E SILVA, 2011).

Além do cangaço, a estética do sertão também é alimentada pela figura do vaqueiro, personagem imortalizado em obras como *O aboiador* (1921), de Câmara Cascudo. *Estórias Gerais* é quem melhor explora a poética do vaqueiro, uma vez que tem um tempo maior na narrativa para apresentar aspectos da vida cotidiana, com destaque para as cenas da fazenda, com seus ritos e objetos característicos sendo colocados em

³¹ Entrevista de Frederico Pernambucano de Mello sobre a estética do cangaço. <<http://www.asabrasil.org.br/semiarido>> Acesso em 08/05/2018.

primeiro plano nos requadros, bem como as passagens do vilarejo, com bodegas, pátio da igreja, solários. E nessas representações, a estética do vaqueiro é bem presente, dividindo espaço no desenho com o cangaço.

Colin guarda semelhanças, no quadrinho, ao que o mestre artesão Espedito Seleiro, de Nova Olinda, Ceará, faz em relação ao vestuário do vaqueiro. Espedito é filho de Raimundo Seleiro, criador da sandália de solado quadrado encomendada por Lampião³².

Os desenhos de Colin trazem muitos detalhes de peças criadas por Raimundo e que se encontram hoje delimitadas esteticamente no que o historiador Capistrano de Abreu chamou de "civilização do couro" (RODRIGUES, 2015).

Imagen 24: Estética do sertão em Estórias gerais.



Fonte: SRBEK, Wellington e COLIN, Flávio. *Estórias Gerais*. São Paulo: Nemo, 2012

³² Sobre o trabalho de Espedito Seleiro ver MOTTA, Eduardo. *Meu coração coroado: mestre Espedito Seleiro*. São Paulo: Editora Senac SP, 2017.

Imagen 25: Estética do sertão em Espedito Seleiro.



Fonte: Rascunhos de Fotografia.<<https://www.rascunhosdefotografia.com.br/espedito-seleiro/>> Acesso em 05/05/2017.

A literatura de cordel foi um dos mais populares meios de propagação do imaginário do sertão e ainda hoje é identificada como um dos mais legítimos representantes da cultura popular. Com uma produção e circulação próprias, o cordel, vendido e/ou distribuídos como folhetos de baixo custo, trouxeram personagens e cenários típicos do sertão, ainda que sua temática fosse bastante diversificada.

O cordel já era consumido em meados do século XIX e viu sua popularidade aumentar com a chegada da Família Real no Brasil (BRITO, 2016). O cordel no Brasil sofreu diversas alterações da literatura de folhetos produzida em Portugal ao adquirir características próprias baseadas na transcrição da tradição oral para o texto.

Segundo Doralice Alves Queiroz, o cordel se adaptou ao cotidiano do povo brasileiro ao trazer as mais variadas transcrições de temas como religiosidade, festas católicas, messianismo, adivinhações, curas terapêuticas, lendas, entre outros.

A literatura de cordel mantém aspectos da literatura oral e popular, bem como percebe-se nela a presença de textos eruditos, de contos de encantamentos, de fábulas, de bestiários medievais. O folheto é fruto de reescrituras e transformações textuais sucessivas, criando, assim, um texto inteiramente novo que, mesmo guardando algumas marcas de suas origens e dos caminhos percorridos em seu processo de elaboração, torna-se completamente outro. As principais transformações, relativas ao esquema narrativo, ao papel dos personagens etc., introduzem novas motivações e significações. (QUEIROZ, 2005, p.6).

Flavio Colin cita o cordel como uma de suas muitas influências para compor *Estórias Gerais*. E é possível identificar em seu traço muito da assinatura visual dos

folhetos. No entanto, a HQ guarda semelhança também com a oralidade e no modo como apresenta o ambiente do sertão. Também dialoga com o cordel por trazer ao contexto sertanejo muito da mitologia e lendas europeias, sobretudo as cavalariais medievais e o misticismo.

O personagem cangaceiro Mortalma se assemelha a um personagem de um folheto ao ter sua origem contada em forma de lenda, com muitas referências a pactos com demônios, bestas e inferno. Colin acessou um imaginário do cordel sem se apegar ao formalismo dos cordelistas, do texto poético e rimado.

A estética sertaneja aparece mais desconstruída em *Bando de dois*, ainda que o autor use elementos realistas da indumentária do cangaço, incluindo armas e acessórios usados na época, como o punhal de cabo decorado e a cartucheira cruzada no corpo.

A maior influência de Beyruth parece vir mais do cinema que da literatura ou mesmo do acumulado das tradições do folclore, sem pontuar uma única fonte de sua pesquisa de imagens.

A visão que ele traz do sertão encontra eco na virada conceitual das representações do Brasil no cinema a partir dos anos 1960 (BENTES, 2007). Em seu mais seminal texto, *Estética da fome*, o cineasta Glauber Rocha³³ propõe um rompimento com a "vitimização" da pobreza, do "choro conformado" e do paternalismo. Buscava uma postura transformadora para as temáticas ligadas à pobreza e a fome em contraponto à corrente da época de obras ditas de "denúncia", mas que apenas exploravam uma estética miserável, dando contornos de folclore.

Falando mais diretamente do cinema, Bentes destaca a problemática "ética-estética" das produções que tratam do sertão. "Como mostrar o sofrimento, como representar os territórios da pobreza, dos deserdados, dos excluídos, sem cair no folclore, no paternalismo ou num humanismo conformista e piegas?" (BENTES, 2007).

Beyruth se afasta de um discurso contemporizador e mostra uma estética pop e dinâmica para sua visão do Sertão. Seus cangaceiros estão mais próximos dos cowboys da tradição americana e surgem como anti-heróis de um embate de forças entre estratos sociais em crise, tendo de um lado a polícia a serviço de uma elite latifundiária em crise e do outro, cangaceiros bandoleiros prestes a se extinguir.

³³ O manifesto de Glauber foi publicado, originalmente, com a grafia descompromissada do autor, "Eztetyka da Fome". Corrigimos de acordo com a norma padrão da língua portuguesa apenas para uma melhor compreensão. O manifesto está disponível na íntegra no endereço <http://www.tempoglauber.com.br/t_estetica.html>. Acesso em 21/07/2017.

Maffesoli em seus estudos sobre a ética da estética afirma que "a partir de uma arte generalizada que se pode compreender a estética como faculdade de sentir em comum" e que isso suscita um valor e é "vetor de criação" (MAFFESOLI, 1998). Ele propõe um retorno ao "sentimento coletivo da existência do indivíduo", uma razão sensível que admite uma grande relevância do senso comum e do cotidiano.

Os conceitos de uma subjetividade coletiva são importantes para entendermos a força criativa de *Bando de dois* e *Estórias gerais*, obras que estão distanciadas no tempo e no espaço do imaginário que retratam. Colin e Srbek, bem como Colin, buscam em um reservatório de referências, como afirmou Maffesoli, "uma partilha de emoções vividas", promovendo uma religação do indivíduo com o coletivo. A estética do sertão, por seu valor social e cultural, fortalece esse laço.

3.3. Estereótipos e suas desconstruções

A rigidez das relações sociais no Sertão no período de 1870 a 1940 foi determinante para criar o entendimento que deu origem tanto à estética quanto às características conceituais da identidade sertaneja (WIESEBRON, 1996). Ajudou a criar ainda os personagens recorrentes desse universo, como o padre, o coronel, o jagunço, o vaqueiro, a beata e, claro, o cangaceiro e a cangaceira. Ainda que esses entendimentos sejam definidores de uma memória coletiva, de um imaginário, não são, de maneira alguma, absolutos. Ao se apropriar de elementos enraizados em nossa cultura, os autores trouxeram um olhar muito particular sobre aquele contexto.

Estórias Gerais se apropria de narrativa e estilos de um Sertão muito tradicional, ligado a aspectos histórico-sociais difundidos sobre a região e que perfazem uma ideia de Brasil ainda dividido. Durval de Albuquerque no livro *A Invenção do Nordeste* descreveu esse conjunto de representação ligado a um sertão castigado, de um “sol vermelho como tição”.

“Um sertão que é o Nordeste, espaço mítico já presente na produção cultural popular, no cordel e em romancistas do século XIX, como Franklin Távora e José de Alencar, sistematizado definitivamente por Euclides da Cunha e, agora, agenciado para representar uma região. O sertão deixa de ser aquele espaço abstrato que se definia a partir da “fronteira da civilização”, como todo espaço interior do país, para ser apropriado pelo Nordeste. Só o Nordeste passa a ter sertão e este passa a ser o coração do Nordeste, terra da seca, do cangaço, do coronel e do profeta.” (ALBUQUERQUE, 2011, p. 134)

O conceito de sertão é anterior às tradições orais e literárias e já estava presente antes mesmo da fundação do Brasil enquanto nação. A pesquisadora Janaína Amado pontua que o termo está presente em relatos de viajantes, cronistas, a partir do século XVII, sendo “uma das categorias mais recorrentes no pensamento social brasileiro” (AMADO, 1995 apud RIBEIRO e SILVA, 2014).

A etimologia é ainda mais antiga e aparece já nas cartas de Pero Vaz de Caminha ao rei de Portugal durante os descobrimentos das terras brasileiras, cujo significado seria de um lugar oculto, longe da costa. A palavra, segundo os estudos de Gustavo Barroso, deriva de muceltão e sua corruptela “certão” ou “celtão”, nome dado pelos portugueses às terras despovoadas da África Equatorial. (BARROSO, 1947 apud FILHO, 2011).

É possível perceber que esse sertão, desde sua etimologia mais elementar já era carregada de um valor estético e um imaginário de mistério. Esse sertão territorial dialoga com o Nordeste como um espaço da saudade, como definiu Albuquerque, “menos um lugar que um *topos*, um conjunto de referências, uma coleção de características, um arquivo de imagens e texto (ALBUQUERQUE, 2011).

Tal repertório é utilizado pelas HQs para compor um sertão imaginado, fundado na tradição e em uma imagética que lhe confere familiaridade. Cada obra, ao seu modo, confere complexidade aos temas associados ao Sertão a trazem também uma busca inerente sobre uma identidade sertaneja.

Mas até que ponto esses mesmos elementos que conferem riqueza criativa à região colaboram para perpetuar a ideia de imobilidade, arcaísmo e poucos avanços nas relações sociais? Essas narrativas condizem com o momento socioeconômico do sertão social? As complexidades inerentes a toda sociedade moderna estão abarcadas?

É importante também situar a desconstrução do estereótipo à luz dos debates trazidos pela definição do conceito de Semi-Árido citado no início da dissertação, o que levou em conta os avanços sociais e o fim da ideia de comiseração em relação à região.

Em seus estudos sobre identidades culturais e noções de comunidade do indivíduo moderno, o filósofo Stuart Hall relacionou as culturas nacionais não como unificadas, mas como “dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade” (HALL, 2006).

Esse entendimento é bastante importante para situar questões complexas do sertão brasileiro no final do século XIX e início do século XX e seus desdobramentos hoje. Os

jogos de poder e as lutas contra as injustiças sociais surgem como definidores de uma identidade em contraponto a uma suposta identidade nacional "única" e conciliadora.

"As identidades nacionais não subordinam todas as outras formas de diferença e não estão livres do jogo de poder, de divisões e contradições internas, de lealdades e de diferenças sobrepostas. Assim, quando vamos discutir se as identidades nacionais estão sendo deslocadas, devemos ter em mente a forma pela qual as culturas nacionais contribuem para "costurar" as diferenças numa única identidade." (HALL, 2006, p. 65)

Essas noções encontram um terreno fértil de propagação na linguagem dos quadrinhos. *Estórias gerais* e *Bando de dois* se colocam como obras dinâmicas que buscam um diálogo com o leitor na busca por uma discussão sobre a memória do sertão. Se há mesmo uma busca por desconstrução, a linguagem dos quadrinhos apresenta possibilidades interessantes para tal. Will Eisner foi o autor que melhor exemplificou essa característica das histórias em quadrinhos de estabelecer uma comunicação rica e interativa entre criador e espectador.

"As histórias em quadrinhos comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto." (EISNER, 1999, p. 5)

Scott McCloud foi outro teórico da linguagem dos quadrinhos que trouxe uma compreensão sobre como o leitor é agente participante no processo de produzir sentido à narrativa (MCLOUD, 2005). Anos mais tarde, o professor Waldomiro Vergueiro revelou estudos importantes de como usar essa linguagem em sala de aula através de uma visão mais qualificada do potencial das HQs. "A interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir" (BARBOSA e VERGUEIRO, 2008).

A problematização da identidade e memória do sertanejo encontrou nos quadrinhos um dos meios mais interessantes para levar as discussões a outro nível de complexidade. E mais importante, com o apelo popular típico do meio.

Ainda que as obras analisadas sejam reconhecidamente importantes dentro do gênero, as HQs nacionais têm tratado o tema com relativo interesse, como vimos no percurso histórico. No entanto, ao deslocar as narrativas sobre o sertão para uma cidade fictícia, os autores das duas obras analisadas aqui adicionaram um substrato mais

experimental, ousado, ao se permitirem trabalhar com o arcabouço imagético com mais liberdade.

Tanto Buritzal (Estórias Gerais) quanto Nova Nazaré (Bando de Dois) se apropriam de elementos de lugares reais e de *tropos* ligados ao universo sertanejo, mas estão descompromissados com fatos reais, datas e pessoas. Estórias Gerais até se situa no tempo (meados dos anos 1940) e no espaço (“pequeno município no Norte de Minas). Já Bando de Dois traz uma paisagem bem característica da caatinga, mas não fica explícito em nenhum momento em qual local real se passa a história.

Longe de serem derivações genéricas de uma paisagem típica sertaneja, essas cidades fictícias foram bem construídas a ponto de serem relevantes dentro das narrativas criadas pelos autores.

Estórias gerais e *Bando de dois* exploram um panorama muito amplo da estética sertaneja e conseguem ir além da superfície do tema, trazendo à tona discussões importantes sobre o jogo político que envolve as relações do homem com o seu ambiente e dos diversos atores envolvidos no universo do sertão (a igreja, os grandes donos de terra, os miseráveis, os cangaceiros, etc).

As agruras do sertão e sua evidenciada aridez da terra, é recorrente nas duas HQs. Essa representação está presente através da caracterização do conhecido ambiente do Semi-Árido (bioma) como a terra seca e pedregosa, o clima quente e seco. Mas esses aspectos são evidenciados de um ponto de vista social, da dificuldade de desenvolvimento e falta de oportunidades. Como em outras obras artísticas que retrataram esse espaço, é impossível dissociar o meio dentro do enredo, sendo o ambiente um aspecto definidor da narrativa. Neste ponto vemos pouca desconstrução do imaginário dessa topografia marcada, quase uníssona.

Tais imagens buscam um imaginário quase sempre de sofrimento, dureza, que surge como uma evidência da desigualdade brasileira, que Durval Albuquerque chamou de "quadros de miséria e dor" (ALBUQUERQUE, 2011). O autor referenciou obras como o quadro "Os retirantes", de Cândido Portinari para tratar dessa imagética do sofrimento ligado à região.

Nordeste da morte pobre. Nordeste daqueles que só tem o céu para poderem clamar, pedir de joelhos. Pedintes e de joelhos, eis o povo nordestino, maltrapilho, sobre o qual parecem sempre pairar a desgraça, a morte, os urubus. Gente que só tem as próprias vidas e de seus filhos para oferecer, a oferenda esquelética e trágica. Povo que chora compridas lágrimas, que tem expressões de miséria e dor estampadas no corpo e no rosto, pelo pincel da fome e da seca. Região composta de quadros de horror

que suscitam pena, solidariedade e até revolta, mas também causam repulsa, medo, estranhamento e preconceito (ALBUQUERQUE, 2011 p. 281).

A seca não chega a ser evidenciada em nenhuma das obras, ainda que seja citada em *Estórias Gerais*. Em *Bando de dois* a cidade de Nova Nazaré está condenada por se situar em uma região condenada a ser soterrada pela areia. A maior parte da população migrou e restaram apenas algumas pessoas fieis a um padre que enxerga o lugar como “abençoados”. Aqui temos não só uma referência a Antonio Conselheiro e *Os Sertões*, de Euclides da Cunha, mas também aos migrantes de obras como *Vidas secas* e *O Quinze*.

Em *Bando de Dois* a seca e as agruras da caatinga ajudam a compor a ambientação. Beyruth usa a forma do quadro como forma de evidenciar um tempo impassível e para dar a noção de que a terra árida é um desafio à sobrevivência.

O capítulo 1 da HQ abre com um tempo longo e vários elementos do sertão, como a vegetação de cactos e o céu sem nuvens. Vemos um uso da linguagem das HQs como forma de comunicar esse estado da terra. Segundo McCloud, "a forma do quadro pode influenciar nossa percepção do tempo (MCLOUD, 2005).

Em *Estórias gerais*, a fome e a seca aparecem com uma representação mais próxima dos mitos dicotômicos de Deus e do Diabo, do inferno na terra e da possibilidade de fuga da miséria.

Presente em quase todas as HQs que já falaram sobre o sertão, a estiagem típica do Semi-Árido foi bastante abordada na literatura (com destaque para o movimento regionalista de 1930) e no cinema. Nos trabalhos dos autores estudadas aqui o tema em torno da seca, como a migração em massa, estão presentes apenas como um referencial de catástrofe, condenação.

Foi o "romance de trinta", segundo Albuquerque, que definiu a seca e a epopeia da retirada como um dos temas regionais da região.

A imagem do Nordeste passa a ser pensada sempre a partir da seca e do deserto, ignorando-se todas as áreas úmidas existentes em seu território. A retirada, o êxodo que ela provoca, estabelece uma verdadeira estrutura narrativa. (ALBUQUERQUE, 2011, P. 138).

Outro elemento que norteia o imaginário sertanejo nas HQs é a religiosidade, elemento que está presente em praticamente todas as narrativas de *Estórias gerais* e que surge como parte importante da trama em *Bando de dois*.

A religião media as relações sociais em *Estórias gerais* e sua dinâmica e representação social provém de uma ideia do sertanejo religioso de Ariano Suassuna (como é citado pelo desenhista Flávio Colin em um dos prefácios do livro). Esse elemento de identidade regional é bastante caro a Suassuna e aparece com destaque neste trabalho de Srbek e Colin. Como destaca Albuquerque sobre o autor paraibano:

O Nordeste de Ariano tem sua história ainda governada pelos insondáveis desígnios de Deus. É um espaço que oscila entre Deus e o Diabo. É um jogo de cartas cujas regras não foram reveladas a ninguém. Um mundo que se opõe à sociedade moderna onde tudo é máscara, é interesse, tudo é desprovido de verdades eternas, tudo é artifício, mentira, absurdo. Só a religião e a Igreja, se fosse praticante da "verdadeira fé", se não se deixasse corromper pelos poderes e interesses terrenos, poderiam ordenar este mundo, dar-lhe sentido. (ALBUQUERQUE, 2011, p. 189)

A obra de Suassuna ainda é pontuada por elementos místicos e pitorescos onde tradições europeias, mais precisamente ibéricas e orientais, se misturavam às heranças de negros e índios. O autor se apropriou dessa miscigenação cultural para criar obras como *O auto da Comadecida* e o próprio movimento armorial. Evandro José Medeiros Laia, estudioso da obra de Suassuna, afirma que as "os colonizadores portugueses trouxeram para o Brasil a lembrança de uma Europa medieval, da época das grandes navegações, marcada pela cultura carnavalesca e pela polarização entre alta e baixa cultura (LAIA, 2012).

Esse Nordeste imaginado, medieval, está presente em *Estórias Gerais* em uma espécie de arcabouço cultural, onde elementos da religiosidade preenchem arquétipos conhecidos, o padre, a beata, a missa dominical, bem como representações místicas da literatura cristã, como o diabo. Tais imagens bíblicas se misturam com crenças e práticas populares ligadas aos cultos afro e tradições folclóricas.

A Igreja em *Estórias gerais* é uma instituição que aparece como mediadora da moralidade das pessoas e do dia a dia da comunidade, ainda que, por vezes, apareça corrompida por esse mesmo poder, seja pela omissão de suas responsabilidades com a paróquia ou pelas relações cheia de interesses com o poder público e as forças policiais.

Em outros momentos, a figura do padre e da religiosidade católica representa uma decadência de um sertão tradicional, de rígidas regras sociais, em contraponto ao banditismo romântico e iconoclasta, que busca romper com a ordem instituída.

Bando de dois coloca a Igreja como uma antagonista fraca e débil, que luta com dificuldades para proteger seus paroquiados. Em determinado momento a maior parte da cidade encontra-se encastelada, ao lado do padre, dentro da igreja, como forma de se

proteger da invasão dos cangaceiros Tinhoso e Cavêra de Boi (Imagem 25). O padre, como já citado, representa o bastião desesperado de uma população sem perspectivas, imersas em um culto (imagem 26). A primeira imagem ressoa conflito e invasão, que é um tema recorrente dentro da tradição narrativa do cangaço.

As ocupações por parte dos cangaceiros em cidades do interior do Nordeste são bastante utilizadas em diversas produções artísticas e deixam explícito as divergências sociais e políticas que existiam entre os principais atores sociais em questão: a ordem representada pela cidade invadida e o anti-sistema, findado na figura do cangaceiro opositor. *Bando de Dois* pouco desconstrói essa problemática. Ainda que hoje se saiba que as motivações dos cangaceiros eram diversas e bastante complexas, o que perdurou foi o imaginário do invasor.

Beyruth apenas dá uma outra motivação ao ataque ao povoado – buscar as cabeças dos colegas de bando. Como se situa em uma trama ligada ao terror, a HQ dá uma abordagem menos econômica e social ao conflito para se situar numa proposta mais fantástica. Da ancoragem na realidade está a violência que sempre se fez presente nesses episódios.

A imagem da cidade vazia durante a chegada de bandos de cangaceiros é parte do imaginário do cangaço e aparece em diversas obras que já trataram do tema, como *O auto da Comadecida*. Pedro Baptista relata diversos momentos de terror em cidades nordestinas em seu livro *Cangaceiros do Nordeste*. "Era uma situação crudelíssima. Toda uma população acovardada sob a expectativa de um inimigo terrível" (BAPTISTA, 2011).

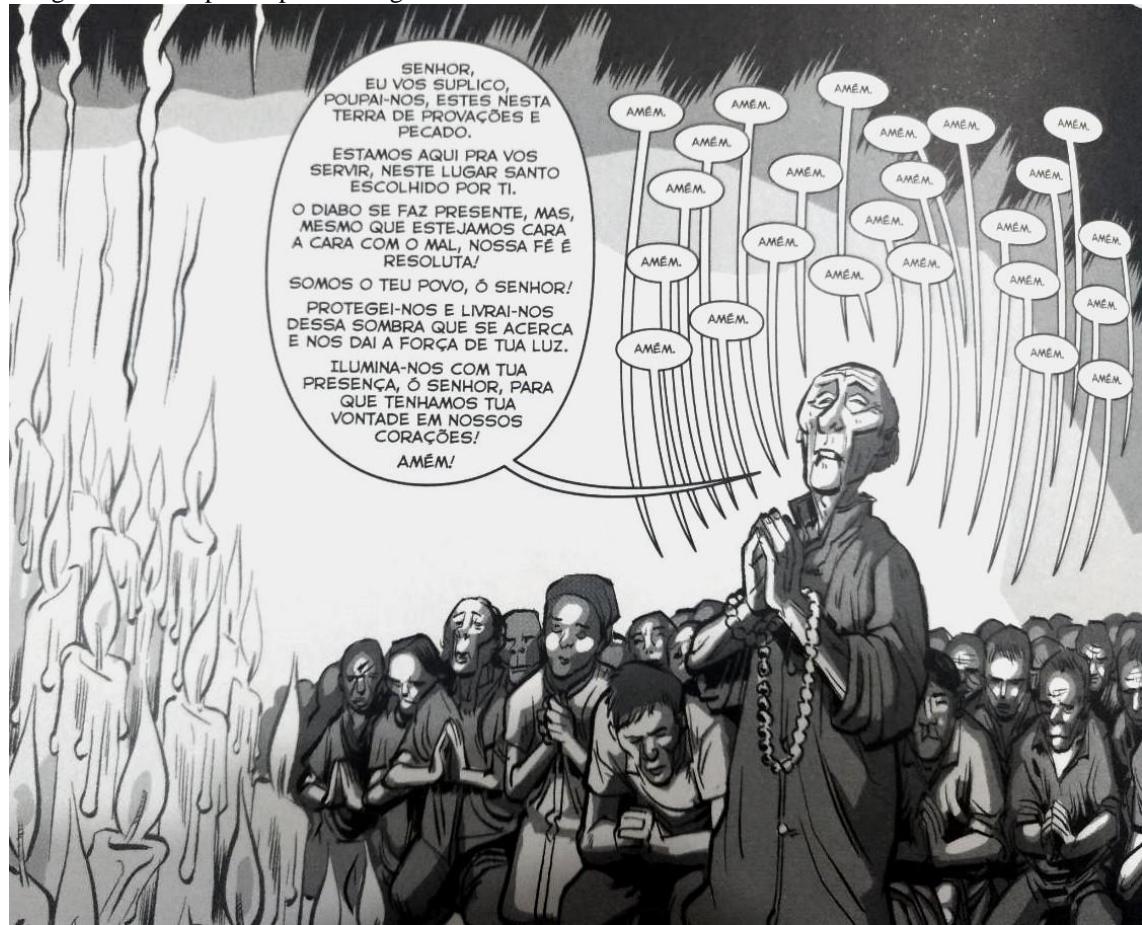
Beyruth referencia esse imaginário nas cenas finais de *Bando de Dois*, no embate final entre os cangaceiros e o tenente da guarda, em uma emboscada que tem como palco o pátio da igreja local. Aqui, a igreja surge como símbolo de uma fronteira final, espaço onde todos os personagens chegam para o acerto de contas (imagem 26).

Imagen 26: Terror na igreja em Bando de dois.



Fonte: Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

Imagen 27: Reza para espantar cangaceiro.



Fonte: Fonte: BEYRUTH, Danilo. *Bando de dois*. 1. ed. Campinas: Zarabatana Books, 2010

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lugar do sertão já foi tantas vezes deslocado, reconstruído, estereotipado, celebrado, criticado, ignorado, valorizado. O imaginário da região é parte importante da cultura brasileira e base criativa para clássicos de nossa literatura, cinema e artes plásticas.

Como jornalista sempre me interessei por quadrinhos, e como pesquisador de quadrinhos, sempre mantive um interesse em saber como as HQs dialogavam com aspectos da cultura brasileira. A investigação do cotidiano sertanejo me veio por uma questão de territorialidade: quis pesquisar o que me era próximo, familiar. Digo isto com a ressalva de ter nascido no Recife e morado no Litoral a vida toda. Hoje é necessário problematizar a questão da territorialidade a todo momento, em todos os ambientes, pois acredito que compreender o nosso lugar de fala nos ajuda a pensar de forma mais democrática todas as questões que envolvem nossas vivências e experiências do cotidiano.

Como vimos neste trabalho, os quadrinhos estiveram ao lado das outras artes e também na comunicação no discurso sobre esse lugar do sertão, dando uma contribuição bastante relevante. A retração de pesquisas na academia em relação às HQs foi um dos motivos para a relativa baixa produção analisando o sertão nas histórias em quadrinhos. Digo relativa, pois, apesar da crescente produção e debates interessantes a quantidade de produções, debates, pesquisas e projetos ainda é baixo quando comparamos com outras expressões artísticas Cito por exemplo o cinema, uma arte tão moderna quantos os quadrinhos, mas com uma inserção bem maior nos espaços de fala e debates. Finalizar essa pesquisa me traz a felicidade de poder contribuir - com humildade - a esse debate, que seguirá crescendo.

Aproveito para citar as dificuldades enfrentadas no curso da pesquisa, sobretudo em relação ao acesso aos acervos e materiais de pesquisa. Grande parte desse material se encontra catalogado de forma precária ou com fontes dispersas. Não existe hoje uma obra ou local que reúna – e discuta – a produção dos quadrinhos feitos no Nordeste e sobre o Nordeste. Grande parte das obras analisadas aqui foram oriundas de coleções particulares, mas vale destacar também experiências de êxito, a exemplo da Gibiteca Henfil, em João Pessoa, cujo acervo é bastante rico e importante para pesquisas na área e o material disponibilizado pelo GrupeHQ durante a ComicCon Experience, no Recife, em 2017. Há também o Guia dos Quadrinhos, um banco de dados colaborativo cuja missão é documentar toda a produção de quadrinhos no Brasil. Tais experiências, espero, deverão

servir de base ou inspiração para que possamos fazer crescer a memória das histórias em quadrinhos no Brasil.

Parte importante desse debate sobre a memória dentro de uma mídia tão popular quanto as HQs é a questão do imaginário e suas representações. O cangaço, as tradições populares, os folguedos, cavalaria, religiosidade, relações pessoais, violência, seca e outros elementos são "carregados" dentro da narrativa através de uma acurada pesquisa imagética por parte dos autores para compor os desenhos.

O traço de Colin tem muitos elementos de xilogravura e arte do cordel, que dialogam com o tema trabalhado. Já Beyruth tem nos comics norte-americanos a sua maior influência, o que torna seu trabalho mais apelativo ao mercado, o que contribui para popularizar no meio o imaginário do sertão nas HQs.

Lançando mão dos arquétipos conhecidos do Sertão, as obras buscam em referências literárias e cinematográficas a proximidade estética transposta aos quadrinhos. Enquanto Srbek e Colin denunciam suas inspirações - a saber: Guimarães Rosa, João Cabral de Melo Neto, Luiz Gonzaga, Ariano Suassuna, em *Bando de dois*, nos resta apenas fazer uma análise empírica para compreender as diversas fontes que resultaram na visão do autor para a estética sertaneja apresentada na HQ.

Mas é possível ver que a pesquisa do autor logrou êxito ao comparar os desenhos de seus cangaceiros com os estudos da estética do cangaço de Frederico Pernambucano de Mello em *Estrelas de Couro – A estética do sertão*. Beyruth traz uma narrativa mais desconstruída da estética do sertão e se aproxima de conceitos modernos de hibridização na sua narrativa, a exemplo do Nordestern. O termo nascido no cinema insere o cangaço dentro de um bojo imagético do Western, gênero que coloca personagens dentro de um cenário inóspito e dicotômico a exemplo dos filmes de “bangue-bangue” de Sergio Leone e Tarantino, gibis de Lucky Luke e outras narrativas bastante populares dentro da cultura pop. Ao realizar essa ponte, Beyruth mostrou que a bacia semântica do imaginário sertanejo é ainda mais capilar e pode provocar intersecções ficcionais interessantes. Até mesmo misturar fantasmas e zumbis com cangaceiros e volantes.

Já Colin busca um sertão mais tradicional, ainda que se afaste na maior parte do tempo do imaginário da "modernidade fracassada", do Nordeste como um espaço anti-moderno por definição, proposto por autores como Euclides da Cunha e Sílvio Romero.

Seu desenho e narrativa caminham para uma idealização, apoiado em grande parte pela riqueza do folclore da região. Para os autores, o folclore é visto como uma visão mais enaltecedora, celebratória, uma forma de buscar e legitimar uma autenticidade regional,

que se vale sobretudo pelos suas características originais. Dessa forma, tanto na forma quanto na linguagem, tudo na HQ busca uma potencialização da imagem, uma primazia da estética e tradições como forma de se diferenciar. Por isso em *Estórias gerais* há mais uma tentativa de fazer um registro histórico do que criar algo novo em cima da estética do sertão. As histórias da HQ, do ponto de vista de uma análise artística, são mais memorialistas. Isso não significa que o imaginário na obra é estanque e sem espaço para um olhar mais original. A diferença aqui é que os autores buscaram antes uma afirmação para, em seguida, propor uma visão particular daquele ambiente.

Durante toda a sua vida, Colin foi um defensor intransigente da cultura brasileira nos quadrinhos e suas obras tinham um tom enaltecedor dos elementos autênticos do folclore e das tradições brasileiras. Entre as referências de seus desenhos estão a literatura de cordel e indumentária tradicional. Seus quadrinhos autorais são frutos de extensas pesquisas.

Como deixou claro o mestre Colin em sua carta, publicada na edição mais recente de *Estórias Gerais*, “povo que não se estima e não tem memória não é povo” (COLIN, 2012). Sua fala também chama a responsabilidade aos autores de quadrinhos e editores para um maior envolvimento com a memória coletiva nacional. E sobretudo com a criação de narrativas ambientadas dentro dos diversos cenários e épocas do Brasil.

O sertão como um acumulado de experiências e imaginário chegou aos autores de maneira bastante rica, aberta a experimentações. *Estórias Gerais*, escrita por um mineiro (Srbek) e um carioca criado no Paraná (Flavio Colin) se empenhou em montar um panorama político-cultural de questões do sertão na primeira metade do século XX. Ainda que seja desenhado por um autor não-local, é de se destacar o fato de que Colin foi um dos maiores incentivadores de uma HQ nacional, de personalidade artística própria.

De *Caraíba a Mulher-Diaba no Rastro de Lampião*, seus principais trabalhos são todos sobre o imaginário brasileiro. Bando de Dois, com seu apelo pop e hibridismo, propôs uma mistura de referências estéticas do sertão com filmes de western e terror (as cabeças desenhadas como zumbis, os fantasmas, as longas sequências de luta).

Nascido em São Paulo, Beyruth empreendeu uma pesquisa sobre indumentárias do cangaço e paisagem da caatinga. O resultado é um álbum que fica longe de um pastiche e traz uma interessante recriação do sertão dos cangaceiros e volantes.

As duas obras trazem soluções criativas que apontam para novos olhares para o sertão. Se apoiam no imaginário que fazem da região um espaço tão rico em imagens, tão original. Mas, ao mesmo tempo, flirtam com o reforço de estereótipos que estão longe de

uma representação real da região e sua imensa complexidade geográfica e social. Mas acreditamos que tanto *Estórias Gerais* quanto *Bando de dois* (bem como as outras obras contemporâneas citadas brevemente nesse estudo) se distanciaram do determinismo biológico e dos olhares racistas lançados sobre o sertão durante um período demasiado longo.

A linguagem das histórias em quadrinhos, com suas características de dinamismo entre texto, imagem e tempo contribuíram para essa mudança de paradigma.

A interseccionalidade temática mais importante nas duas obras, é, sem dúvida, a estética do sertão - e a desconstrução da estética proposta pelos autores. Os autores trabalham dentro de um imaginário acessível e ainda muito presente cuja principal via de acesso se dá pela estética: os gibões, a terra seca, o cacto, as roupas extravagantes do cangaço, a carabina no dorso. Ao nos aprofundarmos na leitura podemos perceber que existiu o desejo de se esquivar dos clichês, ainda que alguns aspectos dos trabalhos dessas duas obras tenham, de alguma forma, reforçado estereótipos pejorativos.

O fato é que o imaginário não é algo estático, como já definiu Durand, mas uma bacia de significados em constante movimento. Olhar para o imaginário do sertão nas histórias em quadrinhos é perceber como esses diversos rios interpretativos sobre a região se revolvem em um emaranhado sociopolítico para criar um debate que não se esgota.

Faço coro à inquietação do mestre Colin da necessidade de um olhar crítico sobre nossa cultura nas histórias em quadrinhos e desejo que mais e mais pesquisas surjam sobre os diversos imaginários nacionais (com toda sua complexidade política e histórica) nas HQs. Há diversas angulações que podem ainda ser trabalhados sobre o sertão nos quadrinhos. Uma delas é a relação dos autores com as questões políticas da região durante os diversos períodos da história brasileira. Como verificado no percurso histórico tratado neste trabalho, as narrativas das HQs, o momento atual da mídia impressa brasileira e as questões sociopolíticas estão imbrincadas. Se faz necessário uma aproximação com outras áreas do conhecimento, como a sociologia e história. Ampliando a pesquisa podemos passar para outros imaginários presentes no Nordeste e suas relações com os quadrinhos. O sertão e suas representações, acredito, possuem uma das mais ricas expressões dentro da bibliografia das HQs, mas há diversas obras que perpassam outros temas, a exemplo dos cotidianos urbanos das grandes capitais nordestinas. Ou ainda as narrativas das revoluções constitucionalistas e republicanas que se fizeram presentes na região (e que são temas de muitas HQs autorais recentes), bem como a temática da

escravidão no País, documentada em muitas obras e que se passa, em sua maioria, no Nordeste.

Também se faz necessário lançar um olhar mais demorado em obras completas de autores que se dedicaram a utilizar o imaginário brasileiro como base para seus trabalhos, a exemplo de Jô Oliveira, Flávio Colin, André LeBlanc, citados nessa dissertação, ou mesmo nomes mais contemporâneos como Marcelo D'Salete.

A manutenção de grupos de pesquisa, eventos, bem como linhas de pesquisas em programas de pós-graduação é parte importante desse processo de debater o imaginário e sua relevância para a comunicação, arte e cultura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- ALBUQUERQUE, Durval. **A Invenção do Nordeste e outras artes**. Recife: FJN, Ed, 2009.
- ALEX, Allan; ASSIS, Leandro; MAEDA, Hiroshi. **O cabeleira: inspirado no romance de Franklin Távora**. Rio de Janeiro: 2008.
- ANAZ, Silvio Antonio Luiz et al. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**. São Paulo, n. 3, nov/2014.
- ANDRADE, Jamile. **Espedito Seleiro - de Lampião para o mundo**. Disponível em <<https://www.rascunhosdefotografia.com.br/espedito-seleiro/>>. Acesso em 21/07/2017.
- BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BAHIA, Marcio. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. **Educação**. Porto Alegre, v.35, n.3, p.340-351, Set./Dez. 2012.
- BAPTISTA, Pedro. **Cangaceiros do Nordeste: edição fac-similar**. Natal: Sebo Vermelho Edições, 2011.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Comunicação e imaginário - uma proposta metodológica. **Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. São Paulo, v.33, n.2, p. 125-143, jul./dez. 2010.
- BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. 36 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- BERNARDET, Jean Claude, **Brasil em tempo de cinema**, Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra, 1977.
- BEYRUTH, Danilo. **Bando de dois**. 1. ed. Campinas: 2010.
- _____. **Necronauta - O Soldado Assombrado e Outras Histórias**. 2. Ed. Campinas: 2015
- _____. Entrevista com Danilo Beyruth. **Danilo Beyruth faz viagem de volta aos mundo dos mortos. Entrevista a Rafael Roncato**. Disponível em <<http://www.saraivaconteudo.com.br/Entrevistas/Post/42470/>>. Acesso em 15 jul 2016.

_____. **Necronauta Volume II - O Almanaque dos Mortos.** 1. Ed. Campinas: 2012

BORDIEU, Pierre. **Razões práticas: sobre a teoria da ação.** 9. ed. São Paulo: Papirus, 2008.

_____. **O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BRANCO, Arnaldo; GUAZZELI, Eloar. **Vidas secas.** Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Edital 2006: Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE).** Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2005. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/arquivos/category/109-editais?download=349:editorial-pnbe-2006>> Acesso em: 03 set. 2014.

BRITO, Alexsandro Bastos de Brito. **As imagens sertanejas na literatura de cordel.** Dissertação (Mestrado em Desenho, Cultura e Interatividade). Universidade Estadual de Feira de Santana. Feira de Santana, 2016.

BURITI, Catarina de Oliveira.; AGUIAR, José Otávio. Secas, migrações e representações do semi-árido na literatura regional: por uma história ambiental dos sertões no Nordeste brasileiro. **Textos e Debates.** Boa Vista, n. 15, 2008.

CAMPOS, José Nilson B. Secas e políticas públicas no semi-árido: ideias, pensadores e períodos. **Estudos Avançados.** São Paulo, v. 28, p. 65-88, 2014.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Veneta, 2015.

CARREIRO, Rodrigo. Do desprezo à glória: o spaghetti western na cultura midiática. **BALEIA NA REDE**, v. 1, n. 6, 2009.

_____. Zumbis no cinema brasileiro: uma abordagem paracinemática. **Rumores.** São Paulo, v. 8, n. 16, Jul/Dez, 2014.

CASTRO, Aloísio de. **Carcará.** São Paulo: Qualidade em Quadrinhos, 2011.

CATELLI, Rosana Elisa, CARDOSO, Shirley Pereira. O cinema brasileiro contemporâneo: retomada e diversidade. **RUA: Revista Universitária do Audiovisual.** 2009.

CAVALCANTI, Talita Lopes. **O último cangaceiro do bando de Lampião.** Disponível em <http://www.museudeimagens.com.br/ultimo-cangaceiro-bando-lampiao/>. Acesso em 21/07/2017.

CHACON, S. S.; BURSZTYN, M. **Análise das políticas públicas para o sertão semi-árido: promoção do desenvolvimento sustentável ou fortalecimento da pobreza?** In: VI Encontro da Sociedade Brasileira de Economia Ecológica, 2005, Brasília-DF.: ECO-ECO, 2005.

CLEMENTE, Marcos Edilson de Araújo. Cangaço e cangaceiros: histórias e imagens fotográficas do tempo de Lampião. Uberlândia. **Revista Fênix**, vol. 4, ano IV, n. 4, 2007.

COLIN, Flávio. Flavio Colin: Uma lenda viva dos quadrinhos; e brasileiro, com orgulho!: entrevista. [31 de março, 2001]. São Paulo: **Universo HQ**. Disponível em <<http://www.universohq.com/entrevistas/flavio-colin-uma-lenda-viva-dos-quadrinhos-e-brasileiro-com-orgulho/>> Acesso em 21/07/2017. Entrevista concedida a Samir Naliato.

COVALESKI, R. L. Artes e comunicação: a construção de imagens e imaginários híbridos. **Galáxia**. São Paulo, n. 24, p. 89-101, Dez, 2012.

CUNHA, Euclides da. **Os sertões: campanha de Canudos**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

DANTON, Gian. **Cultura pop**. 2010. Disponível em <http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=724&titulo=Cultura_pop> Acesso em 15 de jul. 2016.

DO ROSÁRIO CAETANO, Maria (Ed.). **Cangaço: o nordestern no cinema brasileiro**. Avathar Soluções Gráficas, 2005.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. 1. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FACÓ, Rui. **Cangaceiros e fanáticos**. ed. 4. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

FERRERAS, Norberto O. Facundo no sertão: Gustavo Barroso e o cangaceirismo. **História & Perspectivas**. Uberlândia, p. 159-176, Jul./Dez. 2003.Jan./Jun. 2004.

FILHO, Fadel David Antonio. Sobre a palavra "sertão": origens, significados e usos no Brasil (do ponto de vista da ciência geográfica). **Ciência Geográfica**. Bauru, Vol. XV, p. 84-87, Jan/Dez, 2011.

GOETHE, Paulo. A cabeça do cangaceiro no jornal. **Diario de Pernambuco**. Disponível em <http://blogs.diariodepernambuco.com.br/diretodaredacao/2017/04/24/o-matador-de-cangaceiros/> Acesso em 21/07/2017.

GOIDA; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

GOMES, Denise Cristina Ayres. Hermenêutica e comunicação: contribuições para compreender a teoria da interpretação e sua aplicação na sociedade midiática. **Temática**. João Pessoa, Ano XI, n. 04, p. 38-52, abril, 2015.

GUTEMBERG, Alisson; LIRA, Bertrand. Produção de sentido e representações do sertão nordestino na tríade do Cinema Novo. **Culturas Midiáticas**. João Pessoa, ano VII, n. 13, p. 157-169, Jul-Dez/2014.

HALL, Stuart. **As culturas nacionais como comunidades imaginadas. A identidade cultural na pós-modernidade**, v. 3, 2006.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens - uma breve história da humanidade**. 18. ed. Porto Alegre: 2016.

HENFIL. **A volta da Graúna**; prefácio de Ivan Cosenza; apresentação de Ziraldo. São Paulo: Geração Editorial, 2003.

JANOTTI JR, Jeder. Entretenimento, produtos midiáticos e fruição estética. **Comunicação, Narrativas e Culturas urbanas**. São Paulo: EDUC, 2009.

JIMENEZ, Marc. **O que é estética**. v. 34. São Paulo: Unisinos, 1999.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LAIA, Evandro José Medeiros. **Palimpsesto mediático: o lastro ibérico medieval n'O auto da Comadecida**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Juiz de Fora, 2012.

LIMA, Antonio Klevisson Viana. **Lampião... era o cavalo do tempo atrás da besta da vida**. São Paulo: Hedra, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. **A Transfiguração do Político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

_____. **O conhecimento comum: introdução à sociologia compreensiva**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. O imaginário é uma realidade: entrevista. **Revista Famecos**. Porto Alegre, n.15, p. 74-82, Ago. 2001.

_____. **Tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. 1. ed. São Paulo: WMF MartinsFontes, 2014.

- MCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, v. 2, 2005.
- MEDEIROS, Gilvan Lira de. **O gruvehq e a revista maturi: sua importância para as histórias em quadrinhos no Rio Grande Do Norte**. Monografia (Graduação em Artes Visuais). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.
- MELLO, Frederico Pernambucano de. **Guerreiros do sol: violência e banditismo no Nordeste do Brasil**. 5 ed. São Paulo: A Girafa, 2011.
- MELLO. Frederico Pernambucano de. **Estrelas de couro: a estética do cangaço**. 3 ed. São Paulo: Escrituras, 2015.
- MOYA, Alvaro de. **Shazam**. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
- NEVES, Erivaldo Fagundes. Sertão como recorte espacial e como imaginário cultural. Politeia: **História e Sociedade**. Vitória da Conquista, v.3, n.1, p.153-162, 2003.
- OLIVEIRA, Silvio Luiz de. **Tratado de Metodologia Científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. São Paulo: Pioneita Thomson Learning, 1999.
- ORTIZ, Renato. **Cultura brasileira e identidade nacional**. 5. Ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- PEREIRA, Wellington. A comunicação e a cultura no cotidiano. **Revista Famecos**. Porto Alegre, n. 32, p. 66-70, Abril 2007.
- PEREIRA, Wellington. As culturas cotidianas e as mídias. **Política e Trabalho: Revista de Ciências Sociais**. João Pessoa, n.26, p. 27-35, Abril 2007.
- PERICÁS, Luiz Bernardo. **Os cangaceiros: ensaio de interpretação histórica**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2010.
- QUEIROZ, Doralice Alves, A transtextualidade e a Literatura de Cordel. In: EDUCARE: **Revista Científica das Faculdades ISEIB**. Vol. 1, n.1. Montes Claros, MG: Editora FUNADEM, 2005.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Editora Contexto, 2008.
- RAMOS, Graciliano; LEBENSZTAYN; SALLA, Thiago Mio (org). **Cangaços**. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.
- RAMOS, Paulo. **A revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos brasileiros**. São Paulo: Devir, 2012.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2005.

RIBEIRO, Rayanne Kételle; SILVA, Telma Borges da. **Histórico da palavra sertão em Grande Sertão: Veredas**. In: XVIII Congresso Nacional de Linguística e Filologia - CIFEIL, Rio de Janeiro, 2010.

ROCHA, Glauber. **Estética da Fome**. Disponível em <http://www.tempoglauber.com.br/t_estetica.html>. Acesso em 21/07/2017.

RODRIGUES, HELOÍSA BUENO. **O enfoque na obra do Mestre Expedito Seleiro e a produção de uma reflexão crítica sobre economia criativa**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal Fluminense (UFF), Rio de Janeiro, 2012.

RODRIGUES, Raymundo Nina. **As raças humanas e a responsabilidade penal no Brasil**. Rio de Janeiro: Centro Edelstein, 2011.

ROSA E SILVA, Enaura Quixabeira. Entre o chapéu estrelado e o punhal: o imaginário do cangaço em terras brasileiras. *Revista Incelências*. Maceió, v. 2, n. 1, p. 39-53, 2011. ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

SÁ, Antônio Fernando de Araújo. O cangaço nas histórias em quadrinhos. **Diálogos Latinoamericanos**. Aarhus, Dinamarca, n.8, p.49-75, 2003.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. 4.ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do espaço habitado: fundamentos teórico e metodológicos da geografia**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTOS, Roberto Elísio dos Santos. **A representação do Brasil nos quadrinhos nacionais: o rural, o urbano e o pop**. Líbero. São Paulo, v.19, n. 38, p. 131-142, Jul./Dez. 2016.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SHIKO. **O quinze**. 1. ed. São Paulo: Ática, 2012.

SOARES, Thiago. Cultura Pop: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis. **Intercom**, In: XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom, Manaus, 2013.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2002.

SOUZA, Amaury de. O cangaço e a política da violência no Nordeste brasileiro. **Dados**, v. 10, 1973.

SRBEK, Wellington; COLIN, Flavio. **Estórias Gerais**. São Paulo: Nemo, 2012.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 9. ed. Petrópolis : Vozes, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.); SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). **A história em quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado**. São Paulo: Editora Laços, 2011.

VIEIRA, Marcelo Dídimo Souza. **O Cangaço no cinema brasileiro**. Campinas, SP: [s.n.], 2007.

WANDERLEY FILHO, Ruben. **Lampião em quadrinhos**. Maceió, Edição do autor, 1997.

WIESEBRON, Marianne. Historiografia do cangaço e estado atual da pesquisa sobre banditismo em nível nacional e internacional. **Ciência e Trópico**, v. 24, n. 2, p. 417-444, 1996.

