

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE LETRAS**

**ROBSON JOSÉ DA SILVA**

**“A VIDA DEVE PASSÁ DIANTE DOS MEUS ÓI, NUM INSTANTE”:  
MEMÓRIAS FRAGMENTADAS E CONSTRUÇÃO DE UMA IDENTIDADE  
BRASILEIRA EM “ROSEIRA, MEDALHA, ENGENHO E OUTRAS HISTÓRIAS”**

**SÃO CARLOS-SP**

**2022**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE LETRAS**

**ROBSON JOSÉ DA SILVA**

**“A VIDA DEVE PASSÁ DIANTE DOS MEUS ÓI, NUM INSTANTE”:  
MEMÓRIAS FRAGMENTADAS E CONSTRUÇÃO DE UMA IDENTIDADE  
BRASILEIRA EM “ROSEIRA, MEDALHA, ENGENHO E OUTRAS HISTÓRIAS”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Licenciatura Plena em Letras Português-  
Espanhol da Universidade Federal de São Carlos  
para obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado

**São Carlos-SP**

**2022**

**ROBSON JOSÉ DA SILVA**

**“A VIDA DEVE PASSÁ DIANTE DOS MEUS ÓI, NUM INSTANTE”:  
MEMÓRIAS FRAGMENTADAS E CONSTRUÇÃO DE UMA IDENTIDADE  
BRASILEIRA EM “ROSEIRA, MEDALHA, ENGENHO E OUTRAS HISTÓRIAS”**

Aprovado em: \_\_/\_\_/\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Dra. Luciana Salazar Salgado (DL-PPGLit-UFSCar)**

---

**Profa. Ma. Vitória Ferreira Doretto (UFSCar) - banca examinadora**

Às minhas avós, Zefa e Judith, e ao meu pai, os fragmentos de memórias que dividiram comigo me fizeram ser quem sou e vocês estarão para sempre comigo.

## AGRADECIMENTO

Agradeço aos meus pais, Nino e Jacira, por me comprarem revistas em quadrinhos assim que aprendi a ler. O gosto que adquiri pela leitura surgiu assim. O gosto pela leitura me trouxe até aqui. Além disso, eles serviram de inspiração para esse trabalho, meu pai por ter deixado o interior de Pernambuco para ganhar a vida no interior do Paraná, minha mãe por ter enfrentado toda a família e vindo para o interior de São Paulo em busca de condições de emprego melhores, apenas com minha irmã mais velha a tiracolo e uma imensa vontade de fazer a diferença.

Meu pai sempre me incentivou a estudar, ficou todo orgulhoso quando fui o primeiro da família a entrar em uma faculdade, lá no longínquo ano de 2008. Não cheguei a terminar o curso daquela vez, mas essa conquista de agora tem muito dele, espero que, de onde estiver, ele esteja orgulhoso da pessoa que me tornei.

Agradeço aos meus irmãos, principalmente a Cecília, por sempre acreditar em mim e dar força, mesmo quando nem eu estava muito confiante sobre meus caminhos. Agradeço aos meus sobrinhos, que não me incentivaram a estudar por serem pequenos, mas são um ponto de luz para os dias difíceis.

Agradeço à UFSCar, que expandiu meus horizontes, termino essa graduação uma pessoa totalmente diferente da que cruzou a portaria da área sul em 2017, e mudei pra melhor. Essa mudança devo muito aos professores que cruzaram meu caminho nesses quase 6 anos, muito obrigado por tudo. À Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Luciana, agradeço a orientação e por ter abraçado meu projeto, aprendi com você no período em que esse trabalho estava ganhando vida. Não posso deixar de agradecer ao grupo Comunica, todas as reuniões que participei trouxeram novas camadas para esse trabalho, cada sugestão fez toda a diferença para esta monografia chegar até aqui. Agradeço a Vitória Ferreira Doretto pelas observações durante a banca de avaliação.

Agradeço aos amigos que fiz em São Carlos, eles estavam sempre do meu lado quando a graduação pesava e eu começava a dar sinais de cansaço. Agradecimento especial a todos do Álcoolterapia, fizeram meus dias em São Carlos valerem a pena, com todo apoio e companheirismo. Aos meus amigos de república: Tatiane e Denílson, e Talita, que, apesar de nos visitar poucas vezes, é considerada uma integrante honorária da república. Ao meu veterano Edmar, as conversas e trocas que tivemos sobre quadrinhos e sobre a obra que escolhi analisar foram essenciais para que esse trabalho visse a luz do dia.

Agradeço à minha parceira de vida Amanda, ela sempre sabe o que dizer para me animar, foi ela que me incentivou a pegar firme nos estudos e prestar ENEM em 2016. Ela me incentivou a voltar para a faculdade e terminar a graduação. Ela me incentiva todos os dias a ser alguém melhor.

A todos os artistas, roteiristas e desenhistas de histórias em quadrinhos que me inspiraram por toda a vida.

Agradeço a todos pelos conselhos, pela paciência e pela ajuda.



*O futuro é tão verde e azul  
Os filhos dos filhos dos filhos  
Dos nossos filhos verão  
(Pantanal, música de Marcus Viana)*

*O tempo se incumbiu de desmanchar a casa antiga. Sem abrigar mais nossas vidas, parecia se deteriorar numa urgência própria da natureza que a envolvia. A cada chuva forte uma parede desmorona e, por fim, o vento completou sua luta. (...) Olhei com certo encantamento o tempo caminhando, indomável como um cavalo bravio.  
(Torto Arado, de Itamar Vieira Junior, p. 195)*

## RESUMO

Esta monografia se propõe a analisar a obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, HQ que fica no limite entre fatos e ficção sobre o passado da família do autor Jefferson Costa. A HQ aborda a história de duas famílias que viveram no sertão nordestino entre as décadas de 1950 e 1970. Parte destas famílias decidiu vir para o estado de São Paulo em busca de melhores condições de educação e trabalho, e essa história vai ao encontro dos movimentos migratórios que ocorreram com milhares de pessoas neste período.

A primeira parte deste trabalho discute como surgiu o mercado editorial de quadrinhos no Brasil e quais mudanças ocorreram ao decorrer dos anos nele para que autores mais plurais ganhassem voz. A segunda parte apresenta o aporte teórico para a análise. A terceira parte apresenta uma análise da obra que enfatiza o momento histórico através do trabalho do antropólogo Darcy Ribeiro (2015), que apresenta a teoria de um Brasil formado por cinco povos fundadores; e do conceito de *Memória Individual* e *Memória Coletiva* proposto por Maurice Halbwachs (2006). A base para a análise do *Ethos* parte do referencial teórico formulado por Dominique Maingueneau, o que refere como *Ethos Discursivo*, noção que se depreende do entendimento das *Cenas de Enunciação*, a partir da qual trabalharemos com a categoria de *Hipergênero* (2006, 2008, 2015, respectivamente), com auxílio do trabalho paradigmático de Ruth Amossy (2020) sobre *Ethos Prévio*.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos; *Ethos*; Memória; Identidade.

SILVA, Robson José da. “**A Vida deve Passá Diante dos meus Ói num Instante**”: Memórias Fragmentadas e Construção de uma Identidade Brasileira em "Roseira, Medalha , engenho e outras Histórias". 2022. 88 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Letras Português - Espanhol) — Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022.

## RESUMEN

Esta monografía se propone analizar la obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, una historieta que se encuentra en la frontera entre la realidad y la ficción sobre el pasado de la familia del autor Jefferson Costa. El HQ aborda la historia de dos familias que vivían en el interior del noreste entre las décadas de 1950 y 1970, parte de estas familias decidieron venir al Estado de São Paulo en busca de mejores condiciones de educación y trabajo, esta historia va en contra de los movimientos migratorios que sucedió a miles de personas en este período.

La primera parte de este trabajo analiza cómo surgió y qué cambios se produjeron a lo largo de los años en el mercado editorial de historietas en Brasil para que los autores más plurales pudieran tener una voz. La segunda parte presenta el sustento teórico para el análisis. La tercera parte presenta un análisis de la obra que enfatiza el momento histórico a través del trabajo del antropólogo Darcy Ribeiro (2015), quien presenta una teoría de un Brasil formado por cinco pueblos fundadores; y el concepto de Memoria Individual y Memoria Colectiva propuesto por Maurice Halbwachs (2006). La base para el análisis del Ethos se sustenta en el marco teórico formulado por Dominique Maingueneau, al que se refiere como Ethos Discursivo, noción que emerge de la comprensión de las Escenas de Enunciación, a partir de las cuales trabajaremos con la categoría de Hipergénero (2006, 2008, 2015, respectivamente), con la ayuda del trabajo paradigmático de Ruth Amossy (2020) sobre *Ethos* previo.

Palabras clave: Cómics; *Ethos*; Memoria; Identidad.

SILVA, Robson José da. **“A Vida deve Passá Diante dos meus Ói num Instante”**: Memórias Fragmentadas e Construção de uma Identidade Brasileira em "Roseira, Medalha, engenho e outras Histórias". 2022. 88 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Letras Português - Espanhol) — Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cena de Desvendando os quadrinhos.....	18
Figura 2: Capa de Mônica N° 1.....	22
Figura 3: Cartum de Ziraldo sobre a ditadura publicada em O Pasquim.....	23
Figura 4: Capa de Angola Janga.....	26
Figura 5: Foto dos organizadores da 2ª edição da PerifaCon.....	30
Figura 6: Primeiro post do perfil no Instagram @bienaldaquebrada.....	32
Figura 7: Foto da Editora Mino para anunciar o projeto Narrativas Periféricas.....	34
Figura 8: Foto postada no perfil @norteemquadrinhos.....	36
Figura 9: Foto postada no perfil @mianadehq.....	37
Figura 10: Cena de Jeremias Pele.....	41
Figura 11: Capa de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	43
Figura 12: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	44
Figura 13: A constituição de <i>ethos</i> .....	48
Figura 14: Folha de guarda de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	60
Figura 15: Primeira página de Roseira, Medalha, Engenho e outras Histórias.....	61
Figura 16: Última página de Roseira, Medalha, Engenho e outras Histórias.....	61
Figura 17: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	63
Figura 18: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	64
Figura 19: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	65
Figura 20: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	66
Figura 21: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	67
Figura 22: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	68
Figura 23: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	69
Figura 24: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	70
Figura 25: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	71
Figura 26: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	72
Figura 27: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	73
Figura 28: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	74
Figura 29: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	75
Figura 30: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	76
Figura 31: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	76
Figura 32: Sankofa e ideograma Adinkra.....	77
Figura 33: Cena de Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias.....	79

# Sumário

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1	
1. AS VÁRIAS VOZES DAS HQS BRASILEIRAS: DANDO PROTAGONISMO A OUTRAS NARRATIVAS	
1.1 Histórias em Quadrinhos.....	17
1.1.1 Meio de circulação e mercado editorial dos quadrinhos no Brasil.....	19
1.1.2 A atualidade dos quadrinhos no Brasil.....	24
1.1.3 PerifaCon e Bienal da Quebrada.....	28
1.1.4 Narrativas Periféricas.....	33
1.1.5 Norte em Quadrinhos e Mina de HQ.....	35
1.2 ProAc (Programa de Ação Cultural) do Estado de São Paulo.....	38
1.3 Sobre o autor Jefferson Costa.....	39
1.4 Sobre a obra <i>Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias</i> .....	42
CAPÍTULO 2	
2. DESENVOLVIMENTO DO APORTE TEÓRICO	
2.1 Ethos Discursivo.....	43
2.2 Cenas de Enunciação.....	46
2.3 Hipergênero.....	47
2.4 Memória Individual e Memória Coletiva.....	49
2.5 Os cinco brasis.....	51
CAPÍTULO 3	
3. O BRAZIL NÃO CONHECE O BRASIL	
3.1 “O Brasil não conhece o Brasil” – O <i>Ethos</i> prévio de <i>Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias</i> .....	56
3.2 “Tem lugares que me lembram minha vida, por onde andei” – O <i>ethos</i> discursivo na construção da memória por meio de fragmentos.....	59
3.3 “Como posso saber minha idade, se meu passado eu não conheço” – Cenas da enunciação para abordar ancestralidade.....	75
3.4 “Coisas do passado são alegres quando lembram novamente as pessoas que se amam” – Memórias individuais e coletivas.....	77
3.5 “Se lembra quando a gente chegou um dia a acreditar que tudo era pra sempre?” – Artificio, artefato e artimanha.....	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	82
Referências Bibliográficas.....	85

## INTRODUÇÃO

Desde que ingressei na graduação de Letras, estava convicto de que faria um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) voltado para as histórias em quadrinhos. Quadrinhos sempre foram minha paixão desde que aprendi a ler. Nas minhas férias, quando estava nos primeiros anos da escola, lembro-me que sempre tinha uma viagem marcada com minha mãe para visitar meus tios-avôs e minha bisavó em Wenceslau Braz, interior do Paraná. Um dos pontos altos da viagem para mim era o ponto de parada, sempre pedia para minha mãe comprar algum gibi da *Turma da Mônica* lá, e então passava a semana entre moer café e andar a cavalo, lendo o *Almanacão de Férias da Mônica*.

Minha ideia inicial era fazer um trabalho com uma HQ de super-heróis, *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, que mostra de uma forma cínica como seria um mundo real com pessoas se vestindo de heróis para tentar salvar o mundo. A minha proposta de discussão girava em torno de como o surgimento de um ser superpoderoso mudou os rumos da Guerra Fria entre Estados Unidos e URSS. História do mundo e quadrinhos, dois assuntos de muito interesse para mim. Também estava considerando a possibilidade de estudar as obras do quadrinista brasileiro Lourenço Mutarelli, ao lê-las, bem como os artigos sobre elas. As obras de Mutarelli em questão eram o livro/quadrinho *O Grifo de Abdera* e a compilação de suas primeiras obras lançadas nos anos 1990, o álbum *Capa Preta*. A obra *O Grifo de Abdera*, por mesclar diferentes linguagens unindo quadrinhos e romance, deixava em aberto a possibilidade de estudar a própria linguagem e questões de metaficção, mas também por contar com o autor como personagem principal. Temas que envolvem identidade e autoficção estavam mapeados. Quanto a *Capa Preta*, não cheguei a desenhar possibilidades de pesquisas com a obra, mas a leitura foi fundamental para entender a mente de Mutarelli. O autor encontrou na produção de histórias em quadrinhos, muitas vezes com caráter autobiográfico, uma forma de lidar com seu quadro de depressão crônica.

Porém, veio a pandemia, que virou de ponta-cabeça a vida de todo mundo. A graduação passou a ser online, e minha animação para concluir o TCC o quanto antes diminuiu drasticamente.

Até que ganhei de presente a HQ *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, de Jefferson Costa, e nela havia um retrato de duas famílias do interior nordestino, tentando sobreviver às dificuldades da dura realidade com determinação, fé, alegria e amor. Parte dessa família se muda para São Paulo para tentar uma vida melhor. Trata-se de uma narrativa biográfica, pois é a história da família do autor.

Já havia ouvido essa mesma história muitas vezes antes, fora dos quadrinhos: era a história da minha família que estava ali. Tanto por parte de pai quanto por parte de mãe. A família do meu pai é originária de Cupira, no sertão de Pernambuco. Nessas viagens em busca de melhores oportunidades, conheceu minha mãe no interior do Paraná. Apesar de melhores oportunidades para plantar, a vida na roça era dura no Sul também, levando minha família a vir para São Paulo. Também sei que essa história não se restringe à minha família ou à do autor Jefferson Costa, sendo a de milhares de brasileiros.

Outro ponto que me incentivou a levar em frente usar *Roseira, Medalha...* como meu objeto de análise do TCC foi que, na mesma época em que conheci a HQ, tive contato com a obra *Torto Arado*, de Itamar Vieira Junior, um sucesso editorial da literatura brasileira que há muito tempo não se via igual. Com prestígio da crítica especializada e do público, segundo artigo da revista *Veja*, o livro *Torto Arado* foi o romance mais vendido do site Amazon no ano de 2021, com cerca de 170 mil exemplares vendidos<sup>1</sup>, à frente de obras já consagradas como *A Revolução dos Bichos* e *1984* de George Orwell, além dos livros de autoajuda para negócios que estão entre as obras literárias mais buscadas nos últimos anos, como *Mais Esperto que o Diabo* ou *O Poder do Hábito*. Para além do sucesso comercial, o livro conta com prêmios importantes na sua trajetória: em 2018 venceu o Prêmio Leya de Portugal e em 2020 venceu os prêmios Jabuti e Oceanos, os dois na categoria de Melhor Romance do Ano. O sucesso comercial chamou a atenção de produtores de audiovisual, o livro ganhará uma adaptação em formato de série para o sistema de streaming HBO Max. A intenção dos produtores é desdobrar os acontecimentos da história em 3 temporadas.

*Torto Arado* conta a história de duas irmãs, Belonisia e Bibiana, que vivem no sertão do Brasil e sobrevivem às diversas dificuldades que a realidade da região impõe. Os temas de *Torto Arado* e *Roseira, Medalha...* são bastante semelhantes, tratam de famílias negras do interior do país, vivendo cada dia; não existe um grande fio condutor que cause suspense nas duas narrativas, apenas a vida acontecendo e seguindo seus caminhos.

Precisei estudar *Torto Arado* para a matéria de Literatura Brasileira no Período Contemporâneo, um dos objetivos era tentar entender o sucesso comercial e a aclamação crítica do livro, e se havia chances de a obra se tornar um clássico. Durante as pesquisas para a matéria, deparei-me com várias entrevistas de Vieira Junior, e um ponto que me chamou a atenção foi o autor citar que, apesar de termos grandes clássicos nacionais que abordam a vida no campo, como *Vidas Secas*, por exemplo, atualmente a literatura nacional havia se esquecido de se voltar

---

<sup>1</sup> <https://exame.com/casual/torto-arado-e-o-livro-mais-vendido-na-amazon-em-2021/>

para narrativas do Brasil rural, que fazem parte da história familiar de muita gente, uma “representação do Brasil profundo”, nas palavras do autor em entrevista ao programa Roda Viva da TV Cultura. Esse Brasil está representado na HQ de Jefferson Costa, que, na intenção de retratar sua família, acabou por mostrar as muitas faces do povo brasileiro, inclusive da minha família.

A escolha dessa obra como objeto de análise surgiu primeiro dessa identificação pessoal com a história que descrevi; depois, por unir minhas paixões de infância, que são os quadrinhos e meu interesse por momentos históricos, nesse caso, a explosão do Êxodo Rural na segunda metade do século XX. Tudo isso com um gostinho das minhas férias de escola no sítio da minha bisavó.

A análise que apresentarei, numa perspectiva dos estudos da edição, que veem como sistêmica a produção literária, exige que tracemos um panorama do mercado editorial dos quadrinhos no Brasil, procurando mostrar posições no campo (BOURDIEU, 2018). Para isso, começo com um breve histórico de como essa arte evoluiu e ganhou espaço no país, desde a explosão de revistas norte-americanas protagonizadas por heróis fantasiados e *Turma da Mônica*, época em o mercado de quadrinho era dominado por poucas editoras, até a atualidade, em que surgiram diversas formas de financiamento e novas vozes ganharam espaço, trazendo uma maior diversidade de narrativas, o que foi essencial para que *Roseira, Medalha...* fosse produzida.

A base para a análise parte do referencial teórico formulado por Dominique Maingueneau para estudo das imagens que se produzem nos dizeres, o que refere como *Ethos Discursivo*, noção que se depreende do entendimento das *Cenas de Enunciação*, a partir da qual trabalharemos com a categoria de *Hipergênero* (2006, 2008, 2015, respectivamente), com auxílio do trabalho paradigmático de Ruth Amossy (2020) sobre *Ethos Prévio*.

Para Maingueneau (2008), a concepção discursiva de ethos apresenta situações discursivas diversas que se estendem desde enunciados escritos, orais, modalidade visual, verbal, ou verbo-visual, que representam uma pessoa ou até mesmo instituições. Maingueneau (2005) também afirma que não existe ethos preordenado, pois ele se constrói durante a atividade discursiva.

Para a perspectiva sobre o *ethos prévio*, Amossy (2020) defende que ele surge quando o enunciador se apoia em elementos já existentes, de preferência de conhecimento da plateia para a qual vai falar, para que o público já tenha uma imagem pré-concebida do enunciador quando começar a dar texto a um discurso.

As *Cenas de Enunciação* são as cenas que compõem os aspectos estruturantes do discurso que se textualiza e a partir do qual emerge um ethos. Maingueneau as categoriza como três cenas distintas: a *cena englobante* (o tipo de discurso, no nosso caso o literário), a *cena genérica* (o gênero em que o discurso se textualiza, no nosso caso a HQ) e a *cenografia* (que é a textualização propriamente dita; no nosso caso, a narrativa e sua expressão editorial materializada).

*Hipergênero* é um conceito proposto por Maingueneau (2006) que busca resolver certas dificuldades causadas por enunciações que não se classificam em gêneros mais estáveis; para o estudioso de quadrinho Paulo Ramos (2009), o conceito de *hipergênero* pode ser aplicado ao estudo de quadrinhos, pois se trata de uma linguagem que “(...) une diferentes características comuns e engloba uma diversidade de gêneros afins” (RAMOS, 2009, p. 362). Esse conceito será importante para analisar *Roseira, Medalha...* na perspectiva de um trabalho que retrata um momento histórico de um povo.

Nos termos discursivos que adotamos com os conceitos acima, abordar uma dada visão de momento histórico de um povo implica considerar as condições de produção do texto em estudo e, para tanto, será mobilizado o conceito de *Memória Individual e Memória Coletiva*, proposto por Maurice Halbwachs (2006). Para trazer as principais características desse povo à tona, a perspectiva de formação do Brasil elaborada por Darcy Ribeiro (2015) será aplicada às narrativas da HQ. Ribeiro (2015) divide a identidade do país em cinco brasis que se complementam, são eles: Brasil Crioulo, Brasil Caboclo, Brasil Sertanejo, Brasil Caipira e Brasil Sulino.

Tal perspectiva está presente em *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, cada novo capítulo se inicia com o trecho de uma música que reflete os sentimentos das personagens que serão tratados naquela parte da história. A fim de criar uma rima narrativa com a HQ, essa proposta foi adaptada para este trabalho. Os subtítulos do capítulo três, em que está a análise da obra, iniciam com algum trecho de música que tem ligação com a temática do trecho da obra analisado.

# 1. AS VÁRIAS VOZES DAS HQS BRASILEIRAS: DANDO PROTAGONISMO A OUTRAS NARRATIVAS

## 1.1 Histórias em Quadrinhos

Histórias em quadrinhos, também conhecidas como a Nona Arte ou apenas gibis, passaram muito tempo estigmatizadas, vistas como uma arte ou entretenimento menor, feitas para crianças apenas.

Quem busca estudar quadrinho nos ambientes acadêmicos tende a categorizá-los como literatura para, de alguma forma, ter uma melhor aceitação no meio. Segundo Ramos, essa é uma das formas de “procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados” (2009, p. 17) para justificar o estudo de uma mídia que é historicamente vista de modo pejorativo, especialmente no meio universitário.

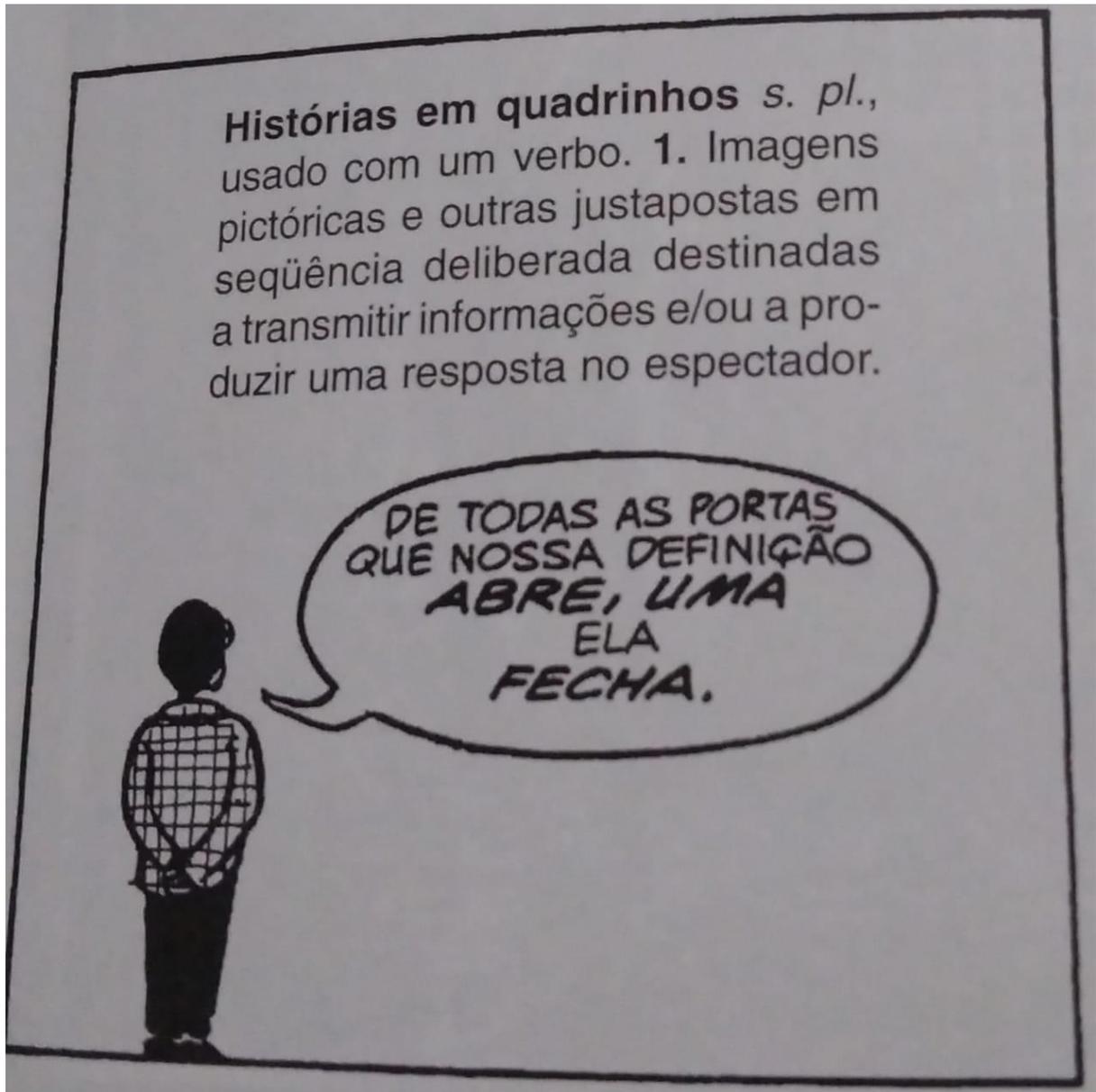
Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens. (RAMOS, 2009, p. 17)

Em um primeiro momento, pode parecer simples definir o que é uma história em quadrinhos: uma revista comprada em banca ou um tipo de livro comprado em livrarias que utiliza desenhos para contar a história, com balões para mostrar as falas dos personagens, muitas vezes voltada para um público infantil ou juvenil. Porém, para os que estudam quadrinhos, a definição dessa linguagem não é um consenso.

Para Eisner (2005, p. 5)

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto por imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade.

McCloud (2004, p. 9) diz que quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”. Postema (2018, p. 15) define como “um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois”.



**Figura 1** Scott McCloud. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2004. p. 20.

Essas definições superficialmente contraditórias podem ilustrar o que são as histórias em quadrinhos, pois, segundo Ramos (2009), os quadrinhos podem ser interpretados pela definição de *hipergênero* de Maingueneau (2006), unindo diferentes características comuns e englobando uma grande diversidade de gêneros (este conceito será aprofundado no capítulo 2).

Entre os gêneros mais conhecidos se encontram: charge, cartum, tira cômica ou tirinha de jornal, as revistas em quadrinhos mensais que são encontradas em bancas de jornal, álbuns e *graphic novels*, que contam histórias mais longas, trazem um acabamento mais elaborado e são comercializadas em livrarias. Outra característica comum dos álbuns e *graphic novels* são seu público-alvo, geralmente seu conteúdo é voltado para o público adulto, abordando temas

mais sérios, utilizando cenas de sexo e violência nas narrativas. Ainda existe o mérito desses quadrinhos mais longos contarem com um leque variado de temáticas para suas histórias:

super-heróis, terror, infantil, detetive, faroeste, ficção científica, aventura, biografia, humor, mangá (nome dado ao quadrinho japonês e seus diferentes gêneros), erótica, literatura em quadrinhos (adaptações de obras literárias), as extintas fotonovelas, o jornalismo em quadrinhos (reportagens feitas na forma de quadrinhos). (RAMOS, 2009, p. 365)

### 1.1.1 Meios de circulação e mercado editorial dos quadrinhos no Brasil

Para grande parte do público brasileiro, histórias em quadrinhos se resumiam a *Turma da Mônica* ou heróis fantasiados, mas, nos últimos anos, o mercado de quadrinhos vem ganhando certa notoriedade devido à abrangência de temas abordados em suas histórias, a ampliação de estudos acadêmicos sobre o tema e até mesmo a inundação de filmes e séries baseados em quadrinhos. Hoje, entre as dez maiores bilheterias<sup>2</sup> da história do cinema em escala mundial, quatro filmes são baseados em personagens originários dos quadrinhos. No final de 2021, depois de quase dois anos de cinemas fechados devido à pandemia do coronavírus, a retomada do público aos cinemas no Brasil se deu por conta dos longas-metragens *Homem-Aranha: Sem Volta pra Casa*<sup>3</sup>, de Jon Watts, e *Turma da Mônica: Lições*<sup>4</sup>, de Daniel Resende, filmes baseados em populares personagens que atravessaram as barreiras dos quadrinhos e são conhecidos de forma geral por um grande público, pois são consumidos em cadernos, roupas, desenhos animados e outros vários produtos, além de sua linguagem original. Muitos dos espectadores desses filmes podem nem ter a consciência de que são baseados em quadrinhos ou podem até conhece-los, mas não serem leitores.

Para compreender como o mercado de quadrinhos no Brasil funciona, é necessário voltar no tempo. Analisando o panorama histórico dessa linguagem no país, teremos um quadro mais abrangente para entender o mercado atualmente.

A primeira obra em quadrinho publicada no Brasil foi *As Aventuras de Zé Caipora*, do italiano Ângelo Agostini. Publicada no ano de 1897, contava com uma personagem principal que era inspirada em lendas indígenas.

A primeira revista especializada em publicar histórias em quadrinhos veio alguns anos mais tarde: *Tico-Tico* teve sua primeira edição no ano de 1905 e foi publicada até 1962,

<sup>2</sup> <https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia>

<sup>3</sup> <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/homem-aranha-bilheteria>

<sup>4</sup> <https://oglobo.globo.com/cultura/turma-da-monicalicoes-maior-bilheteria-nacional-apos-pandemia-25354161>

passando a ser o periódico de mais longa duração no Brasil. A revista era elaborada no estilo europeu: fora as histórias em quadrinho, a *Tico-Tico* também trazia contos infantis, passatempos, poesias, matérias sobre datas comemorativas, entre outros.

Outro ponto a ser destacado nos quadrinhos do Brasil é a invasão de histórias norte-americanas no mercado nacional. Mesmo que algumas histórias publicadas na *Tico-Tico* fossem adaptações de HQs americanas, a real expansão desse mercado ocorreu em 1934, ano do lançamento de uma publicação chamada *Suplemento Infantil*, que mais tarde teve o título modificado para *Suplemento Juvenil*. Essa foi uma iniciativa do jornalista Adolfo Aizen (1907-1991), que permaneceu morando algum tempo nos Estados Unidos e havia trazido ideias que teve ao conhecer os suplementos de impressão colorida dos jornais norte-americanos. O suplemento, que teve uma grande aceitação entre as crianças, era publicado às terças, às quintas e aos sábados. *O Suplemento* também abriu espaço para muitos autores brasileiros, entre eles: Monteiro Filho (1909-1992), Renato Silva (1904-1981), Carlos Arthur Thiré (1917-1963), todos com histórias fortemente inspiradas pelos quadrinhos norte-americanos.

Segundo Vergueiro (2017, p. 47), ao publicar personagens como *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Dick Tracy*, *Mickey Mouse* entre outros,

(...) o Suplemento conseguiu a familiarização dos leitores brasileiros com as mais populares séries quadrinísticas produzidas nos Estados Unidos, fazendo os produtos da linguagem gráfica sequencial assimilarem o primeiro lugar na preferência dos jovens brasileiros.

De olho no sucesso do *Suplemento Juvenil*, não demorou para que outras empresas de comunicação começassem a publicar seus próprios tabloides de quadrinhos. *O Globo Juvenil* começou a ser publicado pelo jornal *O Globo*, sendo o tabloide que alcançou maior sucesso na concorrência com o *Suplemento*. Com a competitividade em alta, novas publicações das editoras que lideravam o mercado foram surgindo, *Mirim* foi lançado pela *Suplemento* e a revista *Gibi* pelo *O Globo*.

Criada em 1939, a revista *Gibi* se tornou tão popular no Brasil que acabou sendo utilizada para designar qualquer revista de histórias em quadrinhos, prática que permanece até hoje. (...) O termo continua a ser utilizado de forma carinhosa em referência às revistas em quadrinhos, muitas vezes com o uso do diminutivo gibizinho. (VERGUEIRO, 2017, p. 48-49)

Após perder os seus personagens mais populares para sua principal concorrente, o *Suplemento* entrou em uma crise da qual não conseguiu se recuperar, encerrando suas atividades em 1945.

O fim do *Suplemento* deu início a uma nova fase no mercado editorial dos quadrinhos: a era das editoras especializadas nesse segmento estava começando. Essas editoras se estabeleceram majoritariamente em São Paulo e no Rio de Janeiro, os dois estados mais desenvolvidos economicamente na época. Situação que pouco mudou, mesmo após 80 anos da data em que a primeira editora deu início aos trabalhos com quadrinhos.

Após a falência do *Suplemento*, Adolfo Aizen fundou no ano de 1945 a Editora EBAL, sigla para Editora Brasil-América Limitada, essa que foi por mais de 30 anos uma das maiores produtoras e distribuidoras de quadrinhos da América do Sul.

Iniciando suas publicações com os personagens mais populares da Disney, a EBAL se popularizou rapidamente. Em poucos anos, a editora se tornou responsável por apresentar os super-heróis norte-americanos ao público brasileiro, personagens da editora DC Comics, como *Super-Homem*, *Batman*, *Mulher Maravilha* etc. Nos anos 1960, o sucesso dos novos personagens da Marvel se repetiu aqui no Brasil graças às publicações da EBAL: *Homem-Aranha*, *Capitão América*, *Hulk*, entre outras, debutaram nas bancas de jornal pela editora.

A EBAL também abriu espaço para outras publicações, como muitas histórias feitas por artistas brasileiros, adaptações para quadrinhos de obras da literatura brasileira, biografias de grandes nomes da história, e adaptações de histórias bíblicas, sempre em busca de alcançar novos públicos. Porém, dificuldades econômicas nas décadas de 1970 e 1980 fizeram a EBAL abandonar o mercado de quadrinhos.

A editora RGE surgiu algum tempo depois, publicando heróis de menor alcance como *Fantasma*, *Mandrake* e *Popeye*. Nos anos 1980, a RGE mudou seu nome para Editora Globo, e a segunda metade dessa década e os anos 1990 representaram o auge do sucesso comercial desta editora. Adquiriram os direitos de distribuição das revistas da *Turma da Mônica*, personagens criados por Mauricio de Sousa que sempre foram um sucesso de vendas, além de sucessos americanos voltados para o público adulto: *Sandman*, de Neil Gaiman; *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd; e *Akira*, de Katsuhiro Otomo.

Porém, em meados da década de 1990, a Editora Globo já demonstrava sinais de mudança de rumo: de maneira gradual, sua presença no mercado de histórias em quadrinhos foi se reduzindo. Em 2007, com o desligamento de Maurício de Sousa, a editora ficou com poucas edições regulares no mercado. No início de 2008, a editora descontinuou os títulos mensais de histórias em quadrinhos, concentrando suas publicações em álbuns e *graphic novels*, produtos destinados a vendas em livrarias.

Criada em 1950, a Editora Abril tornou-se a responsável pela publicação das histórias em quadrinhos da Disney no Brasil. Em 1970, na busca por aumentar a participação no

mercado, a Editora Abril iniciou a publicação do título *Mônica*, a personagem título foi criada por Mauricio de Sousa, que fazia sucesso em tiras de jornal na época. A revista logo caiu no gosto popular e, em pouco tempo, se tornou a personificação do quadrinho nacional. Não demorou para que a editora começasse a publicar títulos de outros personagens do autor: em 1973 saiu o primeiro número de *Cebolinha* e em 1982 foi a vez de *Cascão* e *Chico Bento*. Os personagens de Mauricio deixaram a Abril e passaram a fazer parte da Editora Globo em 1986.



**Figura 2** *Mônica* Nº 1. São Paulo: Editora Abril, 1970.

Com a derrocada da EBAL, a Abril adquiriu os direitos de publicação dos super-heróis da Marvel e da DC em 1979. Publicando histórias das duas maiores editoras norte-americanas,

a Abril dominou o mercado até o final de 2001, quando cedeu os direitos desses personagens para a editora italiana Panini Comics.

Nem só de histórias infantis e adolescentes se fizeram os quadrinhos brasileiros. No mercado de quadrinhos underground surgiu *O Pasquim* (1969-1991), um semanário que reuniu os maiores humoristas e quadrinistas do Brasil, além da colaboração de escritores e intelectuais como Chico Buarque de Hollanda, Antonio Callado (1917-1997), Rubem Fonseca, Glauber Rocha (1939-1981), entre outros nomes que se reuniam para desafiar a censura da ditadura militar.

Fundado por cartunistas e jornalistas, o jornal se transformou no porta-voz da indignação da sociedade brasileira com os desmandos do governo militar. *O Pasquim* explorava mais o humor gráfico do que as histórias em quadrinhos propriamente ditas. Suas páginas eram carregadas de críticas a pessoas públicas da política nacional por meio de caricaturas.

Nomes importantes dos cartuns e charges passaram pela publicação, como Laerte Coutinho, Millôr Fernandes, Ziraldo, Miguel Paiva, Henfil, entre outros nomes de peso.



**Figura 3** Cartum de Ziraldo sobre a ditadura publicada em *O Pasquim*. (nº 6, 1969)

### 1.1.2 A atualidade dos quadrinhos no Brasil

Maurício de Sousa é o maior nome dos quadrinhos no Brasil em termos de alcance. Sua empresa, a Maurício de Sousa Produções, conseguiu manter as personagens relevantes e sustentar um diálogo atualizado com o público há quase 6 décadas. As personagens protagonizam desenhos animados, filmes, peças teatrais, estampam produtos alimentícios e brinquedos. Para conseguir esse nível de sucesso, a empresa se mantém atenta às tendências do mercado de quadrinhos.

No início dos anos 2000, os mangás (quadrinhos japoneses) se tornaram febre no Brasil entre os leitores adolescentes, público que já deixava de mostrar interesse nas personagens da *Turma da Mônica*. De olho nessa fatia do público, a Maurício de Sousa Produções lança em 2008 uma nova revista intitulada *Turma da Mônica Jovem*, em que os tradicionais personagens são mostrados na transição da adolescência para a fase adulta. Além da idade dos personagens, outro diferencial é a arte, que lembra os quadrinhos japoneses e está em preto e branco. Foi sucesso absoluto, sendo que, segundo dados da época, a edição que mostra o primeiro beijo das personagens *Mônica* e *Cebolinha* chegou à marca de 500 mil exemplares vendidos.<sup>5</sup>

O sucesso de *Turma da Mônica Jovem* inspirou outros títulos do universo da *Mônica*: em 2013, foi lançado *Chico Bento Moço*, que mostra o personagem do interior crescido e agora estudante de agronomia.

(...) muitos leitores migraram do quadrinho norte-americano para o mangá, sentindo que o último poderia lhes trazer uma melhor reflexão sobre as preocupações das pessoas de sua idade e partilhando o seu modo de vida. Os artistas brasileiros de quadrinhos, por sua vez, reconheceram essa migração e estão agora utilizando estratégias específicas do mangá para potencializar seu potencial comercial. (SANTOS; VERGUEIRO; CORREA; 2015, p. 53)

O termo *Graphic Novel*, ou romance gráfico em português, foi popularizado por Eisner (2001) para caracterizar um livro que conta sua história por meio de arte sequencial. Este termo surgiu principalmente para diferenciar narrativas longas e complexas dos quadrinhos mensais voltados para o público infantil e juvenil. Uma *graphic* pode abordar temas complexos que a aproxima de um romance literário, pode abordar narrativas biográficas, como, por exemplo, *Maus* de Art Spiegelman, a qual fala sobre como o pai do autor sobreviveu ao holocausto na Segunda Guerra Mundial, intercalando as lembranças do pai com o tempo presente em que o autor está escrevendo essa história. *Maus* foi a primeira e única história em quadrinhos a vencer um prêmio Pulitzer.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mercado/me2107201108.htm>

<sup>6</sup> <https://veja.abril.com.br/ideias/escola-dos-eua-censura-maus-hq-sobre-o-holocausto-vencedora-do-pulitzer/>

Uma tendência do mercado de quadrinhos que vem se intensificando nos últimos anos é a comercialização das *graphics novels* em livrarias, com histórias mais longas e fechadas em si, com material editado em papel couchê (diferente do papel jornal utilizado nas HQs mensais) e com melhor acabamento de arte e capa. Em boa parte das vezes, as *graphics novels* são comercializadas em capa dura, com todo um cuidado editorial que acaba encarecendo o produto, ou seja, este produto busca um público adulto e com melhores condições financeiras.

O selo *Graphics MSP* surgiu para alcançar esse público. Trata-se de uma releitura das personagens criadas por Mauricio de Sousa em histórias com temáticas mais sérias, divergindo das histórias mensais que abordam o cotidiano e brincadeiras das personagens, este selo traz histórias que abordam racismo, assédio no trabalho, dificuldades enfrentadas na passagem da infância para a adolescência, com diferentes artistas dando suas visões sobre os personagens e apresentando artes diferentes da tradicional usadas nas revistas mensais da *Turma da Mônica*. Lançado em 2012, o selo já conta com 32 *graphics*.

Segundo o editor responsável pelo selo, Sidney Gusman, entre as partes mais importantes do projeto está a de servir de vitrine para os quadrinistas brasileiros que não são conhecidos do grande público. Ele diz em uma entrevista que já ouviu de vários artistas: “A primeira prestação de contas é mais do que vendi a minha vida inteira” (GUSMAN, 2021, p. 77), isso diz muito sobre a força da marca *Turma da Mônica* nos quadrinhos e como quadrinistas nacionais são subvalorizados em trabalhos autorais.

As releituras estão ganhando outras mídias, o já citado filme *Turma da Mônica: Lições* é uma adaptação da *Graphic MSP* de mesmo nome, escrita e desenhada pelos irmãos Lu e Victor Caffagi. A visão do *Astronauta* em uma ficção científica cheia de nuances do Danilo Beyruth ganhará uma animação adulta na HBO<sup>7</sup>. *Jeremias, graphic*, que Jefferson Costa desenhou, está para ganhar uma série em live-action.<sup>8</sup>

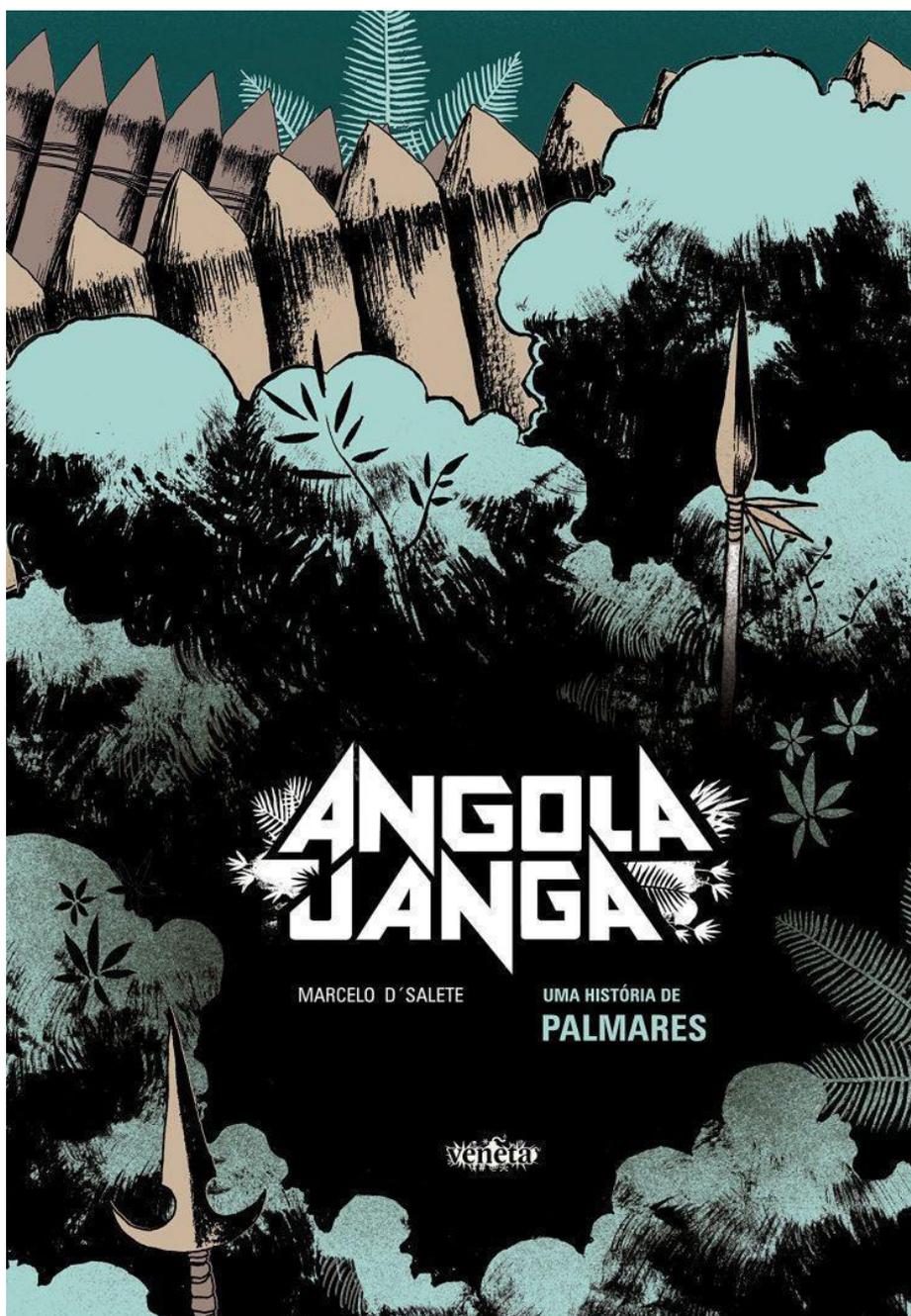
Fora dos estúdios de Mauricio de Sousa, os quadrinhos produzidos no Brasil contam com números de vendas mais modestos, mas há muita vontade dos quadrinistas de retratar as diferentes realidades nacionais. Na última década surgiram novas editoras, com novas perspectivas de mercado e com liberdade criativa para os artistas que adotaram os formatos álbum e *graphic novel* como meio de divulgar seus trabalhos.

---

<sup>7</sup> <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/astronauta-propulsao-serie-animada-turma-da-monica-hbo-preludio-hqs-graphic-msp/>

<sup>8</sup> <https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/12808-turma-da-monica-mauricio-de-sousa-lancara-mais-filmes-e-series-adaptados-das-hqs>

A editora Veneta, fundada em 2012 pelo editor Rogério de Campos, apresenta um catálogo selecionado com obras que buscam “desafiar as convenções, os consensos manufaturados, as autoridades em geral e, se necessário, seus leitores”, como diz o texto de apresentação da editora em seu site.<sup>9</sup> Dentre seus lançamentos se destacam as obras de Marcelo D'Saete, que abordam o período da escravidão no Brasil, em especial *Angola Janga*, HQ que conta a história do Quilombo de Palmares, obra que recebeu vários prêmios e já foi traduzida para seis idiomas.



<sup>9</sup> <https://veneta.com.br/quem-somos/>

**Figura 4** Capa *Angola Janga*, Marcelo D'Saete. São Paulo: Veneta, 2017.

A Editora Comix Zone nasceu em 2019, com “a missão de trazer para o Brasil o melhor dos quadrinhos mundiais”<sup>10</sup>, como descrito em sua página na rede social Facebook. Apesar de pouco tempo em atividade, a editora já lançou 33 álbuns, em sua grande maioria, traduções de obras estrangeiras. A editora também fez reedições de trabalhos do consagrado quadrinista Lourenço Mutarelli. Em 2019, foi lançado o álbum *Capa Preta*, uma compilação dos quatro primeiros quadrinhos de Mutarelli na década de 1990, todas contempladas com o prêmio HQ Mix.<sup>11</sup>

A Editora Pipoca e Nanquim foi fundada em 2017, mas, seguindo o exemplo das outras duas editoras citadas, já conquistou seu espaço no mercado. Contabilizando quase 100 quadrinhos lançados pela editora, o catálogo é variado, desde autores aclamados mundialmente, como o famoso mangaka japonês Osamu Tezuka e o britânico Alan Moore, até novatos na indústria, como os brasileiros Jefferson Costa e Pedro Duarte. *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* foi lançado por esta editora.

Grandes editoras continuam no mercado também, sendo que a Panini Comics domina o mainstream com publicações dos super-heróis da Marvel e DC, *Turma da Mônica*, além de vários dos mangás mais vendidos da atualidade como *Demon Slayer*, *Dragon Ball* e *One Piece*. A editora Nemo, pertencente ao grupo Autêntica, publica álbuns de origem europeia. A gigante Companhia das Letras possui um selo só para a publicação de quadrinhos, a Quadrinhos na Cia.

Por outro lado, é importante considerar que o panorama das histórias em quadrinhos no Brasil não se limita apenas ao material publicado pelas editoras comerciais; na realidade, o mercado brasileiro dispõe ainda de ampla e pujante rede de fanzines e revistas alternativas publicadas de forma artesanal e atualmente com o suporte dos recursos eletrônicos (principalmente a internet). Esse mercado informal possibilita a permanência em atividade de centenas de autores de quadrinhos, bem como fornece novos talentos para o mercado editorial, o que garante, em última instância, o aprimoramento da linguagem gráfica sequencial no País. (VERGUEIRO, 2017, p. 205)

Algumas circunstâncias vêm ajudando a popularizar ainda mais os quadrinhos no país. Em 2006, o Programa Nacional Biblioteca da Escola – PNBE, do governo federal, havia incluído a compra de histórias em quadrinhos para os acervos de bibliotecas escolares, o que incentivou uma gama de artistas a trabalharem em adaptações de clássicos da literatura. Essas

<sup>10</sup> <https://www.facebook.com/canalcomixzone/about>

<sup>11</sup> <https://oglobo.globo.com/cultura/hoje-dedicado-literatura-lourenco-mutarelli-relanca-hqs-dos-anos-1990-e-redescoberto-por-jovens-leitores-24734442>

aquisições duraram apenas até 2014, quando venceu o contrato e este não foi renovado (NASCIMENTO, 2018, p. 57-66). Por outro lado, o incentivo por parte de governos estaduais vem possibilitando o financiamento de várias obras, e esses incentivos acontecem por meio de programas como o Programa de Ação Cultural do Estado de São Paulo (ProAc – SP), que será discutido em um tópico mais à frente. A valorização dos estudos sobre quadrinhos no ambiente acadêmico é outro fator positivo a ser mencionado, o Brasil vem acompanhando as tendências internacionais em que pesquisas sobre a Nona Arte tem se ampliado para várias áreas do conhecimento.

Dados sobre esse crescimento já podem ser encontrados de maneira mais formalizada, considerando-se o crescimento das teses e dissertações sobre quadrinhos apresentados nas universidades brasileiras nos últimos anos (SANTOS; VERGUEIRO, 2015), bem como o crescimento dos eventos acadêmicos, com destaque para as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, realizados na Universidade de São Paulo desde 2011. (VERGUEIRO, 2017, p. 245)

Outro ponto a ser observado é a popularização de grandes eventos, que, se não estão inteiramente voltados para a divulgação de quadrinhos, trabalham fortemente com a propagação de obras audiovisuais inspiradas em personagens dos quadrinhos. O evento mais expressivo é a Comic Con Experience (CCXP), inspirado na convenção de cultura pop que acontece na cidade de San Diego nos Estados Unidos. A versão brasileira teve sua primeira edição em dezembro de 2014 e foi sucesso de público, atraindo 97 mil pessoas. O evento traz astros de filmes e séries estrangeiras, grandes nomes dos quadrinhos no mundo, sendo a vitrine de divulgação das novas edições do selo *Graphic MSP* e fechando parcerias com grandes empresas do entretenimento, como a Netflix e a Globoplay. Para a divulgação de artistas independentes dos quadrinhos, a CCXP oferece uma área chamada Artists Alley, onde os trabalhos podem ser expostos e vendidos diretamente pelo artista, estreitando as relações entre os criadores e o público.

No próximo tópico serão apresentadas outras iniciativas que englobam a cultura de produção e consumo de quadrinhos, no entanto, longe dos grandes centros e voltadas para um público ainda visto como periférico neste mercado.

### **1.1.3 PerifaCon e Bienal da Quebrada**

Entre os pontos altos da invasão de personagens de quadrinhos no imaginário popular, encontram-se os grandes eventos, como a Comic Con Experience – CCXP, que acontece em

São Paulo todo mês de dezembro desde 2014. Mas algo chamou a atenção de muita gente: esses eventos não são pensados para todos os públicos, os moradores das periferias encontram muita dificuldade para acessar esses eventos, seja pela distância dos centros ou pelo preço inacessível para quem fecha as contas do mês com dificuldades. Segundo a matéria publicada na Revista Galileu de fevereiro de 2019, foi pensando nisso que o designer Igor Nogueira e outros seis amigos idealizaram o projeto PerifaCon, com a intenção de alcançar o público nerd e periférico com tudo o que um evento de cultura pop tem direito: concursos de cosplay, salas de games, rodas de conversas com artistas e quadrinistas.<sup>12</sup>

De início, a ideia era apenas promover uma feira de quadrinhos na zona sul de São Paulo, mas, ao ser divulgado na internet, o evento foi tomando proporções maiores. Um artigo no jornal Gaúcha ZH de março de 2021 detalha que a primeira edição ocorreu no dia 24 de março de 2019, no bairro periférico Capão Redondo, atraindo um público de 7 mil pessoas. O evento aconteceu por meio de financiamento coletivo na internet e contou com cerca de 230 palestrantes da cena pop e periférica, 44 expositores e 14 lojas com produtos a preços acessíveis, uma dessas lojas pertencia à editora Companhia das Letras.

Os fundadores da PerifaCon já conseguiram fechar parcerias com a Netflix, McDonald's e Disney, além de uma entrevista com o diretor do último filme de *Star Wars*, J.J. Abrams. A iniciativa também mantém um podcast que já conta com 41 episódios<sup>13</sup>, em que são discutidas pautas como representatividade nas obras de ficção como filmes, séries, quadrinhos e games.

A segunda edição presencial da PerifaCon aconteceu no dia 31 de julho de 2022, desta vez o evento foi realizado no bairro Brasilândia, zona norte de São Paulo, com um público de mais de 10 mil pessoas.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/02/perifacon-conheca-comiccon-das-favelas.html>

<sup>13</sup> Link para o [podcast PerifaCon](#).

<sup>14</sup> <https://kondzilla.com/segunda-edicao-do-perifacon-recebeu-mais-de-10-mil-pessoas/>



**Figura 5** Foto dos organizadores da 2ª edição da PerifaCon postada na página do evento no Facebook. Acesso em: 28 ago. 2022.

Com a mesma concepção, o publicitário e escritor Mateus Santana, de 28 anos, idealizou a Bienal do Livro da Quebrada. Em entrevista para a Folha de Pernambuco, Mateus lembra de como a literatura mudou sua vida, buscando levar esse sentimento para outras crianças de bairros periféricos. Para ele, eventos como a Bienal do Livro nas grandes cidades não são espaço de lazer para quem é de periferia, mas sim de trabalho.<sup>15</sup>

A ideia de Matheus para o evento seria fazer algo com a linguagem periférica, com escritores da periferia, além de impulsionar outras formas de expressão, como saraus e slams.

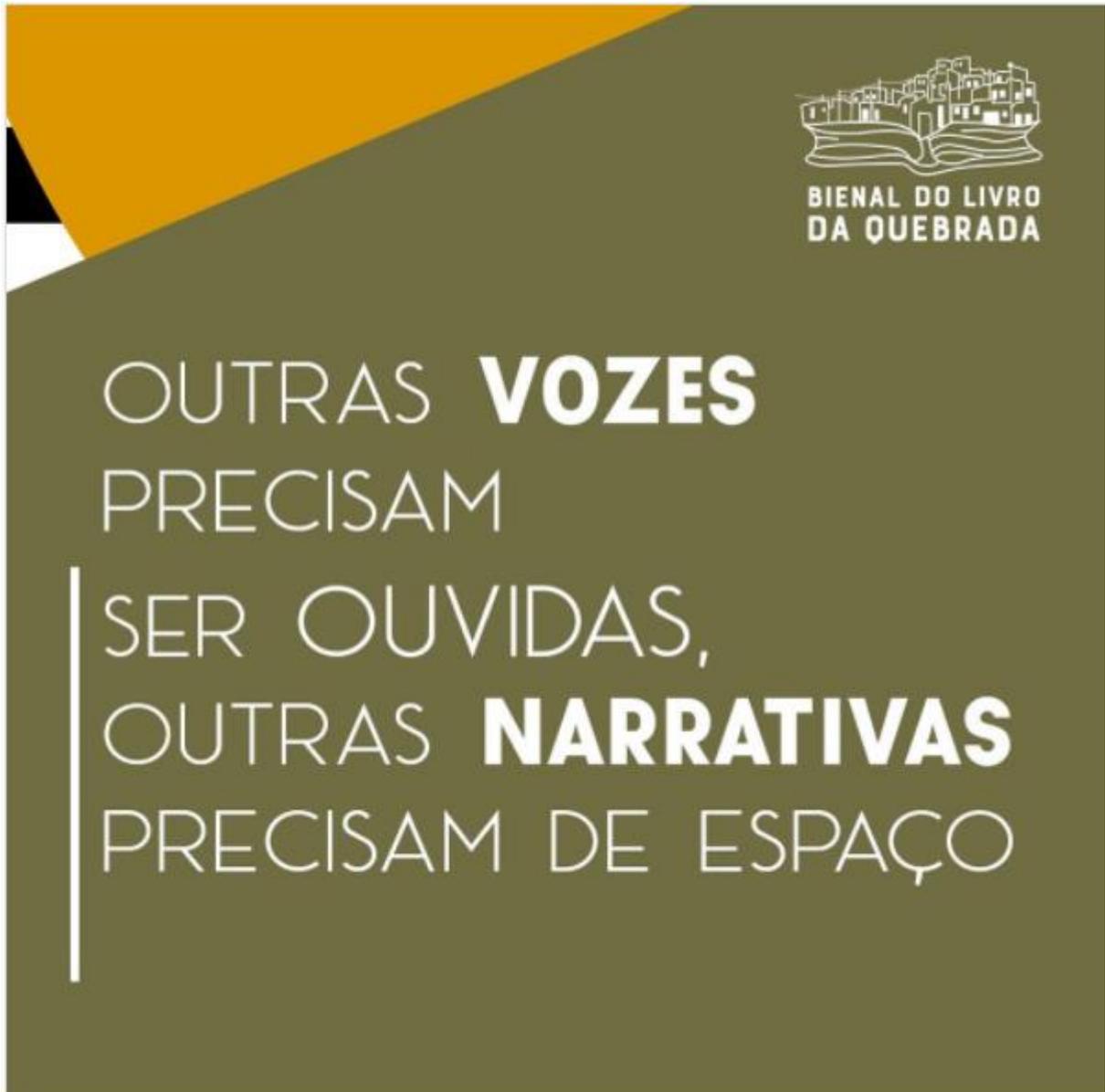
Com início do projeto em 2019, Matheus ainda não conseguiu fazer esse evento acontecer, a falta de incentivo financeiro para um evento desse porte nas periferias é uma das principais barreiras. Ainda assim, Mateus encontrou maneiras de manter a iniciativa viva, reunindo livros para doar para bibliotecas comunitárias e projetos sociais.

“Mais de 70% dos livros publicados por grandes editoras brasileiras entre 1965 e 2014 foram escritos por homens. 90% das obras, escritas por homens brancos, de classe média e do eixo Rio de Janeiro/São Paulo”, esse é o texto que abre a primeira postagem na rede social Instagram do perfil Bienal da Quebrada. Esse tipo de evento contribui para que pessoas de periferia que não tiveram acesso às mesmas oportunidades que os escritores de classe média tiveram ganhem uma chance de ter visibilidade, para que sua voz seja ouvida.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> <https://www.folhape.com.br/cultura/bienal-da-quebrada-e-a-descentralizacao-do-role-da-literatura/148304/>

<sup>16</sup> <https://www.instagram.com/p/BzJdYc1FpRF/>



**Figura 6** Primeiro post do perfil no Instagram @bienaldaquebrada. Acesso em: 12 mar. 2022.

### 1.1.4 Narrativas Periféricas

Após a primeira edição do PerifaCon, Janaina de Luna, editora-chefe da editora Mino, acompanhou jovens periféricos com o sonho de trabalhar na indústria dos quadrinhos. Para a produção dos quadrinhos, a iniciativa contou com um financiamento coletivo na internet que arrecadou R \$57 mil, além do apoio da Chiaroscuro Studios.

Ao todo foram lançadas 6 HQs com temáticas variadas:

- *Crianças Selvagens*, de Gabriel “Gabú” Brito: conta a história de Ariel, uma criança que foge de sua casa por conta do padrasto abusivo e da mãe omissa.
- *Pomo*, de Eryk Souza: em uma sociedade fanática e que persegue o que é diferente, um rapaz dá abrigo para um alienígena andrógino.
- *Shin*, de Isaac Santos: em uma metrópole futurista e que mantém a cultura Shinobi, D é um ninja que está em busca da aposentadoria enquanto cria sua filha Luna.
- *Para Todos os Tipos de Vermes*, de Kione Ayo: a história se passa em um universo onde os seres humanos vivem dentro de vermes no fundo do oceano.
- *Quando a Música Acabar*, de Isaque Sagara: três amigos têm suas vidas mudadas por acontecimentos trágicos.
- *Thomas: La Vie en Rose*, de Arthur Pigs: o dia a dia de Thomas é mostrado de forma sensível, o trabalho, as consultas com o psicólogo, as relações amorosas.



**Figura 7** Foto postada em junho de 2019 na página do Facebook da Editora Mino para anunciar o projeto Narrativas Periféricas. Acesso em: 28 ago. 2022.

Esses jovens quadrinistas fazem parte de um Brasil muitas vezes esquecido, que tem muito a dizer e acrescentar ao mundo das artes, e, para tal, eles precisavam que suas condições de entrada no mercado editorial fossem equiparadas aos demais escritores. Em entrevista ao Jornal da Tarde da TV Cultura, Kione Ayo defende que “esse tipo de projeto deveria existir em várias outras esferas”.

### 1.1.5 Norte em Quadrinhos e Mina de HQ

Idealizado pela produtora de quadrinhos Sâmela Hidalgo, o projeto Norte em Quadrinhos busca divulgar o trabalho de artistas da região norte do país. Em entrevista para o canal no YouTube Impulso HQ, Hidalgo afirma que essa ideia surgiu durante a CCXP de 2019, ao se dar conta de que na área para artistas independentes dos quadrinhos, a Artists Alley, havia poucos artistas representando a região.

O projeto consiste em lives semanais feitas com os artistas, para divulgar os seus trabalhos e fazer uma ponte entre quadrinhos do norte e o mercado de São Paulo, que é onde está concentrada a maior parte da produção nacional.

O perfil no Instagram @nortemquadrinhos<sup>17</sup> busca fazer a divulgação de lançamentos dos artistas da região e entrevistas, além de dar visibilidade para eventos de quadrinhos que ocorrem longe do eixo Rio-São Paulo.

---

<sup>17</sup> <https://www.instagram.com/nortemquadrinhos/>



**Figura 8** Foto postada em junho de 2021 no perfil @northeastquadrinhos para anunciar live a roteirista amazonense Rafa Pimentel. Acesso em: 28 ago. 2022.

Hidalgo também é uma frequente colaboradora em um outro projeto que busca dar voz para artistas que não têm muito espaço no mercado, o projeto multiplataforma Mina de HQ, que conta com site, revista impressa, canal no Youtube e postagens nas redes sociais. Trata-se de um selo independente de pesquisa e curadoria sobre representação e gêneros nas HQs, com o objetivo de divulgar quadrinhos feitos por mulheres, pessoas transexuais e não binárias.

A criadora do projeto, a jornalista Gabriela Borges, argumenta em entrevista ao canal do YouTube “Quadrinhos na Sarjeta” que há muitos trabalhos incríveis sendo feitos por mulheres nos quadrinhos, e elas acabam publicando na internet em sua maior parte, já que as grandes editoras não demonstram interesse em contratar mais mulheres e pessoas diversas para

trabalhar, os eventos não chamam mulheres para palestras, as premiações não reconhecem esses quadrinhos, enfim, o mercado invisibiliza esses trabalhos.

Entre as formas encontradas para divulgar essas artistas, o perfil<sup>18</sup> no Instagram @minadehq publica trabalhos que elas desenvolvem, marcando o perfil das artistas nas postagens para que as pessoas possam descobrir outros projetos que elas expõem. O site Mina de HQ<sup>19</sup> serve como fonte de informação para quem quer saber mais sobre quadrinhos feitos por mulheres e pessoas não binárias. As colaboradoras do site também enviam para quem se inscrever pelo site um newsletter<sup>20</sup> a cada quinze dias, contendo apresentação de quadrinistas, textos sobre gênero e representação nos quadrinhos, listas de quadrinhos online e dicas de perfis para seguir nas redes sociais.

As colaboradoras do Mina de HQ trabalham para que essas vozes sejam ouvidas, com histórias e visões diferentes, afinal de contas, não são apenas os homens brancos, héteros e cis que têm algo a dizer sobre o mundo.



<sup>18</sup> Link para a página no Instagram [@minadehq](#).

<sup>19</sup> Link para o site [Mina de HQ](#).

<sup>20</sup> [Newsletter](#) Mina de HQ.

**Figura 9** Post feito no perfil @mianadehq em Agosto de 2022 , como forma de divulgar o trabalho da artista @anavalente.hq, a história retrata como um assédio na rua pode acabar com um dia bonito para uma mulher. Acesso em: 28 ago. 2022.

## 1.2 ProAc (Programa de Ação Cultural) do Estado de São Paulo

Como citado anteriormente, os incentivos financeiros de governos estaduais se mostram de muita importância para que artistas independentes possam custear seus trabalhos, o ProAc SP é um destes programas.

ProAc é a sigla para Programa de Ação Cultural de São Paulo. O programa foi instituído pela Lei Estadual nº 12.268, de 20 de fevereiro de 2006, e foi criado com o objetivo de regulamentar a oferta de patrocínios culturais no estado de São Paulo.

A lei prevê o abatimento no ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadoria e Serviços), que é um imposto estadual, para as empresas que contribuírem com projetos, ou seja, pessoas físicas não podem contribuir com o ProAc, apenas pessoas jurídicas. Toda empresa recolhadora de ICMS pode se cadastrar no site da secretaria da fazenda estadual nos programas de cultura e esporte, podendo deduzir até 3% do valor mensal do imposto. O cálculo do valor que poderá ser atribuído aos projetos culturais é feito com base na média das três últimas contribuições mensais ao ICMS, e o projeto a ser patrocinado é de livre escolha da empresa.

Um exemplo que pode ser dado é de uma grande empresa que pagou R \$10 milhões de ICMS no último ano, de acordo com a lei. Assim, ela pode contribuir com até R \$300 mil em patrocínio de projetos aprovados no ProAc SP. Esse valor será revertido em incentivo fiscal, pois, no ano seguinte, em vez de pagar R\$ 10 milhões de imposto, a empresa deverá gastar R\$ 9,7 milhões com o ICMS.

O ProAc aprova os projetos por meio de editais que são divulgados anualmente. Para concorrer, o proponente deve ser uma pessoa física ou jurídica da área cultural e cadastrar o projeto no site [www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br). Os valores disponibilizados para os programas culturais variam de acordo com a natureza do projeto e se o proponente é pessoa física ou jurídica. Por exemplo, o teto para um projeto de cinema é de até R \$800 mil para pessoa jurídica e metade desse valor para pessoa física. Para inscrever projetos, a lógica se mantém, pessoa jurídica pode inscrever até dois de forma simultânea, enquanto pessoa física apenas um. É necessário que o proponente seja morador do estado de São Paulo por um mínimo de dois anos.

O valor disponibilizado para o edital de quadrinhos em 2018, ano em que *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* estava entre os contemplados, foi de R \$40 mil por projeto e só foi disponibilizado para pessoas físicas.

Entre os itens obrigatórios do edital encontra-se apresentar contrapartidas à sociedade:

3.1. Entende-se como contrapartida a oferta de um conjunto de ações visando garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado, objetivando com isso a descentralização e/ou garantia da universalização do benefício ao cidadão, sempre em consideração ao interesse público e a democratização do acesso aos bens culturais resultantes. (SÃO PAULO, 2018)

Nestas contrapartidas estão as condições de: entregar 100 exemplares para a Secretaria de Cultura, além de autorizar exibição pública sem fins lucrativos nas Bibliotecas de São Paulo e Biblioteca Parque Villa-Lobos; utilização do material em equipamentos culturais do Estado; doação de cópias a entes públicos ou entidades privadas sem fins lucrativos; e outras que a Administração entender como oportunas.

Segundo a ata da reunião de comissão de seleção do edital N° 37/2018, dos critérios que a banca examinadora adotou para a análise de *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* se destacaram o fato de a HQ apresentar uma diversidade cultural e estética, promover descentralização geográfica dos grandes centros e por ser um projeto que pode despertar interesse público, todos temas que serão abordados na análise da obra, adiante.

#### **1.4 Sobre o autor Jefferson Costa**

Segundo Bourdieu (2018), o *campo editorial* é definido como um espaço social que reúne diversos grupos de escritores, romancistas e poetas que mantêm relações entre si e com o *campo de poder*, que são pautadas pelas decisões das grandes editoras, mas incluem toda as iniciativas que com ela dialogam ou atritam, como as apresentadas no itens anteriores, tendendo a buscar publicações de autores já conhecidos do público, pois essa decisão resguarda uma garantia de retorno financeiro, algo que um novo autor não tem.

[...] essa estrutura define também o poder relativo, entre os diversos agentes, dos diferentes critérios de avaliação que os dispõem, por exemplo, de pender para o lado do “literário” ou para o lado do “comercial” (...) privilegiar a arte ou o dinheiro. (BOURDIEU, 2018, p. 200)

Analisando o mercado de quadrinhos sob esta perspectiva, podemos entender a dificuldade que novos artistas encontravam quando dependiam apenas da decisão de grandes editoras para que seus trabalhos fossem publicados. Com novas formas de financiamento e com ajuda da internet para divulgar suas obras, os artistas independentes ganharam espaço na

indústria de quadrinhos para contar histórias de vivências que não teriam visibilidade em outros períodos. Todas essas mudanças que ocorreram nos últimos anos foram fundamentais para que artistas como Jefferson Costa pudessem produzir quadrinhos autorais e representativos. Neste tópico passaremos pela carreira de Costa até chegar em *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*.

Jefferson Costa nasceu na cidade de São Paulo em 1979. Atua em diversas áreas: escritor, ilustrador, storyboarder, desenhista de cenários e personagens para animações, tendo trabalhado em: *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)*, da TV Brasil, *Megaliga MTV*, *Fudêncio e seu Amigos*, *The Jorges* e *Rockstarghost*, da MTV e *As Microaventuras de Tito e Muda*, da Discovery Kids Brasil, produção que ganhou o prêmio de Melhor Série no Festival Anima Latina 2019, na Argentina.

Nos quadrinhos, entre seus trabalhos mais notáveis, estão o de desenhista em *A Tempestade*, adaptação da peça de William Shakespeare, com roteiro de Lilo Parra e lançamento pela Editora Nemo, edição vencedora do HQ Mix 2013 de Adaptação para Quadrinhos; e também como desenhista em *La Dansarina*, que fala sobre os impactos que a gripe espanhola teve no Brasil, segunda parceria com Parra, que também venceu o prêmio HQ Mix, dessa vez em 2015, nas categorias de Melhor Edição Especial e Melhor Roteiro, obra lançada pela Quadro a Quadro e depois pela editora Marsupial.

Em 2018, lançou, junto com o roteirista Rafael Calça, *Jeremias: Pele*, pelo selo *Graphic MSP*. Jeremias, por muito tempo, foi o único personagem negro com relevância a aparecer nas revistas da *Turma da Mônica*, esse status mudou em dezembro de 2017, o evento Corrida Donas da Rua no Parque do Ibirapuera apresentou a personagem Milena, porém sua primeira aparição nas revistas mensais foi em janeiro de 2019. A personagem ganhou uma participação importante na adaptação cinematográfica, interpretada pela atriz mirim Emily Nayara.

Criado por Mauricio de Sousa em 1960, Jeremias foi um dos primeiros personagens do universo da *Turma da Mônica*, mas na maior parte das vezes foi mostrado como personagem de apoio, orbitando entre os personagens Titi e Franjinha. Só passou a protagonizar histórias de forma esporádica a partir de 1983. A *graphic novel Jeremias: Pele* foi a primeira vez que a personagem foi protagonista de uma edição.

Com todo esse histórico da personagem, era inevitável que o tema da história protagonizada por Jeremias não fosse racismo. Na história Jeremias é filho de um casal de profissionais liberais que trabalham com arquitetura, vive em uma casa confortável, um bom ambiente familiar e é um dos primeiros alunos da classe. Um dia na escola, para preparar os alunos para a semana das profissões, a professora designa profissões para que os alunos

escrevessem uma redação sobre: ator, médico, advogado, e, ao chegar em Jeremias, ela atribui a profissão de pedreiro para ele, ato que desperta altas gargalhadas da sala, e quando Jeremias diz que quer ser astronauta, mais uma rodada de gargalhadas tem início sem intervenção da professora. A partir de então, Jeremias começa a perceber os atos de racismo que sofre todos os dias por parte de colegas da escola, desconhecidos na rua, entre outros, sendo que o único apoio real que encontra é na família. Ao abordar o racismo de uma maneira sensível, contundente e muito necessária, a *graphic novel* se torna essencial para crianças e adultos, abrindo portas para que mais temas sociais sejam debatidos nos quadrinhos infanto-juvenis. Parte das situações que Jeremias e família passaram foram memórias de vivências que os autores tiveram. A *graphic* recebeu o Prêmio Jabuti de Melhor História em Quadrinhos em 2019, além dos prêmios HQ Mix nas categorias Melhor Edição Especial e Melhor Publicação Juvenil.



**Figura 10** Jefferson Costa. *Jeremias: Pele*. São Paulo: Panini, 2018. p.52.

Na sequência *Jeremias: Alma*, lançada em 2020, o personagem se depara com a importância de conhecer histórias de personalidades negras, ler e consumir ficção sobre personagens negros, e como isso reforça a ideia da identidade ao despertar sentimentos de pertencimento por meio da ancestralidade. Essa *graphic novel* foi finalista do prêmio Jabuti em 2021; mas a obra que venceu neste ano foi *META: Depto. de Crimes Metalinguísticos*.

Com essa inscrição no *campo editorial* de quadrinhos, Jefferson Costa entrega *Roseira, Medalha, Engenho e outras Histórias*, seu primeiro trabalho como roteirista e desenhista, projeto que foi um dos 14 selecionados pelo edital de 2018 do ProAC - SP. Nesta *graphic novel*, Costa faz um resgate das histórias de infância dos seus pais, que viveram no interior da Bahia e de Pernambuco entre os anos 1950 e 1970, até se mudarem para São Paulo em meados da década de 1970 para concluírem seus estudos, em busca de uma vida melhor. No posfácio da obra, o autor fala sobre como a inspiração para as histórias contidas na HQ veio de histórias de família que escuta desde criança e histórias de pessoas que viveram na região na época retratada.

### **1.5 Sobre a obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias***

A obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* pode ser classificada como *graphic novel*, pois é uma HQ que conta com uma história fechada em si, de teor biográfico, com um acabamento e diagramação superior ao de quadrinhos mensais, com a comercialização voltada para livrarias e lojas online.



**Figura 11** Capa de Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias (COSTA, Jefferson. Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias. 1. ed. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2019)

Esta *graphic novel* faz um resgate das histórias de infância dos pais do autor Jefferson Costa, eles viveram no interior da Bahia e de Pernambuco entre os anos 1950 e 1970, até se mudarem para São Paulo na metade da década de 1970, em busca de concluírem seus estudos e conseguirem uma vida melhor que a de suas famílias.

As personagens principais são Vaninha e Marinho, que viviam em cidades diferentes, respectivamente: Várzea da Roça, no interior da Bahia; e Cajuí e Engenho Alegre, no interior de Pernambuco. Marinho teve a infância passada em duas cidades diferentes pela dificuldade de seu pai para arrumar emprego e manter a família; a família de Vaninha também passava dificuldade, mas viveram sempre em Várzea da Roça.

Por meio de fragmentos de momentos distintos da vida de Marinho e Vaninha, somos apresentados à vida dura do sertão nordestino: a dificuldade de as crianças estudarem por precisarem trabalhar para ajudar família, a felicidade de um pai ao conseguir comprar um caminhão, a benzedeira que é chamada para cuidar de uma criança com crise de bronquite, a morte de uma madrinha muito querida etc.



**Figura 12** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p. 60)

Esses fragmentos do cotidiano são mostrados como a representação de memórias da infância dos pais de Costa, como se alguém que viveu nesse período e região estivesse relembando essas histórias e passando-as para a frente, sem um começo ou um fim, tampouco uma lógica aparente de início para a ordem com que as coisas são lembradas. Mas o essencial do acontecimento está lá, o que marcou Vaninha e Marinho e ajudou na construção de suas identidades não é esquecido, mesmo que não seja lembrado da forma como realmente aconteceram os fatos. Um exemplo é a queda no açude que Vaninha sofreu quando criança, ela

passou por momentos difíceis, e é algo lembrado em vários capítulos, mas o medo que Vaninha sentiu faz com que ela se lembre de tudo pior do que realmente aconteceu, com vermes e peixes gigantes tentando atacá-la.

Além das histórias da família na roça, existem referências à ancestralidade africana, estas serão retomadas mais à frente.

Ao final da história, Vaninha e Marinho se mudam para São Paulo para concluírem seus estudos, tornando-se parte das milhares de pessoas que deixaram o interior para buscarem novas oportunidades nos grandes centros entre os anos 1960 e 1980, construindo um *ethos* de migrantes rurais que vieram para o sudeste em busca de melhores oportunidades de emprego e estudos. Vaninha mantinha o sonho de se tornar professora, mas Várzea da Roça tinha apenas turmas até a quarta série, para estudar além disso era preciso pagar. Essa é uma das motivações que levaram Vaninha a se mudar para outro estado.

Através das imagens reproduzidas da roça no sertão nordestino em *Roseira, Medalha...*, na forma como a narrativa é construída para que Vaninha e Marinho tomem a decisão de mudar para São Paulo, nas diversas maneiras que as personagens lutam para conseguir uma vida melhor, constrói-se um *ethos* de pessoas comuns, porém fortes e corajosas que deixaram sua terra natal em busca de uma vida melhor, continuando ligadas às suas raízes pela ancestralidade e pelas memórias da infância. Essa construção de *ethos* será abordada nos tópicos do capítulo 3.

## CAPÍTULO 2

### 2. DESENVOLVIMENTO DO APORTE TEÓRICO

#### 2.1. *Ethos discursivo*

O conceito de *ethos* é antigo nos estudos sobre retórica. Para ter uma compreensão maior da sua importância, faz-se necessário atenção a uma obra da antiga Grécia em que a arte da persuasão é detalhada por Aristóteles. Na obra *Retórica*, Aristóteles defende que, ao manifestar suas opiniões, o orador deve se utilizar de técnicas de persuasão por meio de argumentos que impressionem e seduzam a plateia (2005). O *ethos* está diretamente ligado ao orador, à confiança que ele é capaz de criar no seu público ouvinte, assim construindo um ponto importante de persuasão. Portanto, para Aristóteles, o *ethos* pode ser entendido como a imagem que o orador cria de si, o discurso persuasivo do orador se torna responsável pela construção da sua imagem que, por sua vez, afiança o que é dito.

Para que essa construção de imagem seja positiva, o orador precisa se valer de três qualidades fundamentais: *phronesis*, ou prudência, *aretè*, ou virtude, e *eunoia*, ou benevolência. Para Aristóteles:

Quanto aos oradores, eles inspiram confiança por três razões; as que efetivamente, à parte as demonstrações, determinam nossa crença: a prudência (*phronesis*), a virtude (*aretè*) e a benevolência (*eunoia*). Se, de fato, os oradores alteram a verdade sobre o que dizem enquanto falam ou aconselham, é por causa de todas essas coisas de uma só vez ou de uma dentre elas: ou bem, por falta de prudência, eles não são razoáveis; ou, sendo razoáveis, eles calam suas opiniões por desonestidade; ou, prudentes e honestos, não são benevolentes; é por isso que podem, mesmo conhecendo o melhor caminho a seguir, não o aconselhar. (ARISTÓTELES, 1378a, p. 6-14)

Os estudos mais atuais sobre *ethos* abrangem não apenas falas públicas, mas todo tipo de texto, sejam eles orais ou escritos, com aspectos verbais ou não verbais. Retomando a retórica aristotélica, nos estudos do discurso, Maingueneau (2008) propõe a concepção discursiva de *ethos*, apresentando situações discursivas diversas que se estendem desde enunciados escritos, orais, modalidade visual, verbal, ou verbo-visual, e que representam uma pessoa ou até mesmo instituições. Maingueneau (2008) também afirma que não existe *ethos* preordenado, mas ele se constrói durante a atividade discursiva.

[...] o *ethos* é uma noção discursiva, ele se constrói através do discurso, não é uma “imagem” do locutor exterior à fala; o *ethos* é fundamentalmente um processo interativo de influência sobre o outro; é uma noção fundamentalmente híbrida (sociodiscursiva), um comportamento socialmente avaliado, que não pode ser apreendido fora de uma situação de comunicação precisa. (MAINGUENEAU, 2008, p. 17)

Maingueneau (2008) também afirma que todo texto, independentemente de ser oral ou escrito, possui uma vocalidade que faz referência direta a quem disse por meio de um tom que oferece esses indícios, esse tom nos leva a identificar o corpo do enunciador. Esse corpo enunciativo é visto como um fiador que atua como uma garantia do que está sendo dito. O fiador tem seu caráter e sua corporalidade apoiados em representações sociais, que lhe imprimem representações coletivas estereotípicas. O caráter equivale ao conjunto de características psicológicas, já a corporalidade está “associada a uma compleição física e maneira de se vestir e caminhar pelo mundo” (MAINGUENEAU, 2008). Dessa forma, o destinatário se apoia no conjunto dessas representações sociais para dar um rosto para esse fiador: um velho sábio, uma mocinha romântica etc., o que pode ser entendido como as cenas validadas numa dada comunidade discursiva, historicamente delimitadas e socialmente avalizadas, ou seja, o que o autor chama de *mundo ético*.

O que também acompanha essa identificação do destinatário com o fiador é a noção relacionada ao *mundo ético* do qual esse fiador participa e dá acesso ao interlocutor. Esse acesso concedido para fazer parte do *mundo ético* do fiador ativa “certo número de situações estereotípicas associadas a comportamentos” (MAINGUENEAU, 2008, p. 18). Para exemplificar, Maingueneau cita o *mundo ético* das estrelas de cinema, que trazem consigo cenas de lindos figurinos no tapete vermelho do Festival de Cannes, sessões de filmagens, entrevistas à imprensa etc.

A forma como as HQs se desenvolveram no Brasil e passaram a abordar novas narrativas, além dos incentivos públicos para a produção de quadrinhos que permitiram que obras com temáticas diversas fossem publicadas, produz um *mundo ético* em que *Roseira, Medalha...* está inscrito.

Maingueneau propõe três registros para ilustrar como o interlocutor se apropria da incorporação do *ethos* que os discursos lhe apresentam:

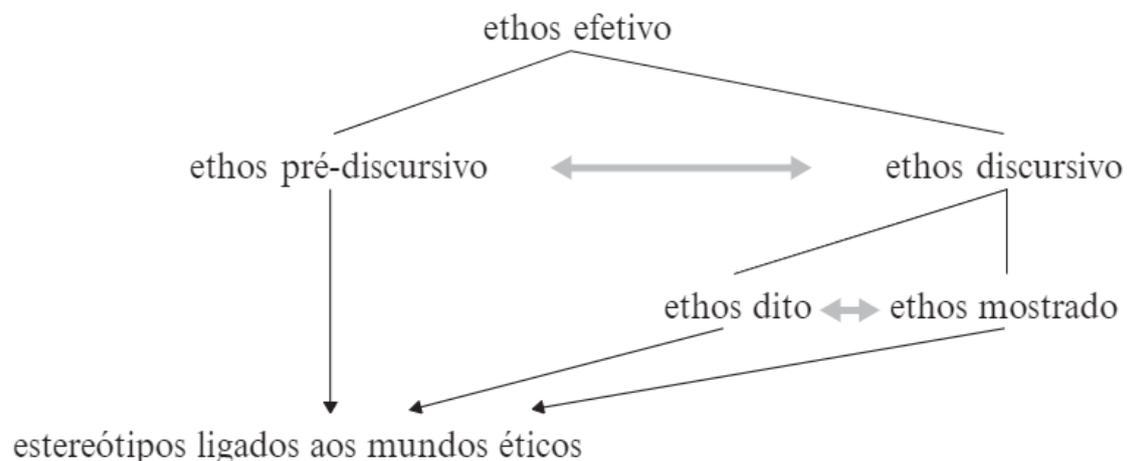
- A enunciação da obra proporciona um “corpo” ao fiador;
- O destinatário incorpora, identifica no discurso um conjunto de organizações que remetem ao mundo habitado por seu próprio corpo;

- Essas duas incorporações permitem que tome forma um corpo da comunidade imaginária daqueles que aderem a esse mesmo discurso.

A interpretação do funcionamento da produção de um *ethos* que emerge dos textos dada por Maingueneau (2008), englobando todas as formas discursivas, é dividida, para efeitos de compreensão de sua dinâmica, em cinco categorias: *ethos* pré-discursivo, *ethos* discursivo, *ethos* dito, *ethos* mostrado e *ethos* efetivo.

O *ethos* pré-discursivo se refere à imagem que é construída do enunciador mesmo antes que algo seja pronunciado. Para Amossy (2020), que propõe o termo *ethos* prévio, a imagem que o enunciador elabora de si apoia-se em elementos já existentes, de preferência que seja de conhecimento prévio do público a quem ele destina o discurso, assim o público já tem uma ideia do locutor antes que tome a palavra, embora se trate sempre de uma retomada feita a partir da situação de fala. Pode, inclusive, ser reafirmada ou confirmada ao longo da situação de comunicação.

O *ethos* dito e o *ethos* mostrado são componentes do *ethos* discursivo. O *ethos* dito é criado por meio de registros diretos do enunciador; enquanto o *ethos* mostrado se refere ao que não está explícito no texto, de uma imagem que não está diretamente textualizada no discurso, mas é possível ser construída por meio de indicações que o enunciador oferece ao coenunciador. Assim, a distinção entre o *ethos* dito e o *ethos* mostrado “se inscreve nos extremos de uma linha contínua, uma vez que é impossível definir uma fronteira nítida entre o ‘dito’ sugerido e o puramente ‘mostrado’ pela enunciação” (MAINGUENEAU, 2008, p. 18).



**Figura 13** A constituição de ethos. MOTTA, Ana. Raquel; SALGADO, Luciana. (Org.). *Ethos discursivo*. São Paulo: Contexto, 2008. p. 19.

Para compor a imagem de quem produz o enunciado (*ethos* efetivo), o coenunciador considera também dados preexistentes ao discurso (*ethos* pré-discursivo) e as informações que estão inseridas no discurso propriamente dito e no discurso mostrado (*ethos* discursivo). E todo esse jogo de expectativas historicamente delimitadas e socialmente geridas é regido pelas cenas da enunciação, de que trataremos a seguir: é das cenas da enunciação que emerge o *ethos* discursivo, como efeito de sentido produzido na dinâmica abaixo descrita.

## 2.2 Cenas de enunciação

As cenas de enunciação compõem aspectos persuasivos do discurso, são a efetiva dinâmica de produção do que se diz e é dessa dinâmica que resulta a construção de uma imagem de si ou, como veremos, para o outro sobre o qual se enuncia. Maingueneau (2008) propõe uma formulação que supõe três cenas distintas: a cena englobante, a cena genérica e a cenografia.

A cena englobante corresponde ao tipo de discurso. Maingueneau (2005) sublinha que caracterizar os tipos de discurso não é uma tarefa evidente e que devemos buscar sua definição por meio de sua função social ou, acompanhando Bourdieu, conforme seu regime de funcionamento estabelece um campo, campos, entrecampos. Dessa perspectiva, falar em função social remete aos setores da sociedade em que determinados discursos circulam, assim, podemos falar em: discurso publicitário, discurso jornalístico, discurso literário, entre outros. Quando indivíduos têm contato com algum desses discursos, devem ter a capacidade de se localizar, de modo a compreender em que regime se diz o que se diz. Por exemplo, em uma peça publicitária para a TV, a cena englobante seria o discurso publicitário. De fato, é uma formulação que tem muito a ver com elementos constitutivos dos letramentos.

A cena genérica compõe, com a cena englobante, o quadro cênico, o que é necessário definir-se para, de fato, delimitar a textualização de um discurso. A cena genérica é, assim, equivalente aos gêneros de discurso, que, como sabemos, são pactuados socialmente, definidos nos campos que cultivam certos tipos de texto ou, como é o caso da abordagem aqui adotada, certos tipos de textualização que definem regimes de discurso. São estes gêneros que determinam qual papel social o coenunciador deve assumir, quais lugares e tempos estão à disposição para a construção da cena, os papéis sociais dos participantes da enunciação, os recursos linguísticos apropriados para os efeitos de sentido projetados etc.

A noção de cenografia, diferentemente do quadro cênico, não é dada previamente à enunciação, antes, nela se desenha, é por meio da enunciação que o enunciador organiza a

situação a partir da qual legitima o próprio enunciar (MAINGUENEAU, 2015). A cenografia pode ser vista como o local onde o fiador é inserido e assume a enunciação. Ela é a própria textualização.

A cenografia é construída pelo texto, não é imposta pelo gênero, embora se dê sob as restrições que ele supõe, sob pena de o texto não ser reconhecido como tal numa dada comunidade discursiva. Por exemplo: uma missa católica pode ter cenografias variadas – introspectiva, com canto gregoriano, reflexiva, ou extrovertida, com abraços entre os fiéis, palmas e banda de música, mas, se se desconsiderar certos ritos, uma ordem para as partes de seu oficiamento e estruturas textuais que devem se repetir, deixa de ser missa. Assim, é possível que um mesmo gênero se textualiza em diferentes cenografias:

As obras podem, com efeito, basear sua cenografia em cenas de enunciação já validadas, que podem ser outros gêneros literários, outras obras, situações de comunicação de caráter não literários (p. ex. a conversação mundana, a fala camponesa, o discurso jurídico...) até eventos de fala isolados. (MAINGUENEAU, 2006, p. 256)

Um exemplo a ser observado acontece no início de cada capítulo de *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, em que são reproduzidos trechos de canções de artistas da região em que as histórias se localizam. Esses trechos trazem um prelúdio dos sentimentos e acontecimentos que serão explorados no capítulo.

### 2.3 Hipergênero

Como vimos acima, segundo as propostas de Maingueneau (2015, p. 126), “a relação entre cena genérica e cenografia varia em função dos gêneros de discurso envolvidos”, ou seja, a cenografia é restringida pelo gênero em o discurso encarna e é dela, assim desenvolvida, que emerge o ethos discursivo. Para o autor, “(...) No nível mais imediato, podem-se distinguir três grandes tipos de gênero, (...) ‘autorais’, ‘rotineiros’ e ‘conversacionais’” (MAINGUENEAU, 2015, p. 109), sendo que algumas práticas discursivas podem se intercalar entre dois deles.

Os rotineiros retratam situações comunicativas que acontecem de forma frequente, o autor usa como exemplo a entrevista radiofônica, cenas validadas que definem previamente como cada um dos interlocutores deve se portar. Os gêneros autorais são dados pelo próprio autor ou por algum editor, em geral, o título ou subtítulo acompanham uma indicação paratextual: “meditação”, “dissertação”, etc. Já os conversacionais são as conversas

“ordinárias”, que ocorrem de maneira informal e espontânea, em que os participantes interagem em termo de igualdade, a princípio, com o mesmo conjunto de possibilidades e prescrições.

Para Maingueneau (2015), as relações entre a cena genérica e a cenografia podem variar em função dos gêneros de discurso dos quais venham a fazer parte. Com base nisso, o autor elabora uma tipologia com fins analíticos, em que é feita a distinção dos diversos modos de genericidade – ou seja, não é uma tipologia de gêneros, mas de funcionamentos genéricos, os tais regimes que operam, com dadas restrições e dadas demandas, sobre os textos que se vão tecendo. São quatro os tipos especificados pelo autor, que chama de “gêneros instituídos” todos aqueles que têm sua legitimidade para além da situação conversacional imediata, que se institucionalizam, isto é, que se apoiam fortemente na gestão social do que se diz e, portanto, no modo como historicamente essa gestão se estabelece:

1. **Gêneros instituídos tipo 1** - são os gêneros que não admitem variações. Ex.: relatórios de polícia, lista telefônica.
2. **Gêneros instituídos tipo 2** - existe uma maior presença autoral, porém ainda seguem protocolos que moldam a comunicação. Ex.: telejornal.
3. **Gêneros instituídos tipo 3** - a principal característica é não existir uma cenografia específica, existem diferentes cenografias conforme o projeto de dizer do enunciador. Ex.: anúncios publicitários.
4. **Gêneros instituídos tipo 4** - estes são os gêneros fundamentalmente autorais, aqueles que o próprio autor (ou o responsável pela circulação de sua autoria) associa a uma etiqueta que não pode ser substituída por outra de maneira fácil. Ex.: uma “confissão” não é uma “fantasia”. Os gêneros literários certamente estão aqui.

O autor entende, com isso, que tais etiquetas também podem influenciar aspectos formais do texto e interpretativos.

E há casos em que não fica clara a delimitação de um gênero. Maingueneau designa esse fenômeno como hipergênero:

No caso dos rótulos que se referem a um tipo de organização textual, mencionamos em primeiro lugar aquilo a que demos o nome de hipergêneros. Trata-se de categorizações como “diálogo”, “carta”, “ensaio”, “diário” etc. que permitem “formatar” o texto. Não se trata, diferentemente do gênero do discurso, de um dispositivo de comunicação historicamente definido, mas um modo de organização com fracas coerções que encontramos nos mais diversos

lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala. O diálogo, que no Ocidente tem estruturado uma multiplicidade de textos longos ao longo de uns 2.500 anos, é um bom exemplo de hipergênero. Basta fazer com que conversem ao menos dois locutores para se poder falar de “diálogo”. O fato de o diálogo – assim como a correspondência epistolar – ter sido usado de modo tão constante decorre do fato de que, por sua proximidade com o intercâmbio conversacional, ele permite formatar os mais diferentes conteúdos. (MAINGUENEAU, 2006, p. 244)

Portanto, um hipergênero está frequentemente ligado a muitas possibilidades cenográficas e a gêneros instituídos de tipo 4. Ramos (2009) explica que essa noção de hipergênero pode se aplicar ao estudo das histórias em quadrinhos, pois:

(...) une diferentes características comuns e engloba uma diversidade de gêneros afins. Rotulados de diferentes maneiras, utilizam a linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociocomunicativo. (RAMOS, 2009, p. 362)

Para Ramos (2009), quadrinhos podem ser vistos como um grande rótulo que agrega diferentes gêneros ou, como vimos designando, diferentes regimes de genericidade. E são essas formas ou formatações que “administram” formalmente os conteúdos de retomada, os mundos éticos que, doravante, especificaremos como um jogo entre Memória Individual e Memória Coletiva.

## **2.4 Memória individual e memória coletiva**

No dicionário Houaiss, o verbete “memória” possui 19 tópicos para dar significado a algo tão importante para os seres humanos, a síntese de todos esses tópicos é que “memória é o ato de conservar e lembrar estados de consciência do passado, lembranças que alguém deixa de si quando morre ou se ausenta, registrar e armazenar algum dado ou acontecimento, onde se guarda algo que não quer perder ou esquecer”. Memória é um instrumento utilizado pela humanidade para relembrar de seus antepassados, por meio de livros e pesquisas, registrando esse conhecimento para que as gerações futuras saibam de onde vieram. Memória também é algo que é despertado quando vemos fotos antigas e lembramos de momentos felizes com a família.

Para o sociólogo francês Maurice Halbwachs (2006), a memória pode tanto definir lembranças de acontecimentos em família quanto a formação de uma sociedade, pois memórias não podem ser vistas exclusivamente como algo de âmbito individual, já que as memórias de

um indivíduo não existiriam distantes da sociedade, elas dependem de um grupo social para serem consideradas “memoráveis”.

As lembranças de infância, da escola, de ocorrências importantes na família, mostram a importância do grupo social para que existem recordações importantes e a memória individual desses acontecimentos só persistem porque o indivíduo faz parte desse grupo. Para Halbwachs (2006):

Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós. Não é preciso que outros estejam presentes, materialmente distintos de nós, porque sempre levamos conosco e em nós certa quantidade de pessoas que não se confundem. (HALBWACHS, 2006, p. 30)

Para ilustrar esse conceito, o autor utiliza como exemplo uma primeira viagem à cidade de Londres, em que, durante a estadia, essa pessoa passa o tempo na companhia de várias pessoas diferentes. Com um amigo historiador, fica sabendo dos detalhes da história de uma determinada rua, com um pintor, aprende a olhar com sensibilidade os traços dos prédios e parques, com um comerciante, conhece as ruas mais populosas e os grandes centros comerciais. Mas, se por outro lado, a viagem foi feita de forma solitária, ainda assim vários lugares podem chamar a atenção por já terem sido comentados por algum amigo em outro momento, ou até os pontos turísticos da cidade relembrem passagens de livros que foram lidos. Quando essa viagem se tornar parte de memórias, apesar de representar uma experiência individual, ela terá sido gerada por um grupo de pessoas. “Outras pessoas tiveram essas lembranças em comum comigo. Mais do que isso, elas me ajudam a recordá-las e, para melhor me recordar, eu me volto para elas (...)” (HALBWACHS, 2006, p. 31).

Assim, a construção de memória individual é vista como a combinação de memórias dos diferentes núcleos sociais dos quais o indivíduo participa e lhe servem de inspiração para atitudes e comportamentos, mesmo que não admita ou compreenda essa influência externa, sejam eles grupos de amigos, da família, do trabalho ou da escola. A memória do indivíduo participa de duas formações diferentes, porém complementares, a individual e a coletiva, “o funcionamento da memória individual não é possível sem esses instrumentos que são as palavras e as ideias, que o indivíduo não inventou, mas que toma emprestado de seu ambiente” (HALBWACHS, 2006, p. 72). Mas, apesar de partir de uma construção coletiva, segundo Halbwachs (2006, p. 42) existe um “chamamento a um estado de consciência puramente individual” na gênese de qualquer lembrança, assim permitindo existirem momentos

particulares nas memórias para que não exista uma descaracterização do indivíduo e sua identidade se perca no passado de várias pessoas.

A memória coletiva é composta pela memória do grupo como um todo e de cada componente que se identifica com essas lembranças. O grupo é o detentor de uma espécie de acervo de memórias compartilhadas que são o pilar de sustentação da memória coletiva. Sendo assim, “cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva” (HALBWACHS, 2006, p. 69).

Articulando essas noções ao que vimos apresentando como aporte teórico a partir do qual olhamos a obra em estudo, temos que os mundos éticos, que viabilizam a produção de ethos, se compõem desse jogo entre experiências singulares e coletivas. As crenças e os valores aí se estabelecem, assim como os parâmetros para a objetivação pactuada em regimes como o científico, o jurídico etc.

Para nosso intento, importa considerar, em termos de memória coletiva, a própria experiência social do país. A seguir, desenvolvemos esse tópico.

## 2.5 Os cinco brasis

Para o antropólogo Darcy Ribeiro (2015), o Brasil é um país de proporções continentais cuja identidade é formada pelo que podemos designar como vários brasis. Ele propõe cinco brasis, para ser mais exato:

1. **Brasil Crioulo:** fruto da miscigenação gerada pela relação de senhores de engenho, de origem europeia, com escravizados, de origem africana, se estabelece na região dos engenhos de açúcar, que vai da região litorânea da Bahia ao Rio Grande do Norte;
2. **Brasil Caboclo:** fruto da miscigenação entre europeus e índias, estabeleceu-se na região norte do país;
3. **Brasil Caipira:** também é fruto da miscigenação entre europeus e índias, desenvolveu-se no interior de São Paulo, devido à falta de africanos escravizados e a decadência da sociedade açucareira;
4. **Brasil Sertanejo:** é estabelecido no interior, no sertão, vivendo principalmente da pecuária extensiva, utilizando a mão de obra familiar e lutando para sobreviver com as adversidades;

5. **Brasil Sulino:** é a cultura que se desenvolveu no sul do país, que se divide em três povos: Gaúchos, como resultado das relações culturais entre as missões jesuíticas; os povos guaranis e os espanhóis, vivendo da pequena e grande propriedade, através da pecuária para o comércio de charque; matutos, originados da chegada dos açorianos com o objetivo de colonizar a região – com o tempo, seus descendentes passaram a ter mais relações com a cultura guarani do que com a de açores, tornando-se matutos do mato; gringos, a partir da chegada de imigrantes italianos, alemães e poloneses, estabelecendo uma cultura mais letrada e bilíngue, sustentando-se através das pequenas propriedades policultoras.

Por mais contraditórias que as teorias de *Hipergênero*, Memória Individual e Coletiva e os cinco brasis de Darcy Ribeiro (2015) possam parecer, todas elas terão um papel importante para a análise que pretendo sugerir sobre a obra *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*. Os cinco brasis farão parte da análise do *ethos* da parcela da população brasileira retratada na HQ, enquanto Memória Coletiva e Individual servirá para interpretar como as memórias de familiares contribuem para formação de identidade e *ethos* das personagens principais, em conformidade com o ambiente social que está ao redor. O conceito de *Hipergênero* vai servir como vínculo entre uma HQ e um trabalho que retrata um momento histórico de um povo a partir de suas memórias.

## CAPÍTULO 3

### 3. O BRAZIL NÃO CONHECE O BRASIL

#### 3.1 “O Brazil não conhece o Brasil” - O *Ethos* prévio de *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*

As histórias que são contadas em *Roseira, Medalha...* são de teor biográfico, como dito antes, mas também remetem a um período específico no sertão nordestino do Brasil. Para uma maior compreensão do que foi esse período, é importante que se conheça o contexto em que as personagens estão inseridas.

As duas famílias retratadas na história pertencem a uma parcela marginalizada da população, por vários fatores, mas três deles que provocam essa marginalização se destacam: são famílias de trabalhadores rurais pobres, viviam no sertão nordestino, lugar frequentemente castigado por longas secas e vítima do descaso dos governos, e são famílias negras.

O sertão é uma sub-região do nordeste, localizada entre o meio-norte e o agreste. Na obra *O Povo Brasileiro*, Ribeiro (2015) coloca os moradores do sertão nordestino como um dos seis povos definidores do que seria a imagem da população brasileira, eles representam o Brasil Sertanejo:

No agreste, depois nas caatingas e, por fim, nos cerrados, desenvolveu-se uma economia pastoril associada originalmente à produção açucareira como fornecedora de carne, de couros e de bois de serviço. Foi sempre uma economia pobre e dependente. (...) Acabou incorporando ao pastoreio uma parcela ponderável da população nacional, cobrindo e ocupando áreas territoriais mais extensas que qualquer outra atividade produtiva. (RIBEIRO, 2015. p. 250)

Para Ribeiro (2015), a população sertaneja criou sua própria subcultura, marcada pela especialização no pastoreio, por traços característicos no estilo de vida, organização da família, estruturação de poder, vestimenta típica, dieta, culinária, visão de mundo e uma religiosidade particular com certa propensão ao messianismo.

Segundo Ribeiro (2015), duas das principais formas de expressão do povo sertanejo foram o cangaço e o fanatismo religioso. O fanatismo religioso se mostra por meio da adoração de figuras messiânicas, como o milagreiro padre Cícero e Antônio Conselheiro, figura central da Guerra de Canudos. O cangaço era uma forma de banditismo, em que jagunços vestidos como vaqueiros faziam justiça com as próprias mãos, a justificativa era a revolta contra as injustiças da prática do coronelismo latifundiário, em que poucos tinham muitas posses e muitos passavam necessidades e sofriam com o descaso das autoridades.

As famílias retratadas em *Roseira, Medalha...* são pobres e vivem na área rural de suas cidades. Para Ribeiro (2015, p. 165) existe uma distância social espantosa que separa e opõe os pobres e ricos no Brasil. Porém, a essa desigualdade se soma “a discriminação que pesa sobre negros, mulatos e índios, sobretudo os primeiros”.

No continente americano, o Brasil foi o país que mais traficou africanos para serem escravizados, com trabalhos forçados nos engenhos de açúcar e nas minas de ouro. Para esses senhores de engenho e grandes fazendeiros, o negro escravizado era visto como uma força energética, um saco de carvão que, após estar desgastado, poderia ser substituído facilmente por outro. Nestes dois casos, os negros escravizados foram incorporados forçosamente a uma comunidade atípica, que não atendia as necessidades de sua população, mas sim dos seus senhores, assim eles iam sendo “radicalmente deculturados pela erradicação de sua cultura africana” (RIBEIRO, 2015, p. 88). Mas, mesmo que sendo forçados a integrarem uma nova cultura, os africanos trouxeram consigo valores espirituais, lembranças rítmicas e musicais, como também gostos culinários adquiridos em seu país natal.

Essa parca herança africana – meio cultural e meio racial –, associada às crenças indígenas, emprestaria, entretanto, à cultura brasileira, no plano ideológico, uma singular fisionomia cultural. Nessa esfera é que se destaca, por exemplo, um catolicismo popular muito mais discrepante que qualquer das heresias cristãs tão perseguidas em Portugal. (RIBEIRO, 2015, p. 89)

A assinatura da Lei Áurea de 1888 marcou o fim do sistema escravista no Brasil e marcou o país como o último das Américas a abolir a escravidão. Porém, com o fim da escravidão, os recém-libertos não tiveram nenhuma política de inclusão ou ajuda financeira do governo, foram largados à própria sorte, além de serem preteridos por pessoas brancas, fossem elas nacionais ou imigrantes, para a contratação de prestador de serviços em fazendas. Para os negros descendentes de africanos, existiu uma luta árdua para conquistar o seu lugar e seu papel como participante legítimo na sociedade brasileira.

Os libertos conviviam, pois, com o preconceito do passado escravocrata, somado ao preconceito de raça. (...) Após a Abolição, as populações de origem africana foram marcadas por um racismo silencioso, mas eficaz, expresso por uma leitura hierarquizada e criteriosa das cores. Imagens como o ócio e a preguiça se associaram rapidamente aos negros e mestiços, definidos como desorganizados social e moralmente. (...) A igualdade e a cidadania eram ganhos das elites brancas e com acesso a voto, sendo que as populações que conheceram a escravidão deveriam se limitar a celebrar a liberdade do ir e vir. (SCHWARCZ; STARLING, 2015, p. 343-344)

Dessa forma, sem apoio dos governos e sofrendo preconceitos de seus antigos senhores, os libertos se juntaram à população pobre. Esse preconceito pelo passado escravocrata, somado ao preconceito de raça, ainda é comum no Brasil, mas age como um preconceito silencioso e perverso, “duradouro e enraizado no cotidiano” (SCHWARCZ; STARLING, 2015).

O século XX apresentou uma grande transformação demográfica no Brasil, em um curto espaço de tempo, o país deixou de ter uma população majoritariamente rural para se tornar predominantemente urbana. “A população urbana saltou de 12,8 milhões, em 1940, para 80,5 milhões, em 1980” (RIBEIRO, 2015, p. 150). Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) de 2015, apenas 15,28% da população brasileira vive em áreas rurais.

Esse processo de mudança se dá por uma busca de melhores oportunidades, o deslocamento significa não apenas a mudança de lugar físico, mas uma mudança de concepção de vida, o meio rural se caracteriza pela economia de subsistência, enquanto nas cidades predomina uma economia de mercado capitalista. As pessoas que trabalham em regime CLT têm um salário mensal fixo para cobrir suas necessidades, enquanto na roça, a remuneração dependia do resultado da lavoura ou qualquer outro meio de sustento que não conta com um salário definido.

Esse fenômeno é conhecido por Êxodo Rural, essas migrações aconteceram de várias áreas rurais do país para as grandes cidades. O Nordeste foi uma dessas regiões que assistiu uma debandada de parte de sua população para a região sudeste, o estado de São Paulo em particular. “Embora haja variações regionais e São Paulo representa um grande percentual nesse traslado, o fenômeno se deu em todo o país” (RIBEIRO, 2015, p. 150).

Esse histórico do Brasil forma o *ethos* prévio da HQ *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, pois com essa ideia de um Brasil injusto, que mantém um forte preconceito de raça e classe que transpassam gerações, é possível já ter uma imagem construída das famílias e do lugar onde as histórias da HQ se passam. Além desse contexto de Brasil, é possível ter um *ethos* prévio construído por lembranças familiares, histórias de vivências da roça de pais e avós de muitas pessoas que vivem em espaços urbanos, mas cujas famílias têm um passado rural. “O *ethos* prévio é elaborado com base no papel que o orador exerce no espaço social (...), mas também com base na representação coletiva ou estereótipo que circula sobre sua pessoa” (AMOSSY, 2020, p. 90). A reunião dessas informações dá acesso ao *mundo ético* das personagens retratadas na HQ, chamando o destinatário para dentro da história por meio de identificação ou conhecimento prévio deste contexto histórico do país, assim o efeito de sentido da construção do *ethos* de pessoas comuns começa a tomar forma.

### 3.2 “Tem lugares que me lembram minha vida, por onde andei” – O *ethos* discursivo na construção da memória por meio de fragmentos

Em *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias*, o *ethos discursivo* de um povo forte e resiliente é construído nas memórias fragmentadas que formam a identidade de Vaninha e Marinho. Essa construção já está presente desde o título, que são várias palavras soltas, fragmentos que serão explicados ao longo da narrativa. *Roseira* é o nome de uma bezerra que nasce logo nas primeiras páginas, ela é dada de presente para Vaninha, que já está em São Paulo longe da família. O pai de Vaninha dá uma tropa de doze burros como parte da entrada de um caminhão. *Medalha* é o nome de um desses burros, que é o de estimação de Clotilde, mãe de Vaninha. O Engenho vem do histórico da região da economia baseada em trabalho escravo em engenhos de açúcar, traçando um paralelo com Marinho na adolescência, trabalhando no corte de cana-de-açúcar.

Nas folhas de guarda da HQ, é reforçada a ideia de fragmentos construindo um todo, tanto da capa quanto da contracapa, mostrando o que poderia ser uma colcha de retalhos.



**Figura 14** Folha de guarda de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019, Folha de guarda)

Uma colcha formada por vários pedaços de pano diferentes, que formam uma peça coesa e tem várias utilidades: cobrir uma cama, servir de cobertor, cortina ou o que a imaginação permitir; são também artefatos que remetem a cidades do interior, como uma prática artesanal de reaproveitamento de sobras de tecidos, a confecção de colchas de retalhos é muito comum no artesanato do nordeste brasileiro. Assim como as personalidades de Vaninha e Marinho, que ganharam forma a partir de pequenos fragmentos de memórias da infância, todos os pedaços de pano juntos formam algo maior, assim como os “pequenos acontecimentos” da vida dos dois. Isso mostra, entre outros elementos, como a materialidade inscricional trabalha na produção de sentidos: é um vetor de sensibilidade<sup>21</sup> que põe o texto em diálogo com dimensões não linguísticas do texto que, todavia, afetam e são por elas afetadas, construindo um todo que se oferece como tal aos leitores.

Na primeira página e na última página, a edição apresenta uma nova versão da colcha de retalhos, e com a árvore genealógica de Vaninha e Marinho, o *ethos* dessas personagens construído ao longo da história ganha reforço.

---

<sup>21</sup> “Essas matrizes (institucionalidades fiadoras de discursos) são organização materializada (OM), ou seja, o modo como a sociedade disciplina práticas e cultiva valores produzindo sistemas de objetos técnicos. Esses vetores (dispositivos inscricionais que afetam os sentidos de um texto e eventualmente até mesmo do que é um texto) são matéria organizada (MO), os próprios objetos técnicos que resultam de lógicas de uso e impõem lógicas de uso, nem sempre coincidentes, e que convivem também com resistências ou apropriações não previstas.” (SALGADO; DELEGE, 2018)



**Figura 15** Primeira página de *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* (COSTA, 2019. p. 1)



**Figura 16** Última página de *Roseira, Medalha, Engenho e outras Histórias* (COSTA, 2019. p.224)

Nesta página a colcha se mostra mais uniforme, com apenas uma única peça dissonante na ponta, enquanto na página ao lado são apresentadas árvores genealógicas, tanto da família de Marinho quanto da de Vaninha. Essas “árvores” representam plantas típicas das regiões de

origem das personagens, elas estão na raiz da planta, o que sugere que, apesar de quando adultos eles se mudarem para longe da família, as raízes estão ali e são fortes. Voltando para a colcha, a única peça disforme está na base da página. Assim como Vaninha e Marinho, essa peça os representa, pois seguiram caminhos diferentes da família, mas ainda são uma parte importante dela.

O *ethos* do sertanejo é construído em cada quadro e pelo modo de falar das personagens, desde a caracterização do espaço à forma como aquele povo enfrenta a vida.

Na página seguinte, vemos como os moradores de Várzea da Roça utilizam bastante a palavra “oxi”, que pode representar tanto espanto quanto uma palavra de afirmação. Outros balões de diálogos também reforçam a forma de falar das personagens: “sô” no lugar do uso de “sou”, e “bunito” utilizando a letra “u” no lugar do “o”, e os moradores, quando se encontram, simplificam o cumprimento dizendo apenas “dia”. Enquanto Tavinho está se gabando de ser o mais bonito de toda a região, vemos pessoas fazendo trabalhos braçais: os homens carregando latas de água retirada do açude e mulheres que, além de carregarem latas de água, também levam cestos de roupas na cabeça.



Figura 17 Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.26)

O *ethos* do sertanejo também aparece na maneira em que o espaço é desenhado, mostrando uma diferença entre os locais em que vivem Vaninha e Marinho. O lugar em que Vaninha vive tem mais seca, enquanto o local onde Marinho vive tem mais vegetação.

O quadro a seguir mostra como era a região em que Vaninha morava:



**Figura 18** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.89)

O *ethos* de um povo supersticioso também é retratado em *Roseira, Medalha...* Em determinado momento, a avó de Marinho conta uma história de uma casa que foi invadida por cangaceiros, e que os únicos que se salvaram foram o pai e o filho mais novo, pois o pai estava lendo um livro de oração e passou invisível pelos cangaceiros, a avó finaliza a história dizendo para os netos a importância de aprenderem as letras, “pra sobrevivê”. O pai passou pelos cangaceiros de forma tranquila, “levan’ u minin’ pela mão”; aqui, além de reforçar a superstição, também retoma a forma característica de falar do povo da região.



**Figura 19** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.20)

O *ethos* de povo supersticioso é reforçado no momento em que Vaninha e seus irmãos estão com crise de falta de ar, causada por uma bronquite ou asma (não fica claro na história a real causa). Ao invés de procurarem um médico, as crianças são levadas para a benzedeira local que faz algumas orações balançando uma folha de arruda sobre as crianças.



**Figura 20** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.87)

Para reforçar a ideia de memórias fragmentadas, a página seguinte ao pedido da mãe de Vaninha para que os filhos fossem levados a uma benzedeira retrocede ao ano de 1955, mostrando um episódio da infância de Zeca Preto, o pai de Vaninha. O dia retratado nesta lembrança foi quando Zeca Preto estava sozinho com a madrinha em casa e ela veio a falecer.



**Figura 21** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p. 91)

Já nas páginas seguintes, o tempo avança novamente, vemos Vaninha e o irmão sendo ameaçados por uma cobra cascavel. A escolha desse recorte de acontecimentos em épocas distintas também serve de reforço para a narrativa fragmentada como memórias, pois esses três episódios têm em comum as pessoas correndo risco de vida ou vislumbrando a morte de um ente querido. Seria como uma pessoa relembrando todos esses momentos de angústia ao mesmo tempo e fazendo uma ligação entre eles.



**Figura 22** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.93)

Um adendo quanto a este episódio de ataque da cobra é a importância do uso da linguagem de quadrinhos para destacar como Vaninha e o irmão se livraram da cobra. As imagens seguintes utilizam onomatopeias, recurso utilizado em quadrinhos para representar sons e ruídos do cotidiano, como gritos de uma pessoa ou latido de um cachorro, por exemplo. Os dois irmãos saem gritando assustados e seguram, por engano, uma cobra que estava no cipó das árvores no meio do caminho, arremessando, sem seguida, a cobra para longe. Em uma mudança de cena, uma cobra aparece levando um tiro, mas já é outra cobra, que, por sua vez, estava ameaçando Marinho e seu irmão em outra cidade e período.



**Figura 23** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.95)

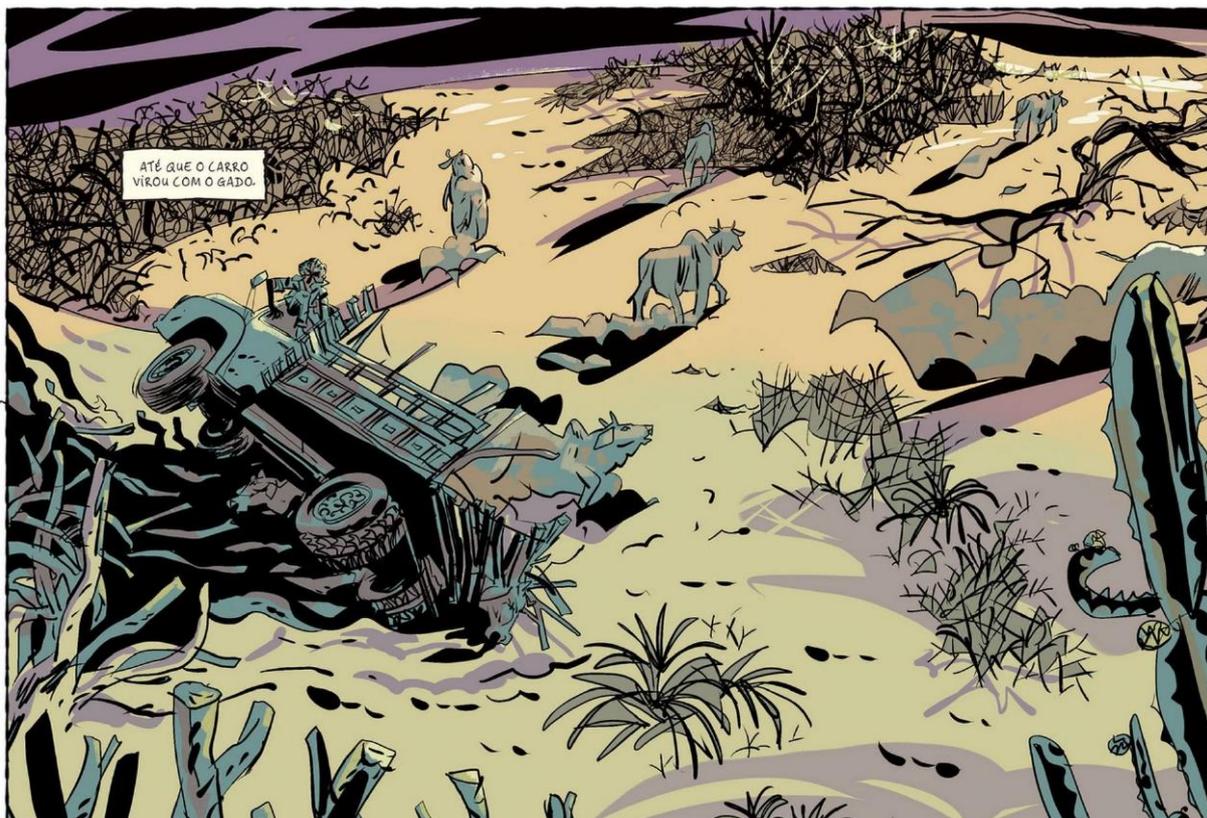


**Figura 24** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.96)

Agora iremos passar por outros dois pontos que confluem nas histórias de Vaninha e Marinho. Uma percepção que predomina em cidades do interior, ainda mais na época retratada na HQ aos anos 1960-1970, que é o do *ethos* do homem provedor do lar, a maior angústia para esse homem é perder esse status, a honra dele entra em descrédito quando isso ocorre. Essa temática é abordada de forma distinta com os pais de Vaninha e Marinho. O pai de Vaninha compra um caminhão para ser respeitado no povoado, quando um acidente o faz perder este caminhão, Zeca Preto cai em desgraça. O pai de Marinho é despedido e despejado das terras de seu patrão depois de ter seu dinheiro roubado e ir trabalhar bêbado. Para recuperar sua honra, ele viaja com o filho para sua cidade natal.



**Figura 25** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.71)



**Figura 26** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.71)

Após seu caminhão tombar transportando gado, em derrocada, Zeca Preto se sente humilhado por ter perdido o sustento da família, assim recorrendo à bebida. A transição de imagens é importante para mostrar a passagem de tempo, a forma como a esposa encarou o abandono do marido, precisando trabalhar na roça para manter os filhos, enquanto Zeca Preto se afundava cada vez mais no alcoolismo. O uso das cores também se destaca para retratar como eles estavam se sentindo nesse período: nos dois quadros em que mostra um copo sendo completado com uma bebida alcoólica, o fundo é inteiro preto, sem vida, para demonstrar como esse elemento representa algo ruim para aquela pessoa e para a pessoa que está no quadro seguinte.



**Figura 27** Cena de Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias (COSTA, 2019. p.194)

Outro ponto de convergência nas trajetórias das personagens principais é a dificuldade para estudar. Segundo dados do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), as taxas de analfabetismo chegaram a mais de 40% da população brasileira acima dos 15 anos nos anos 1960 e 1970 (SOUZA, 1999). Para quem era morador de cidades do interior, o acesso à educação era ainda mais difícil. A escola que Vaninha frequentava em Várzea da Roça só tinha até a quarta série, e, para dar prosseguimento ao ginásio (como era conhecido popularmente o Fundamental II), ela precisou se valer de uma comissão de professores que davam aulas particulares no povoado. Para conseguir pagar, Vaninha trabalhava de diarista para a professora. Enquanto Marinho foi morar com seu padrinho e madrinha em outra cidade para poder estudar num colégio de padres. Por diferentes situações, que envolvem dinheiro particularmente, os dois deixam de estudar. Dar prosseguimento aos estudos é o principal incentivo dos dois para se mudarem para São Paulo.



**Figura 28** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.174)



**Figura 29** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p.174)

Para retratar esse período em que Vaninha e Marinho enfrentavam dificuldades para estudar, são mostradas cenas em sequências deles estudando e os sacrifícios que precisavam fazer para tal. Alguns quadros dessa sequência não apresentam diálogos diretos, mas mostram uma paisagem com quadros de diálogos completando a imagem. Uso de exemplo o quadro em que Marinho relata como deixou de estudar, é mostrado o céu entre canas-de-açúcar, e os quadros estão soltos no ar como se alguém estivesse contando sua história para outra pessoa naquele local. O quadro ganha um novo significado quando, algumas páginas à frente, é revelado que Marinho foi trabalhar como cortador de cana ao deixar os estudos.

Todos esses fragmentos de memórias constroem o *ethos* do povo pobre nordestino do sertão, pessoas simples, ingênuas, de muita boa vontade, supersticiosas e religiosas. Essas características formam a construção da identidade de Vaninha e Marinho, as particularidades do *mundo ético* em que as personagens habitam moldam suas personalidades e são partes inerentes de suas jornadas.

### 3.3 - “Como posso saber a minha idade, se meu passado eu não conheço” – Cenas da enunciação para abordar ancestralidade

Uma das cenografias presentes em *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias*, reforça a ideia de construção de identidade baseada nas memórias, no lugar de origem e na ancestralidade. A referência à ancestralidade está presente no início de cada capítulo, representada pela imagem de um pássaro olhando para trás. Essa é uma referência ao ideograma Adinkra Sankofa, originário dos povos Akan, um grupo linguístico originário da África Ocidental, que significa “voltar e buscar”.

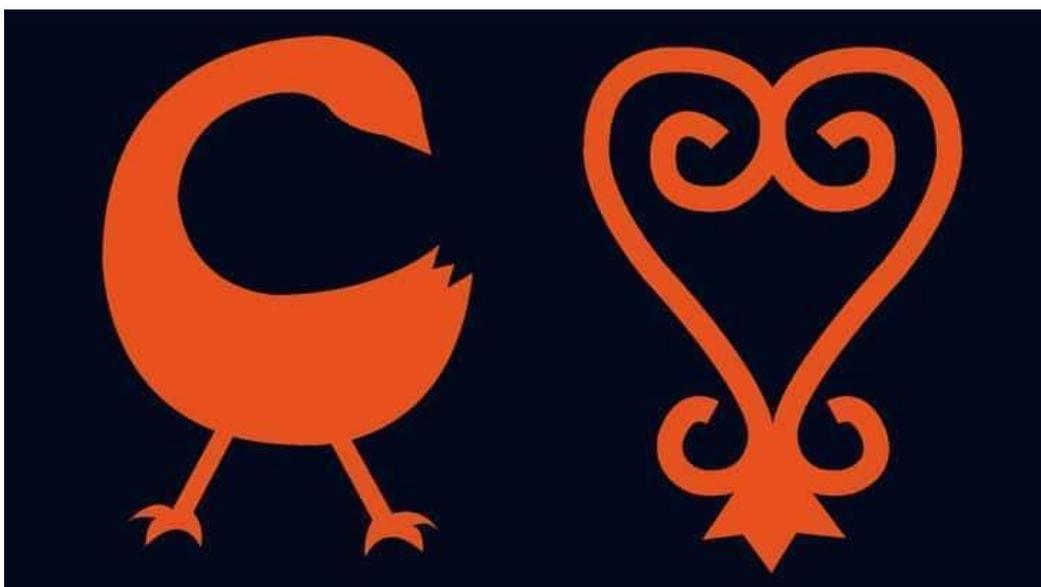


**Figura 30** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p. 9)

Em outro quadro, Vaninha faz o mesmo movimento de olhar para trás como no ideograma. A partir deste paralelo, podemos interpretar que Vaninha é uma agente que faz a conexão entre o presente e a ancestralidade de sua família.



**Figura 31** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p. 35)



**Figura 32** Sankofa e ideograma Adinkra.

Adinkra é o nome de um conjunto de símbolos ideográficos, cada um possui um significado, mas o objetivo do conjunto de símbolos é preservar e valorizar o legado das tradições africanas. Para isso, os símbolos Adinkra são frequentemente estampados em tecidos,

esculpidos em peças de ferro, talhadas em madeiras, etc. Adinkra também significa “adeus à alma”, assim as pessoas costumam usar tecidos com os ideogramas em situações fúnebres. Por ser costumeiramente estampado em panos, o ideograma também retoma a colcha de retalhos da folha de guarda.

Sankofa, o ideograma do pássaro, é um dos mais conhecidos, representa a sabedoria de aprender com o passado e construir o presente e o futuro. O ideograma também pode ser representado por um coração estilizado.

A repetição do ideograma em cada início de capítulo enfatiza dois pontos que são discutidos no decorrer de toda a história: 1) o resgate de um passado intencionalmente apagado pela sociedade dominante; e 2) a importância de conhecer passado para aprender com ele, “voltar às raízes e construir sobre elas o desenvolvimento, o progresso e a prosperidade de sua comunidade” (NASCIMENTO, 2008 apud GLOVER, 1969). As famílias de Vaninha e Marinho conhecem as histórias de seus antepassados, uma história de lutas e conquistas, em que, há algumas gerações, pessoas da família estavam sendo escravizadas por senhores de engenho. A forma como eles encaram o trabalho, suas crenças, seus medos, seus sonhos, tudo tem relação com o passado e com a vontade de construir um novo presente próspero.

### **3.4 - “Coisas do passado são alegres quando lembram novamente as pessoas que se amam” - Memórias Individuais e Coletivas**

A inspiração para as histórias contidas em *Roseira, Medalha...* veio de histórias de família que o autor escuta desde criança e histórias de pessoas que conviveram na região na época retratada. Pode-se dizer que todas essas histórias foram formadas por memórias coletivas, de uma comunidade que viveu por um determinado período, todos juntos, dividindo as mesmas dores e alegrias. Porém, também existem momentos em que apenas Marinho ou Vaninha estavam presentes, mas a memória é reforçada por outras histórias que já ouviram antes, e o que veio depois.

Um exemplo importante é a queda nas águas do açude perto de sua casa. O tempo que ela ficou na água deve ter durado alguns segundos, mas para ela durou muito, uma vez que não sabia nadar e tinha medo de morrer. A cada vez que se lembra parece pior, com monstros e peixes gigantes tentando atacá-la. Ao ouvir outras histórias de crianças que também caíram no

açude e passaram por momentos difíceis, essas memórias vão ganhando mais corpo e mais camadas que não estavam na memória original.



**Figura 33** Cena de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* (COSTA, 2019. p. 78)

Outro exemplo que pode ser retomado é a história do ataque dos cangaceiros que a avó de Marinho conta. Como a época retratada nesta história era contemporânea aos saques dos cangaceiros, ela tem tudo para ter realmente acontecido, mas a parte fantástica mostra como a memória coletiva modifica um acontecimento para que faça sentido às suas crenças. A relação com o passado é criativa, já que memórias são mutáveis e colaborativas, e elas vão mudando com as pessoas enquanto o tempo passa para elas. Uma história que aconteceu há 10 anos e foi lembrada e recontada por todo esse tempo se transformou, pois, essa mesma pessoa mudou muito nas suas relações com a sociedade com o passar do tempo.

Segundo Ramos (2009), uma história em quadrinhos pode agregar vários gêneros dentro de si. Por se tratar de uma coletânea de memórias, essa HQ pode se enquadrar no gênero de biografia, ou até um registro histórico de um determinado povo da região nordeste do país.

Pode ser um quadrinho biográfico e histórico ao mesmo tempo, pois Costa (2019) adaptou memórias que eram de sua família e dos moradores da região no período retratado, o autor se apropriou de uma memória coletiva que não vivenciou, mas, de tanto ouvir as histórias, as conhecia como se fossem memórias dele mesmo.

Ao citar Maingueneau, Salgado (2020) traz um conceito que legitima a produção de *Roseira, Medalha...* da maneira que se deu o enlaçamento dos aspectos constitutivos da autoria: “I) da pessoa a viver onde vive, como vive, II) das práticas de publicização do que escreve e III) dos seus ritos de escritura<sup>22</sup>. Trata-se de um enlaçamento que produz a paratopia criadora<sup>23</sup> que existe e não existe ao mesmo tempo, que se produz no efeito de não se produzir” (SALGADO, 2020, p. 186). Costa escreve uma biografia de sua família por conviver com essas histórias desde sempre e desenvolver interesse por eternizar a memória de seus pais. Ele escreve e desenha as histórias, colocando-a no papel, porém elas foram produzidas (vivenciadas) por sua família em uma época em que ele nem havia nascido ainda.

Por retratar uma época de muitas mudanças para o país e com um peso histórico importante, o trabalho de Costa pode ser posicionado no gênero de história social, um campo da disciplina de História que tem a sociedade como objeto de estudo. Apesar do autor não ser historiador, fez o trabalho que pode ser considerado como tal. Salgado (2020) analisa o trabalho do historiador Roger Chartier de uma forma que pode abarcar o trabalho desenvolvido por Costa:

Vemos também as coerções relativas à própria profissão de um escritor que é historiador; registra que se deve garantir, desse lugar, que um conjunto de práticas sejam não só preservadas, mas também permanentemente avaliadas, levando - se em conta tanto a função de intérprete – este é o trabalho a ser feito por um historiador, que não só lê documentos, mas escreve sobre o que lê nos documentos – , quanto a de membro de uma comunidade letrada que deve articular fronteiras disciplinares. (SALGADO, 2020, p. 190)

<sup>22</sup> “Em suma, as restrições constitutivas da pessoa que escreve afetam o modo como escreve e o modo como administra a circulação de sua escrita, e são por eles afetadas. É de fato um enlaçamento das três instâncias, que só assim, enlaçadas, dão a ver uma unidade autoral.” (SALGADO, 2020)

<sup>23</sup> O conceito de paratopia criadora foi proposto por Maingueneau (2006). A paratopia precisa estar integrada a um processo criador, e trata do pertencimento ou não pertencimento real do escritor a um determinado espaço (a sociedade e o campo/espaço literário). Pensamos a autoria como um produto do autor em seu meio, sendo constituída por três categorias: pessoa, ligada a aspectos não negligenciáveis na trajetória autoral; escritor, ligada ao reconhecimento social dessa atividade; e inscritor, ligado ao trabalho textual.

Neste caso, Costa trabalha como intérprete de memórias, mas sem a intenção de que esse material pautasse disciplinas, embora possa pautar debates, como este trabalho, por exemplo. Porém, nada impede que a obra de Costa também pautasse disciplinas no futuro, o registro histórico sobre como viviam as pessoas da época e as motivações dos movimentos migratórios são importantes para entender o Brasil, e a obra pode ser utilizada como pauta de aulas em escolas ou leitura obrigatória de vestibulares.

Um exemplo a ser lembrado para este contexto é o disco *Sobrevivendo no Inferno* do grupo de rap *Racionais MC 's*. Lançado em 1997, as músicas do álbum retratam o cotidiano das periferias de São Paulo na anos 1990. A canção *Diário de um Detento* aborda, a partir do ponto de vista dos detentos, a rebelião do presídio Carandiru em 1992 que resultou no massacre de 111 presidiários, um trágico acontecimento da história recente do país, mas que é mais lembrada na mídia por conta da omissão do Estado em punir os agentes da lei que estavam presentes nessa tragédia do que pelas histórias que foram destruídas. A partir do ano de 2018, o álbum passou a fazer parte da lista de leituras obrigatórias do vestibular da Unicamp, ao lado de nomes consagrados da literatura como Luís de Camões e Machado de Assis. Essa ação é importante pois traz uma visão de mundo que não é mostrada na grande maioria das leituras obrigatórias de vestibulares, a visão do pobre e negro de periferia. Cito este exemplo, pois *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, de um ponto de vista diferente, também traz à tona a vivência de pessoas marginalizadas que protagonizaram momentos históricos, em uma linguagem pouco utilizada nas instituições de ensino.

### **3.5 “Se lembra quando a gente chegou um dia a acreditar que tudo era pra sempre?” – Artifício, artefato e artimanha**

Em uma palestra dividida em três partes, dada durante a 18ª Bienal de São Paulo, Vilém Flusser fala sobre os conceitos de artifício, fazendo uma associação não automática entre arte e técnica.

Flusser argumenta que a palavra “arte” aparece em termos como “artifício”, “artefato” e “artimanha”, e todos esses termos estão ligados ao aspecto do fazer; “artifício” seria pensado como fazer deliberado, para uma finalidade, “artefato”, como “feito deliberado”, feito para um fim, e “artimanha”, como modo de fazer. Esses conceitos servem para pensar o fazer artístico como técnica, técnica essa que o homem usa para alterar o mundo, imprimindo sua marca nele por meio da cultura.

Ao criar cultura, os homens buscam uma forma de permanecer, de não ser esquecido, de enganar a morte, criando coisas artificiais que possam durar, como a memória de máquinas, por exemplo. Essa seria uma guerra perdida, já que, segundo Flusser (1985, p. 3):

Todas as informações jamais criadas pelo homem, ou já foram esquecidas, ou serão esquecidas. Todos os nossos edifícios cairão em ruína, todos os nossos livros, quadros e composições musicais estão condenados ao esquecimento, e provavelmente numerosas culturas inteiras do passado desapareceram sem deixar traço. A tendência entrópica do mundo é obviamente mais poderosa que a deliberação negativamente entrópica humana. No entanto: declarar a guerra ao absurdo do mundo é a dignidade humana.

Declarar guerra ao absurdo que é estar condenado ao esquecimento e desaparecer: nesse trecho, pode ser encaixado o objetivo de *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias*, já que a obra se propõe a não deixar os antepassados caírem no esquecimento, resgatando suas histórias de vida, de certa maneira tornando as pessoas ali retratadas imortais, ao menos pelo tempo que levar para a HQ cair no esquecimento como todos os outros livros. Por mais estes motivos, o trabalho de Costa pode ser interpretado como de um historiador, já que o autor utiliza a colcha de retalhos, o Adinkra Sankofa, as ilustrações e os diálogos como sua artimanha para retratar estas memórias e divulgá-las para o mundo.

Flusser também reitera em outra parte da palestra que “(...) A arte toda, todo fazer deliberado que resulta em efeitos deliberados, é articulação da manha humana de opor-se à tendência universal para o esquecimento” (FLUSSER, 1985, p. 18). Mesmo com a consciência de que nada é feito para durar para sempre, os homens fazem arte para driblar essa noção de finitude. De certa maneira, alguns até estavam certos, muitas obras que nasceram no teatro grego sobrevivem até hoje e muito da dramaturgia grega ainda se mostra atual, ser lembrado após mais de 2.000 anos é uma forma de enganar a mortalidade. As famílias retratadas em *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias* também poderão ser lembradas enquanto houver pessoas que se veem nas suas histórias.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos chegaram ao Brasil como uma das formas de hegemonizar a cultura norte-americana no nosso país. Com o passar do tempo, autores e artistas foram ganhando espaço no mercado, com destaque para a Turma da Mônica. Porém, as histórias retratavam basicamente o mesmo arquétipo: pessoas brancas e de classe média, do eixo Rio-São Paulo, moradoras de grandes centros e heteronormativas, escritas em sua maior parte por homens que faziam parte desses grupos. Por ser um mercado dominado por poucas e grandes corporações editoriais, o espaço para narrativas que abordassem contextos fora desse padrão não existia. Com o advento e a popularização da internet, esse cenário começou a mudar, um artista com acesso ao *Instagram* pode desenhar suas tirinhas e publicá-las em sua própria página da rede social, o financiamento coletivo que acontece por meio de campanhas online permite que essas tirinhas se tornem parte de uma obra impressa. Iniciativas governamentais como o ProAC, por exemplo, permitem que artistas independentes tenham liberdade para contar as histórias que lhes são importantes.

As mais novas editoras de quadrinhos entenderam que o mercado mudou, o jovem de periferia quer ver sua realidade retratada em um quadrinho que ele lê, assim como as mulheres, pessoas transexuais e não binárias. Pessoas negras e que vivem fora dos grandes centros agora também podem ler quadrinhos sobre suas vivências, o *campo editorial* conta atualmente com autores e artistas mais diversos, e essa diversidade é sentida nas produções que chegam ao público. *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* está inserida nesse novo desenho do mercado editorial de quadrinhos.

No posfácio de *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias*, o autor Jefferson Costa justifica a importância que teve para ele contar a história de seus pais e avôs:

Herança ancestral é a riqueza de um indivíduo. (...) A história do nosso país é repleta de hiatos propositais, de versões oficiais unilaterais, de fabricação de heróis duvidosos. História que desconsidera o lugar e a herança cultural de povos originários e formadores dessa própria História. E isso destrói qualquer ideia de pertencimento e integração de povos. (...) Não sei de que região e povo africano descende meu avô. Nem com exatidão de que tribos indígenas minhas avós se originaram. São apenas possibilidades. O que sei, com toda certeza, é que eles foram resistência. (COSTA, 2019, p. 218)

Ao se propor a escrever a história de sua família, Costa foi além e escreveu um retrato de uma parcela da população que nem sempre tem a oportunidade de ver suas vidas representadas na ficção de maneira positiva. O cinema nacional, quando decide mostrar pessoas

pobres, nordestinas ou das favelas de grandes cidades, não tem a sua representação ali, das suas lutas diárias, mas sim uma denúncia da desigualdade do país. Essa denúncia é sim importante, mas quem quer retratar o brasileiro com fidelidade precisa ir além dela. A HQ de Costa fala sobre as dificuldades e sobre as desigualdades, mas mostra que no cotidiano as pessoas são felizes, apesar das adversidades.

Em entrevista para o programa Roda Viva da TV Cultura, o autor de *Torto Arado*, Itamar Vieira Junior, destaca que muitas pessoas o abordavam falando que o livro lhes fez lembrar das histórias de roça que os avós contavam, assim se envolviam com a vida de Belonísia e Bibiana com mais familiaridade. A HQ *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* têm o potencial de causar o mesmo sentimento em que lê e tem esse passado familiar, o *ethos* prévio já foi construído no núcleo familiar do leitor.

Enquanto Jefferson Costa agrega todas as memórias de seus familiares, ao mesmo tempo que constrói o *ethos* familiar, também traz consigo o *ethos* do lugar o qual pertence e de seus conterrâneos. Muito mais do que à época, a identidade de um povo está atrelada àquele lugar, à sua forma de viver e enxergar os problemas da vida.

O autor também faz um resgate de suas raízes africanas. Através da cenografia do Adinkra Sankofa as personagens da HQ fazem o exercício de olhar para trás, assim entendendo o que os antepassados sofreram para que essa geração da família tivesse liberdade e oportunidades de buscar uma vida melhor, daí vem a coragem de enfrentar os problemas de cabeça erguida.

Com o auxílio da memória coletiva, Costa cumpre um papel de um historiador, além de fazer uma biografia de sua família, também fazer um registro histórico de um período do Brasil, uma época em que o êxodo rural estava em alta, muitas famílias estavam deixando o campo para ir buscar novas oportunidades nas grandes cidades.

Ao representar sua família na HQ, Jefferson Costa também retrata milhares de famílias brasileiras e faz, intencionalmente ou não, um retrato do Brasil, da identidade brasileira.

Segundo Ribeiro (2000), a cultura brasileira é uma cultura de retalhos, guardada pelo povo, um povo que vai se miscigenando no corpo e espírito. A identidade brasileira é pautada na ninguendade, negando suas raízes, para poder ser identificado como um povo único, homogêneo linguística e culturalmente.

(...) não podendo identificar-se com os que foram seus ancestrais americanos – que ele desprezava -, nem com os europeus – que o desprezavam -, e sendo objeto de mofa dos reinóis e dos luso-nativos, via-se condenado à pretensão de ser o que não era nem existia: o brasileiro. (FERNANDES, 2004, p. 114)

O *ethos* familiar que Costa (2019) constrói na narrativa de *Roseira, Medalha...* é também um *ethos* de uma identidade brasileira, os brasis crioulo, sertanejo e caipira se cruzam ao decorrer de cada acontecimento relatado. O que acontece com uma das famílias ali retratada reflete na outra, anos depois, a quilômetros de distância. Isso vai ao encontro de uma das definições de Ribeiro (2000) para o Brasil, uma nação unificada, apesar de tantas diferenças nas regiões que poderiam se tornar várias nações: “essa confluência de gentes, vindas da Europa, vindas da África, vindas da floresta, gerou uma cultura grandemente homogênea, havia uma uniformidade nas diferenças”. Sendo assim, o Brasil é um grande povo, e, apesar das diferenças, entendem-se as dificuldades uns dos outros, os moradores da roça em Minas Gerais ou Paraná entendem a maior parte das dificuldades de um trabalhador rural em Pernambuco, o desejo de tentar uma vida melhor na cidade grande se mantém o mesmo.

O *ethos* de pessoas simples, de muita boa vontade, fortes e corajosas não deve ser visto apenas como um atributo do povo sertanejo, mas de todo brasileiro. As nossas histórias não devem ser esquecidas, saber de onde nossos pais e avós vieram nos faz aprender mais sobre nós mesmos, pois os sonhos de agora, apesar de possuírem objetivos diferentes dos deles, buscam o mesmo fim: a felicidade.

Para além das memórias, o *ethos* que forma a identidade dessas pessoas também a fragmentado: o *ethos* do sertanejo, do povo supersticioso, religioso, esforçado e do homem provedor do lar, são partes que formam um todo. Esses *ethos* citados são complementares para formar a identidade de parte do povo brasileiro, porém são também contraditórios com outra parcela do povo, que acredita que merece todos os privilégios existentes, enquanto fecha os olhos para os mais necessitados. Uma parcela que não sabe aceitar perder em nada na vida. Com essas fortes contradições, seria difícil afirmar que existe uma identidade brasileira, mas sim várias, fragmentadas.

Estamos nos construindo na luta para florescer amanhã como uma nova civilização, mestiça e tropical, orgulhosa de si mesma. Mais alegre, porque mais sofrida. Melhor, porque incorpora em si mais humanidades. Mais generosa, porque aberta à convivência com todas as raças e todas as culturas e porque assentada na mais bela e luminosa província da Terra (RIBEIRO, 2015, p. 332).

O Brasil é um país miscigenado, que se formou com a mistura de várias raças e culturas, todos juntos formamos uma mesma unidade de país, porém esse povo único sempre sofreu com a separação entre a parte da sociedade considerada elite e os mais pobres, com uma forte

tendência de discriminação de raça, herança do período escravagista do país. As coisas pioraram nos últimos anos, por conta de movimentos políticos dispostos a dividir ainda mais o povo, com as diferenças que estão falando mais alto que as semelhanças. A ocupação dos espaços culturais da população mais marginalizada é um avanço para mudar esse cenário, porém existe muito para mudar ainda mais. É preciso acabar com as desigualdades sociais, e só com todos tendo acesso às mesmas oportunidades é que começaremos a formar um país unido.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A VIAGEM. Intérprete: Roupas Nova. Compositores: Cleberson Horsth e Aldir Blanc. *In*: VIDA Vida. Intérprete: Roupas Nova. [S. l.]: Sony BMG Brasil, 1994. Faixa 1. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/0oJUc62DDCkBeY3QiZjNde>. Acesso em: 20 maio 2022.
- AMOSSY, R. **Argumentação no discurso**. São Paulo: Contexto, 2020.
- ARISTÓTELES. **Obras Completas de Aristóteles – Retórica**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 2005. 320 p.
- AVILA, G. **Série animada do Astronauta na HBO será prelúdio das HQs do selo Graphic MSP**. [S. l.], 21 set. 2021. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/astronauta-propulsao-serie-animada-turma-da-monica-hbo-preludio-hqs-graphic-msp/>. Acesso em: 18 fev. 2022.
- BERCITO, D. **Gibi teen da Mônica vende 500 mil cópias**. [S. l.], 12 maio 2011. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mercado/me2107201108.htm>. Acesso em: 10 mar. 2022.
- BOURDIEU, P. Uma revolução conservadora na edição. **Política e Sociedade**, Florianópolis, v. 17, ed. 39, p. 198-249, 2018. DOI <https://doi.org/10.5007/2175-7984.2017v17n39p198>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/politica/article/view/2175-7984.2017v17n39p198>. Acesso em: 17 set. 2022.
- CALÇA, R.; COSTA, J. **Jeremias Pele**. São Paulo: Panini, 2018.
- CALÇA, R.; COSTA, J. **Jeremias Alma**. São Paulo: Panini, 2020.
- CASARIN, R. Narrativas Periféricas: seis HQs que merecem a sua atenção. **UOL**, [s. l.], 24 set. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/colunas/pagina-cinco/2020/09/24/narrativas-perifericas-seis-hqs-que-merecem-a-sua-atencao.htm>. Acesso em: 6 mar. 2022.
- CERQUEIRA, C. L. P. D.; SANTANA, M. D. Os Adinkras: Ideogramas das tribos africanas. *In*: XV SEMINÁRIO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE – 2020, Feira de Santana, v. 1, n. 15. Trabalho apresentado no 15º XV Seminário do Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade – 2020, UFES – Universidade Federal de Feira de Santana, 2020. Disponível em: <http://periodicos.uefs.br/index.php/AnaisPPGDCI/article/view/7562>. Acesso em: 21 abr. 2022.
- CODOGNO, Y. **Turma da Mônica: Mauricio de Sousa lançará mais filmes e séries adaptados das HQs**. [S. l.], 22 jul. 2022. Disponível em:

<https://www.exibidor.com.br/noticias/mercado/12808-turma-da-monica-mauricio-de-sousa-lancara-mais-filmes-e-series-adaptados-das-hqs>. Acesso em: 21 set. 2022.

COMIX Zone. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.facebook.com/canalcomixzone/about>. Acesso em: 6 abr. 2022.

COSTA, J. **Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias**. 1. ed. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2019. 224 p.

DA SILVA, E. Jefferson Costa – Roseira, medalha, engenho e outras histórias. São Paulo: Editora Pipoca & Nanquim, 2019. **Veredas**: Revista da Associação Internacional de Lusitanistas, n. 36, p. 130-133, 11 ago. 2022.

DORETTO, V. F. Reflexões iniciais sobre a paratopia criadora na obra “O Grifo de Abdera” de Lourenço Mutarelli. **Opiniões**, (14), p. 167-177, 2019.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995. 154 p.

EISNER, W. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005. 172 p.

FERNANDES, J. A. Violência e mestiçagem: a origem da família brasileira na obra de Darcy Ribeiro. **Revista ANTHROPOLOGICAS**, ano 8, v. 15 (1), p. 155-183, 2004.

FERREIRA, K. **Segunda edição do PerifaCon recebeu mais de 10 mil pessoas**. [S. l.], 3 ago. 2022. Disponível em: <https://kondzilla.com/segunda-edicao-do-perifacon-recebeu-mais-de-10-mil-pessoas/>. Acesso em: 11 maio 2022.

FLORESTI, F. Entenda por que Racionais é leitura obrigatória no vestibular. **Revista Galileu**, [s. l.], 5 jun. 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2018/06/entenda-por-que-rationais-e-leitura-obrigatoria-no-vestibular.html>. Acesso em: 18 set. 2022.

FLUSSER, V. “**Artifício, Artefato, Artimanha**”. **1ª palestra: o homem enquanto artifício**. Texto para a 18ª Bienal de São Paulo não publicado, de 1985, s/p.

FLUSSER, V. “**Artifício, Artefato, Artimanha**”. **2ª palestra: a vida enquanto artefato**. Texto para 18ª Bienal de São Paulo não publicado, 1985, s/p.

FLUSSER, V. “**Artifício, Artefato, Artimanha**”. **3ª palestra: a artimanha da vida humana**. Texto para a 18ª Bienal de São Paulo não publicado, de 1985, s/p.

FORCIONI, G. PerifaCon: conheça a ComicCon das favelas. **Revista Galileu**, São Paulo, 13 fev. 2019. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/02/perifacon-conheca-comiccon-das-favelas.html>. Acesso em: 6 mar. 2022.

GABRIEL, C. Os quadrinhos do Norte. **Blog Plural**, [s. l.], 20 fev. 2020. Disponível em: <https://blogs.plural.jor.br/nona-arte/os-quadrinhos-do-norte/>. Acesso em: 6 mar. 2022.

- GUSMAN, S. Aventuras Gráficas: Entrevista concedida a Heitor Pitombo. *In*: PITOMBO, H. **Quadrinhos do Brasil - Vol. 1**. Jundiaí: Heróica, 2021. cap. 2, p. 48-89.
- HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. Tradução de Beatriz Sidou. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2006.
- LIMA, M. Iniciativas promovem o acesso à leitura em regiões periféricas. **Observatório 3º Setor**, [s. l.], 12 fev. 2021. Disponível em: <https://observatorio3setor.org.br/noticias/iniciativas-promovem-o-acesso-a-leitura-em-regioes-perifericas/>. Acesso em: 6 mar. 2022.
- MAINGUENEAU, D. **Discurso literário**. Tradução de Adail Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.
- MAINGUENEAU, D. **Cenas da Enunciação**. Organizado por Sírio Possenti e Maria Cecília Pérez de Souza-e-Silva, diversos tradutores. Curitiba: Criar Edições, 2006.
- MAINGUENEAU, D. A propósito do ethos. *In*: MOTTA, A. R.; SALGADO, L. (org.). **Ethos discursivo**. São Paulo: Contexto, 2008. p. 11-29.
- MAINGUENEAU, D. **Discurso e análise do discurso**. Tradução de Sírio Possenti. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.
- MINHA Vida. Intérprete: Rita Lee. Compositores: John Lennon & Paul McCartney, versão: Rita Lee. *In*: AQUI, Ali, em Qualquer Lugar. Intérprete: Rita Lee. [S. l.]: Deckdisc, 2001. Faixa 5. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/2OIDEIfnVoVUtFnhlasLqf>. Acesso em: 20 maio 2022.
- NASCIMENTO, E. Larkin. Sankofa: significado e intenções. *In*: NASCIMENTO, E. (org.). **A matriz africana no mundo**. São Paulo: Selo Negro, 2008. p. 29-54.
- NASCIMENTO, V. Y. **A efetivação dos quadrinhos no PNBE (2006-2014): da caixa ao leitor**. 2018. 213 p. Dissertação (Mestrado em Letras), Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2018.
- NAVEGA, T. **Hoje dedicado à literatura, Lourenço Mutarelli relança HQs dos anos 1990 e é redescoberto por jovens leitores**. [S. l.], 7 nov. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/hoje-dedicado-literatura-lourenco-mutarelli-relanca-hqs-dos-anos-1990-e-redescoberto-por-jovens-leitores-24734442>. Acesso em: 1 maio 2022.
- O POVO brasileiro. Documentário. Dirigido por Isa Grinspum Ferraz. Produção de Super Filmes; TV Cultura e GNT. Duração: 260 min. 2002.
- PACHECO, M. S. **Ethos e ideologia nos quadrinhos “As aventuras de Tintin” (Trilogia noir et blanc)**. 2019. 162 p. Dissertação (Mestrado em Letras), Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019.

- POR ENQUANTO. Intérprete: Cássia Eller. Compositores: Renato Russo. *In: ACÚSTICO MTV: Cássia Eller. Intérprete: Cássia Eller. [S. l.]: Universal Music, 2001. Faixa 10. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/66uJOSzLHlqChJ43odhbzw>. Acesso em: 20 maio 2022.*
- PORTILHO, O. Negra e amiga dos animais: Quem é Milena, nova personagem da “Turma da Mônica”. **UOL**, São Paulo, 29 jan. 2019. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/29/negra-e-cheia-de-autoestima-quem-e-milena-nova-personagem-da-turma-da-monica.htm>. Acesso em: 2 mar. 2022.
- POSTEMA, B. Histórias com Imagens: Considerando os Quadrinhos. *In: POSTEMA, B. Estrutura Narrativa nos Quadrinhos: Construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018. Cap. Introdução, p. 13-26.*
- QUADRINHOS NA SARJETA: Cadê as minas nas HQs? Bate-papo com Gabriela Borges. Florianópolis: Quadrinho na Sarjeta, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RszPW-ct0p4>. Acesso em: 25 fev. 2022.
- RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos – Coleção Linguagem & Ensino**. 1. Ed. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.
- QUADRINHOS NA SARJETA. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Estudos Linguísticos**, São Paulo, n. 38, p. 355-367, set.-dez. 2009.
- QUERELAS do Brasil. Intérprete: Elis Regina. Compositores: Maurício Tapajós e Aldir Blanc. *In: TRANSVERSAL do Tempo. Intérprete: Elis Regina. [S. l.]: Phonogram, 1978. Faixa 9. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/2gju3qL3sUR56v7176oGxM>. Acesso em: 20 maio 2022.*
- REDAÇÃO O GLOBO. **Turma da Mônica – Lições é maior bilheteria nacional após a pandemia**. [S. l.], 14 jan. 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/turma-da-monicalicoes-maior-bilheteria-nacional-apos-pandemia-25354161>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- REDAÇÃO OMELETE. **Com Avatar no topo: confira as 10 maiores bilheterias da história**. [S. l.], 23 fev. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- RIBEIRO, D. **O povo brasileiro**. São Paulo: Global Editora, 2015.
- RIBEIRO, P. H. **Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa bate US\$ 1,8 bilhão em bilheteria global**. [S. l.], 13 fev. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/homem-aranha-bilheteria>. Acesso em: 25 mar. 2022.
- RODA Viva. Itamar Vieira Junior. São Paulo, 2021. 1 vídeo (90 minutos). Publicado pelo Roda Viva. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Mu9iUc2UHBQ>. Acesso em: 20 maio 2022.

- SAIDENBERG, I. **A história dos Quadrinhos no Brasil**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013. 54 p.
- SALGADO, L. S. Autoria: uma gestão de mitologias – devoção, reconhecimento, fama. *In*: GOMES, L. S. (org.). **Edição, livros e leitura no cinema - um olhar editorial sobre a tela grande**. Belo Horizonte: Contafios, 2020. p. 181-198.
- SALGADO, L. S.; DELEGE, M. Mundo ético e mídiun: uma cenografia paulistana para a ciência brasileira. **Letras de Hoje**, v. 53, n. 3, p. 374-385, 30 dez. 2018.
- SÃO PAULO (SP). EDITAL Nº 37 /2018 DO PROGRAMA DE AÇÃO CULTURAL. CONCURSO DE APOIO A PROJETOS DE CRIAÇÃO E PUBLICAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO ESTADO DE SÃO PAULO, São Paulo, n. 37, 2018.
- SCHWARCZ, L. M.; STARLING, H. M. **Brasil: uma biografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- SÊMEN. Intérprete: Mestre Ambrósio. Compositores: Mestre Ambrósio. *In*: FUÁ na casa de Cabral. Intérprete: Mestre Ambrósio. [S. l.]: CHAOS, 1999. faixa 4. Disponível em: <https://open.spotify.com/album/7dbnmem2YKynewbsaNVzET>. Acesso em: 20 maio 2022.
- SIMÕES, A. C. A identidade discursiva do Homem de Gelo em X-Men Ícones: relações entre quadrinhos e identidade. **Palimpsesto**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 427-443, out-nov. 2014. Disponível em: <http://www.pgletras.uerj.br/palimpsesto/num19/estudos/palimpsesto19estudos03.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2022.
- SLOMPO, A. P. **O Ethos Discursivo como gestão da autoria: Análise do objeto editorial Turma da Mônica: Romeu e Julieta (2015)**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Bacharelado em Linguística, [s. l.], 2022. p. 95.
- SOLLITO, A. **Escola dos EUA censura “Maus”, HQ sobre o Holocausto vencedora do Pulitzer**. Leia mais em: <https://veja.abril.com.br/ideias/escola-dos-eua-censura-maus-hq-sobre-o-holocausto-vencedora-do-pulitzer/>. [S. l.], 27 jan. 2022. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/ideias/escola-dos-eua-censura-maus-hq-sobre-o-holocausto-vencedora-do-pulitzer/>. Acesso em: 4 maio 2022.
- SOUZA, M. M. C. O analfabetismo no Brasil sob enfoque demográfico. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 107, p. 169-186, jul. 1999.
- STORCH, J. **Torto Arado é o livro mais vendido na Amazon em 2021; confira lista**. [S. l.], 28 dez. 2021. Disponível em: <https://exame.com/casual/torto-arado-e-o-livro-mais-vendido-na-amazon-em-2021/>. Acesso em: 23 abr. 2022.

TVCULT: **Como funciona o ProAC?** São Paulo: Cult Cultura, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RszPW-ct0p4>. Acesso em: 28 fev. 2022.

VERGUEIRO, W. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017. 322 p.

VENETA. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://veneta.com.br/quem-somos/>. Acesso em: 6 abr. 2022.