

Cordel em quadrinhos: crítica do processo na obra “Moeda da sorte”

Cordel and comics
criticism of the process in the “Moeda da sorte”

Filipe Augusto de Oliveira
Alberto Ricardo Pessoa

Resumo: O artigo parte da investigação processual da obra híbrida *Moeda da sorte*, que utiliza elementos das histórias em quadrinhos, da literatura de cordel e estabelece como questão norteadora a reflexão acerca dos limites e caminhos criativos nesta estratégia intermediária. A literatura de cordel é um meio de leitura que retrata majoritariamente a cultura popular brasileira em suas publicações, enquanto as histórias em quadrinhos comercializadas no Brasil apresentam as respectivas culturas americana e oriental por meio das séries de mangás e comics. A representação da cultura brasileira nos quadrinhos é por meio de séries infantis publicadas de maneira massificada ou no meio independente. Em ambos os casos ficam centrados no eixo das sociedades Sul/Sudeste. A representação cultural de outras regiões do Brasil acaba por ser negligenciada e acaba por contribuir na falta de percepção do leitor destes meios de leitura acerca da diversidade cultural e social do Brasil. A literatura de cordel pode ser um instrumento complementar de aproximação do autor de quadrinhos à cultura po-

Filipe Augusto de Oliveira. Graduando no Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB.
Alberto Ricardo Pessoa. Professor Dr. do Departamento de Mídias Digitais da UFPB.

pular e de maior acesso do jovem e adolescente à cultura do Cordel, uma vez que os quadrinhos são um meio de leitura voltado para este público. O percurso do artigo versa acerca das definições da literatura de cordel e histórias em quadrinhos, a documentação processual da obra *Moeda da sorte* e a reflexão dos limites e caminhos de criação entre os dois meios de leitura.

Palavras-chave: Literatura de Cordel; Histórias em Quadrinhos; Intermedialidade; Híbridismo; Crítica Genética

Abstract: The article starts from the procedural investigation of the hybrid work *Moeda da sorte*, which uses elements of comic books, cordel literature and establishes as a guiding question the reflection on the limits and creative paths in this intermedia strategy. Cordel's literature is a reading medium that mostly portrays Brazilian popular culture in its publications, while comic books sold in Brazil present the respective American and Eastern cultures through manga and comic series. The representation of Brazilian culture in comics is through children's series published in a mass or independent way. In both cases, they are centered on the axis of South/Southeast societies. The cultural representation of other regions of Brazil ends up being neglected and ends up contributing to the lack of perception of the reader of these means of reading about the cultural and social diversity of Brazil. Cordel's literature can be a complementary instrument for bringing the comic book author closer to popular culture and for greater access for young people and adolescents to Cordel culture, since comics are a means of reading aimed at this audience. The course of the article deals with the definitions of cordel literature and comic books, the procedural documentation of the work *Moeda da sorte* and the reflection of the limits and paths of creation between the two means of reading.

Keywords: Cordel's literature; Comics; Intermediality; hybridity; Genetic Criticism

Introdução

O artigo parte dos resultados obtidos do projeto de iniciação científica denominado Criação de conteúdo em mídias digitais baseado na literatura de cordel. O projeto de iniciação científica teve como objetivo contribuir na formação de alunos pesquisadores habilitados na concepção, planificação, prototipação e aplicação de projetos de conteúdo em mídias digitais com ênfase na Literatura de Cordel.

Partimos da concepção da pedagogia de projetos (SANTOS, LEAL, 2018), do ensino remoto e processos de criação em grupo (SALLES, 2017). Entendemos que a compreensão, leitura e a produção autoral da literatura e arte em cordel pode ser uma estratégia complementar de possibilidades de expressão artística, literária e de resgate social por meio da compreensão do ser cidadão que a oralidade popular apresenta ao seu leitor.

A proposta de iniciação científica teve como público alvo alunos oriundos do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, que trabalham desde o início do curso com o conceito de intermedialidade, tanto na estrutura curricular do curso quanto no desenvolvimento dos trabalhos acadêmicos, com ênfase na criação prática de jogos, histórias em quadrinhos, sites, animação, vídeos dentre outros produtos.

O projeto foi contemplado em edital com uma bolsa de estudo e após processo seletivo tivemos um bolsista que participou na criação do cordel em quadrinhos Moeda da Sorte como colorista e colaborador criativo nas demais etapas do processo de criação. Para este trabalho convidamos o cordelista Márcio Júnior para compor os versos de *Moeda da sorte*.

Fundamentação teórica

O ato de contar e ouvir histórias é inerente ao ser humano. Uma constatação disso é observarmos ao longo da história da humanidade sociedades primitivas e desenvolvidas utilizando de narrativas diversas para emitir uma mensagem da forma mais clara e precisa ao seu receptor.

As histórias de tradição oral estão presentes em praticamente todas as civilizações, desde os tempos remotos. Elas são testemunhos, verídicos ou não, que são transmitidos em forma de contos, provérbios, baladas, entre outras. Dessa maneira, os contos tradicionais que conhecemos foram recolhidos por pesquisadores que fizeram seu registro escrito, por vezes fidedigno, às vezes, nem tanto, para que as mesmas não se perdessem ao longo do tempo e se tornassem conhecidas por outras regiões e até mesmo nações distintas (SÁ SILVA; MAI e WANZELER, 2018, p. 79).

Segundo MCCLOUD (2008, p. 66), nossa história afeta o modo como vemos o mundo e afeta o que queremos e esperamos dele. Quando esses desejos e expectativas colidem com os desejos dos outros ou com a natureza, temos a fonte de muitas das melhores histórias jamais contadas.

Assim, com o advento das tecnologias de informação e comunicação, o desenvolvimento gráfico e audiovisual, as narrativas populares de natureza oral passaram a ser adaptadas para outras linguagens midiáticas. Um exemplo é a história em quadrinhos, a qual EISNER (2005, p. 10) a aproxima dos estudos orais quando o mesmo alega que os quadrinhos se estruturam conforme disposição impressa de arte e balões em sequência. Ou seja, o balão, para Eisner é um elemento essencial e dentro da estrutura da linguagem, o balão de texto simula diálogos e estruturas orais que estimulam o imaginário do leitor e refrata no seu cotidiano.

Esse ato em conjunto é, segundo DELEUZE (2017, p. 390) um ato de contar histórias com conceitos e função, enquanto uma lei de correspondência entre dois conjuntos pelo menos.

O imaginário do ser humano, juntamente com a sua capacidade criativa e tecnológica fez com que novas formas de comunicação se agregassem à forma mais simples de se contar uma história, que é a tradição oral. Segundo LUYTEN (2007, p. 4), a literatura popular em verso passou por diversas fases de incompreensão e vicissitudes no passado. Ao contrário de outros países, como México e Argentina, onde esse tipo de produção literária é normalmente aceita e incluída nos estudos oficiais de literatura - por isso poemas como “La cucaracha” são cantados no mundo inteiro e o herói do Cordel Argentino, Martín Fierro, se tornou símbolo da nacionalidade platina -, as vertentes brasileiras passaram por um longo período de desconhecimento e desprezo devido a problemas históricos locais, como a introdução tardia da imprensa no Brasil (o último país das Américas a dispor de uma imprensa), e a excessiva imitação de modelos estrangeiros pela intelectualidade.

Daqui surgiram grandes poetas como Leandro Gomes de Barros, José Soares entre outros. Esses poetas contaram histórias de uma Paraíba que pode ser desconhecida para esse público.

A falta de conhecimento da história ou de meios de encontrar fontes que complementam o entendimento acerca de uma história ou mensagem faz com que formemos produtores de conteúdos que apresentam narrativas que nem sempre condizem com informações corretas ou que até mesmo podem distorcer a concepção acerca de um personagem ou evento.

Segundo LIMA (1999), nos últimos anos, a teledramaturgia criou muitas novelas buscando aproximar-se deste universo tão particular do nosso mais genuíno caboclo, porém acredito que os diretores de arte, redatores, figurinistas e cenógrafos sempre se depararam com este mesmo problema: “falta de conhecimento de nossos próprios va-

lores culturais”. Infelizmente são muitas vezes nos apresentados estereótipos, e não a realidade.

Entendemos que a literatura de Cordel, enquanto meio de leitura e produção pode acrescentar ao imaginário do aluno textos, expressões, rimas, métricas e códigos gráficos que se reconfiguraram no cotidiano e perderam seu sentido original.

Esse resgate, que é algo comum em outras sociedades que possuem uma indústria mais solidificada na produção de narrativas midiáticas, propiciam ao indivíduo múltiplas possibilidades de criação de histórias universais a partir de mitos, lendas, histórias e costumes da sociedade em que o mesmo vive. Esse encontro em arte e comunicação é fundamental para a construção de um projeto que crie atos de resistência, uma vez que diferentemente da comunicação, como alega DELEUZE (2017, p. 397), a arte não contém estritamente a menor informação. Em contrapartida, há uma afinidade fundamental entre a obra de arte e o ato de resistência. Sem um povo que reflita e que seja crítico, não há obra de arte.

Resolvemos propor um projeto de iniciação científica que estimule o graduando de Comunicação em Mídias Digitais e Artes Visuais a experimentar a partir da criação de projetos midiáticos com ênfase na Literatura de Cordel, a refletir acerca de sua produção acadêmica e seus processos de criação.

Crítica do processo

A metodologia consiste em apresentar para o graduando uma proposta de criação de um produto midiático com base na literatura de cordel, seja autoral ou baseada na obra de um autor.

Essa história começou a ser elaborada quando nós estávamos na Oficina de produção de ideias, de forma verbal, onde tinha sido apresentada uma proposta de criar uma história fictícia fantástica sobre

algum evento rotineiro normal. A história se baseou sobre um evento relatado pelo professor Alberto Pessoa onde um dia cortou o dedo com uma faca de cozinha e foi socorrido por sua esposa. Nisso, gerou-se um debate na sala sobre como seria a sensação de tomar uma facada e, em seguida, criar uma história baseada nesse tema.

A princípio foi criada uma história onde o Batman tentava evitar um assalto, tomava uma facada e era socorrido pelo dono do estabelecimento. Após discussão em classe, onde chegamos à conclusão que o Batman jamais tomaria aquela facada, resolvemos adaptar para um tema regional, onde seria um cangaceiro a tomar a facada.

O lance da moeda foi influência de um filme no estilo “Western Spaghetti”. Recentemente, Alberto tinha assistido a um filme onde o protagonista jogava uma moeda numa fonte para dar sorte e acabava se livrando de uma emboscada, já que quando foi ver se a moeda tinha caído na fonte, acabou vendo o reflexo de um inimigo que o iria esfaquear.

A partir de todas essas histórias, começamos a moldar o roteiro até chegar na história final aqui apresentada.

Documentação do processo - Lápis

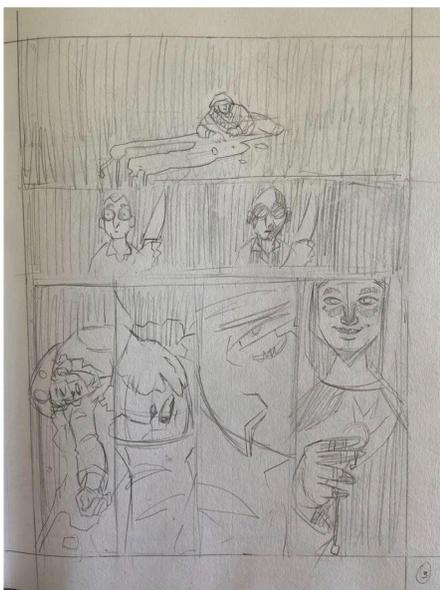
A história em quadrinhos começou com o nome provisório “Poça de sangue” e com a produção do lápis mudamos para “Moeda da sorte”. A história foi desenhada em um caderno de Sketchbook tamanho A4 com folhas destacáveis e gramatura de 90g/m². A lapiseira com grafite 0,9mm foi importante para realizar os primeiros traços e esboços. Este foi um processo que teve o acompanhamento em tempo real do bolsista e dos alunos da disciplina “Oficina de ideias e criação de texto”.

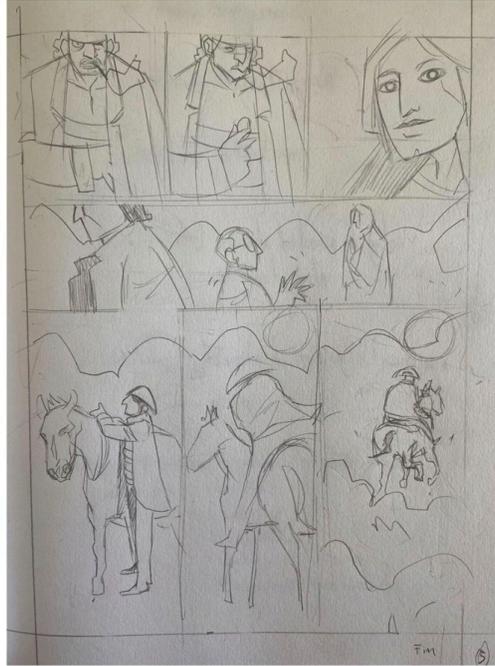
As imagens foram criadas a partir de referências fotográficas e a narrativa dos quadrinhos com influência de Mike Mignola, criador de Hellboy. O acabamento gráfico possui referência artística de Flavio Colin, que é uma inspiração primordial no trabalho do desenhista.

Um fator importante foi redescobrir o prazer de desenhar a lápis, uma vez que a dinâmica do curso de Comunicação em Mídias Digitais é o da arte digital. O fato de ter em mãos um caderno de desenho foi fundamental para tal realização.

Segue abaixo o resultado final do lápis.

Figuras 1 a 5: esboço da HQ a lápis





Documentação do processo – Arte final

A arte final foi realizada com pincéis e canetas nanquim variadas. O desenho foi feito com traços soltos e leves pois iriam ser apagados posteriormente com a aplicação de traços, volumes e coberturas que a arte final propicia. Novamente é perceptível a influência do Chiaroscuro de Flavio Colin e Mike Mignola no trabalho do artista.

Com as imagens finalizadas, o trabalho foi escaneado em alta resolução, ou seja, em 300 DPI (pontos por polegadas). Essa medida padrão para trabalhos em alta resolução se deve ao valor médio de alta definição das impressoras, que trabalham em média com 150 LPI (linhas por polegadas). Uma linha possui a medida mínima de dois pontos, logo, 300 DPI é uma medida compatível para a maioria das impressoras.

Em software de manipulação digital realizamos os acabamentos e processos de limpeza de manchas ou imperfeições que a arte manual pode propiciar.

Figuras 6 a 10: arte final





Documentação do processo - Cor

Após realizada a transposição das artes da mídia física para a forma digital, onde os arquivos foram trabalhados no tamanho A4 e 300 dpi para se obter uma alta resolução, foram pensadas as cores que seriam utilizadas na história.

A história tem dois momentos com características bem distintas: uma que se passa no mundo real, e outra que se passa num ambiente de sobrenatural/alucinação.

Por se tratar de uma história baseada em temas como cordel, canção, sertão, nordeste e afins, a parte da história que se passa no mundo real, as cores utilizadas foram baseadas em obras como “O Auto da Compadecida”, utilizando cores terrosas no ambiente e um pouco

mais coloridas para o restante do cenário e personagens, com o intuito de criar contraste nos quadros.

Figura 11: cenas do filme “O Auto da Compadecida”



Já para as cenas que se passam no momento que o protagonista está no ambiente sobrenatural/delirando, usei como inspiração os cliques dirigidos por Samuel Bayer nos anos 1990. Vários deles alternam entre cenas que parecem com o mundo real e outras cenas com cores vibrantes, elementos fantasiosos e bem gráficos.

Um dos videoclipes dirigidos por ele que foi usado como referência é o da banda Blind Melon com a música “Change” (1994), onde os

integrantes em sua maioria do tempo estão coloridos, seja através de pintura corporal ou mesmo por iluminação colorida focada.

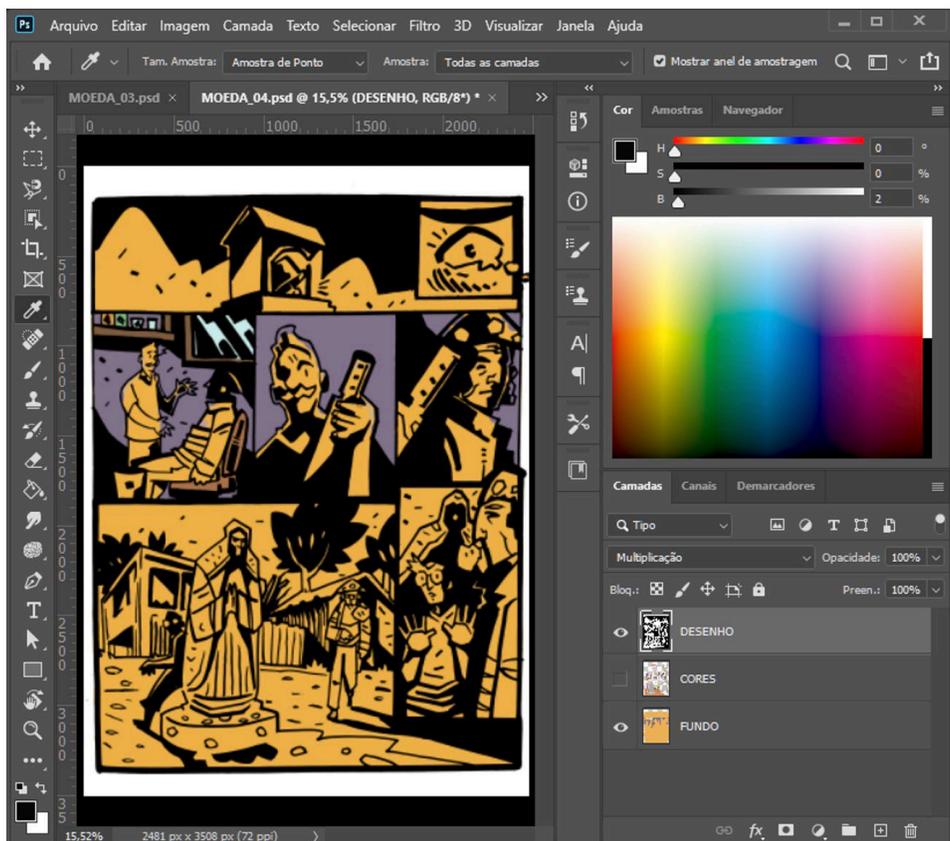
Figura 12: cena do videoclipe “Change”, da banda Blind Melon



Após pensadas as cores, seguimos para a aplicação das mesmas. O padrão de cores utilizado foi o RGB, já que o foco principal da obra era o formato digital, e 8 bits por canal, pois que somente são utilizadas cores flat e nada de relevos, chanfros ou sombras.

O processo de coloração foi feito utilizando o programa Photoshop. A imagem digitalizada foi colocada como a camada do topo e no modo “Multiplicação”. Já as camadas subsequentes, que variaram de 2 a 4 para cada página (dependendo da complexidade), foram colocadas no modo “Normal”.

Figuras 13: coloração da HQ no programa Photoshop



A ordem das camadas facilita muito o processo, pois para as camadas inferiores se necessita menos precisão, já que as camadas superiores vão cobrir qualquer imperfeição deixada nas camadas de baixo.

Por fim, após realizada a coloração das páginas, as mesmas foram exportadas no formato PNG para que se mantenha a melhor qualidade possível dos arquivos.

Figuras 14 a 18: coloração das páginas





Documentação do processo - Cordel

Convidamos o cordelista Márcio Júnior para escrever o Cordel a partir das páginas de quadrinhos. Este foi o resultado.

Moeda da sorte

Montado em seu cavalo
Trajado como um vaqueiro
No gibão, a espingarda
A marca do cangaceiro

Sem medo nenhum da morte
Só com a moeda da sorte
Se aproxima o forasteiro

E reza a antiga lenda
Que a moeda jogada
Faz conceder o pedido

A fé é recompensada
O cangaceiro com pressa
Sua moeda arremessa
Esperança devotada

Avista então um boteco
Vai lá pra se apoderar
Da renda arrecadada
Do dono daquele bar

Pegou e saiu andando
Mas nem tava suspeitando
Que o troco ia levar
Pegou todo o apurado
Virou as costas e saiu
Mas o dono do boteco
Bem ligeiro reagiu

No balcão, sua peixeira
A punhalada certa
No lombo, o cabra sentiu

E no chão, ensanguentado
Fraquejando desmaiou
Lembrou da santa da fonte
Onde a moeda jogou

Entre a dor e o devaneio
Veio a ele um receio
A sorte o abandonou?

Mas algo aconteceu
Após badalar o sino
Acordou todo assustado
De um modo repentino

Foi tratado e bem cuidado
De um modo inesperado
Que mudou o seu destino

O próprio dono do bar
Quem deu-lhe a facada
Foi o mesmo que o cuidou
Da ferida provocada

Ameaçou outra vez
Mas somente isso fez
A sorte foi recobrada

O cangaceiro então
Foi seguir sua jornada
Mas passando pela fonte
Viu outra cara marcada

Um cabra que, lá no bar
Olhou a peixeira cantar
Testemunhou a facada

O cabra ficou com medo
Esperou a cipuada
Mas então o cangaceiro
Teve ação inusitada

Botou a mão no gibão
E tirou do coração
Outra moeda dourada

Então apressou o passo
Com seu cigarro tragando
Apeou a montaria
E o caminho foi rumando

Mas aquela fonte santa
Até hoje o encanta
Com a sorte acompanhando

Com o cordel em mãos, realizamos o trabalho de letreiramento do cordel com a história em quadrinhos. Entretanto, os limites entre as linguagens ficaram demonstrados ao colocar a poesia em forma de quadros. A impressão é que as linguagens ficaram heterogêneas, sem conexão. A solução foi quebrar o bloco de sextilha da poesia
Veja o resultado no final do artigo.

Considerações finais

A questão norteadora desta iniciação científica foi a de refletir acerca do hibridismo das histórias em quadrinhos e literatura de cordel, no que concerne limites, possibilidades de criação e caminhos que as linguagens podem trilhar juntas. Outro ponto é a natureza da iniciação científica, que é introduzir o discente no universo da pesquisa, em que a estrutura engessada curricular nem sempre propicia.

O orientando realiza aqui o primeiro artigo científico e considera que foi uma experiência muito gratificante e ao mesmo tempo desafiadora. Acompanhar e entender os processos desde a elaboração de uma ideia até o resultado final redigido e ilustrado é algo de grande importância para o acadêmico e futuro profissional da área. Criatividade, técnica de ilustração e escrita, bem como coloração e roteiro foram só algumas das áreas que foram desenvolvidas com este projeto. O projeto de pesquisa ajudou tanto a ter outra visão sobre os estudos como na aplicação e trabalho em equipe.

Sobre o projeto, hibridismos entre quadrinhos e cordel ainda exige muitos estudos e prática. O próprio “Moeda da sorte” ainda não chegou ao seu final. Muitas tentativas e versões alternativas foram realizadas antes de se chegar a este resultado: animação 2D, e-book e outras foram testadas até chegar ao resultado aqui apresentado. E creio que isso é uma das características do hibridismo, que é sempre poder se ter algo novo de uma obra.

Entendemos que este primeiro passo da iniciação científica pode render discussões futuras, como a criação de um novo público, que reconhece neste hibridismo uma linguagem autônoma. Assim, fica a percepção de que esta linha de pesquisa, calcada na cultura popular e na cultura geek irá perdurar para próximas edições.

Referências

DELEUZE, Gilles. O que é o ato de criação? In: DUARTE, Rodrigo (org.). *O belo Autônomo - Textos Clássicos de Estética*. 3.ed. Belo Horizonte - Autêntica Editora; 2017.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas* de Will Eisner. São Paulo: Devir, 2005

LUYTEN, Joseph. *O que é literatura de cordel*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. 2.ed. Makron Books, 2005.

SALLES, C. A. *Processos de criação em grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANTOS, Dilce Melo; LEAL, Nadja Melo. A pedagogia de projetos e sua relevância como práxis pedagógica e instrumento de avaliação inovadora no processo de ensino e aprendizagem. In: *Revista Científica da FASETE*, 2018.2

SÁ SILVA, Robervânia de Lima; MAI, Érica de Cássia; WANZELER, Zaline do Carmo dos Santos. Literatura e Cinema: As funções narrativas de PROPP em duas versões do conto A Bela Adormecida e suas implicações para o contexto escolar. In: *Boitatá*, Londrina, n. 26, ago.- dez. 2018.

MONTADO EM SEU CAVALO
TRAJADO COMO
UM VAQUEIRO
NO GIBÃO...

... SEM MEDO NENHUM DA MORTE
SÓ COM A MOEDA DA SORTE
SE APROXIMA O FORASTEIRO

E REZA A ANTIGA LENDA
QUE A MOEDA JOGADA
FAZ CONCEDER O PEDIDO

MOEDA DA SORTE

UM CORDEL EM QUADRINHOS POR
ALBERTO PESSOA, MÁRCIO JÚNIOR
E FILIPE CARNAGE

A FÉ É RECOMPENSADA
O CANGACEIRO COM PRESSA
SUA MOEDA ARREMESSA
ESPERANÇA DEVOTADA

AVISTA ENTÃO
LIM BOTECO ...



VAI LÁ PRA SE APODERAR
DA RENDA ARRECADADA
DO DONO DAQUELE BAR



EITA
MIZÉRA!



PEGUEI
E SAÍU ANDANDO...



... MAS NEM TAVA
SUSPEITANDO ...



QUE O TROCO
IA LEVAR!

AAH!

SUA PEIXEIRA
APUNHALADA CERTEIRA
NO LOMBO,
O CABRA SENTIU



E NO CHÃO,
ENSANGUENTADO
FRAQUEJANDO
DESMAIOU

LEMBROU DA SANTA DA FONTE
ONDE A MOEDA JOGOU ...



ENTRE A DOR E
O DEVANEIO
VEIO A ELE
UM RECEIO

A SORTE
O ABANDONOU?



DE UM MODO REPENTINO FOI TRATADO E BEM CUIDADO

DE UM MODO INESPERADO QUE MUDOU O SEU DESTINO

O CANGACEIRO ENTÃO FOI SEGUIR SUA JORNADA

MAS PASSANDO PELA FONTE VILU OUTRA CARA MARCADA

UM CABRA QUE, LÁ NO BAR OLHOU A PEIXEIRA CANTAR!!



O CANGACEIRO
QUERIA
A PEXEIRADA!!



BOTOU A MÃO NO GIBÃO
E TIROU DO CORAÇÃO
OUTRA MOEDA DOURADA



ENTÃO APRESSOU O PASSO
COM SEU CIGARRO TRAGANDO



APELOU A MONTARIA
E O CAMINHO FOI RUMANDO



MAS AQUELA FONTE SANTA
ATÉ HOJE O ENCANTA
COM A SORTE ACOMPANHANDO

FIM