

As aventuras de Machado de Assis, caçador de monstros: o protagonismo de um personagem negro e capoeirista

Robson Carlos da Silva

Resumo: O artigo versa sobre a obra ficcional *Machado de Assis: caçador de monstros*, de Marcelo Alves e Sami Souza (ALVES; SOUZA, 2017), se detendo, a partir de Orlandi (2001) e Khalil (2001), sobre os sentidos dispostos ao protagonismo de um personagem negro e capoeirista e as interlocuções entre a capoeira e a história social do Brasil, sustentadas no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020). Os achados do estudo remetem ao entendimento de que, de forma inovadora, a História em Quadrinhos, além de provocar o envolvimento do leitor nas tramas, convoca o comprometimento com aspectos da história social brasileira e aborda, com rigor e esmero, a capoeira enquanto prática de resistência e afirmação da cultura negra.

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

The Adventures of Machado de Assis, caçador de monstros:
the protagonism of a black and capoeirista character

Abstract: The article deals with the fictional work *Machado de Assis: caçador de monstros*, by Marcelo Alves and Sami Souza (ALVES; SOUZA, 2017), focusing, from Orlandi (2001) and Khalil (2001), on the senses willing to the protagonism of a black and capoeirista character and the in-

Robson Carlos da Silva. Doutor em Educação, Professor do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Coordenador do Núcleo de Pesquisas em História Cultural, Sociedades e História da Educação Brasileira (NUPHEB). E-mail: robsonuespi64@gmail.com.

terlocutions between capoeira and the social history of Brazil, supported by the cartographic-critical method (REBLIN, 2020). The findings of the study lead to the understanding that, in an innovative way, Comics, in addition to causing the reader's involvement in the plots, calls for a commitment to aspects of Brazilian social history and approaches, with rigor and care, capoeira as a practice of resistance and affirmation of black culture.

Keywords: Comics; Capoeirista Characters; Machado de Assis.

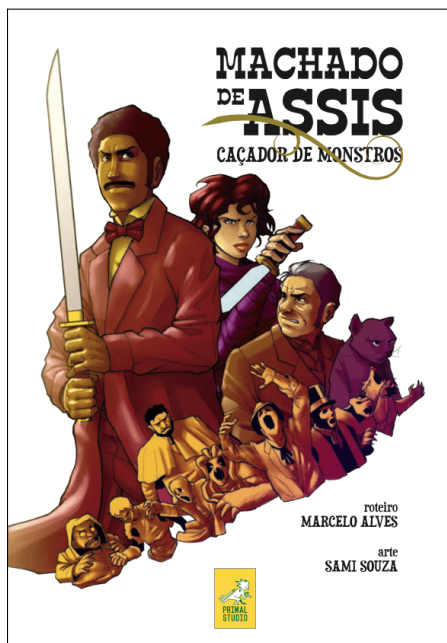


Figura 01: Capa da HQ *Machado de Assis: caçador de monstros*
Fonte: www.primalstudio.com.br

Introdução

O texto analisa os sentidos e significados de personagens capoeiristas negros, homens e mulheres, nas histórias em quadrinhos (HQ ou quadrinhos) nacionais, apresentando resultados de uma pesquisa sobre a obra *Machado de Assis: caçador monstros*, concebida por Marcelo Alves e desenhada por Sami Souza.

A história ficcional narra as aventuras desse escritor de nossa literatura, envolto com alguns de seus personagens literários e outros personagens históricos reais, nos despertando, enquanto objeto de análise o protagonismo de um personagem negro e praticante de capoeira, buscando desvelar, a partir de análises assentadas no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020), os sentidos e significados atribuídos ao personagem, na esteira das ideias de Orlandi (2001, 2007) e Khalil (2001).

Nos concentramos nas abordagens que o autor da HQ utiliza para trabalhar o protagonista, bem como, os significados que surgem através da arte do ilustrador da obra, entendendo que, por se tratar de HQ, mídia híbrida (RAMOS, 2009), texto e imagem se completam, não podendo ser analisados de forma separada e sim de forma integrada, situando a prática da capoeira nesse contexto, ou seja, desvelando as formas com que essa cultura nacional se articula na narrativa e qual o significado que lhe é atribuído na aventura.

Na composição desse escrito, fundamentando teoricamente as análises dos sentidos e significados aprofundados, nos utilizamos das ideias de Barbieri (2017), Braga Júnior (2013a, 2013b), Chinen (2019), Eisner (2010), McCloud (2015) e Postema (2018), sendo que as etapas de seleção, leitura e análises das HQ se constituíram em três momentos. O primeiro, consistiu na leitura da obra como um todo, identificando o escopo, o enredo, dentre outros aspectos. Em seguida, nos debruçamos sobre a estrutura da narrativa da HQ, compreendo o que e de que forma o autor conduziu a narração das aventuras, os personagens centrais, o encadeado das ações de desenvolvimento e o contexto no qual a HQ se insere. No terceiro movimento, de análise crítica, nos detivemos sobre nosso segmento-objeto, um personagem negro e capoeirista numa HQ nacional,

analisando de que forma está articulado na história, assim como, qual a abordagem que a história traz sobre o mesmo, efetivando, assim, a composição de sentido e significado buscados.

O objetivo central do estudo foi analisar os sentidos e significados que vêm à tona na narrativa da aventura investigada quando aborda o personagem central envolto com os demais personagens, sendo o mesmo negro e praticante de capoeira, sobretudo, aprofundando leituras críticas acerca de como a capoeira é representada, de que forma seus fundamentos são apresentados aos leitores, assim como, os sentidos e significados que guardam acerca de sua história e da importância que têm no desenrolar da trama. Estes aspectos provocam, sobremaneira, a curiosidade e o interesse de quem se debruça sobre a leitura de quadrinhos com olhares críticos, tomando os produtos quadrinísticos enquanto uma linguagem rica e significativamente relevante, ao articular elementos pictóricos, verbais e textuais, na produção de sentidos e na condução de experiências relevantes, profundas e expressivas.

O texto é apresentado em seções integradas em que se articulam em torno dos conceitos dos quadrinhos, as interfaces e diálogos possíveis com a capoeira e as tramas da narrativa investigada.

Quadrinhos, linguagem e narratividades: construindo conceitos

São muitos e diversos os entendimentos acerca da compreensão sobre o que são os quadrinhos. Neste texto trabalhamos, a partir de Postema (2018), com o conceito de imagens gráficas, desenhadas ou pintadas, de natureza híbrida, que não se esgotam na simples fusão de texto e imagem, se constituindo em uma linguagem em

que elementos pictóricos, textuais e verbais articulam-se para narrar histórias por meio de quadros sequenciais, envolvendo, sobremaneira, o leitor de forma única e particular, visto que proporciona a participação efetiva e significativa na leitura, tendo dentre várias contribuições a superação dos preconceitos acerca das imagens como fonte de conhecimento, notadamente, seguindo Cirne (1982), por seu potencial inegável na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, religião e sociedade.

As HQ ocupam lugar fundamental no conjunto das culturas alternativas, notadamente por se constituir enquanto mídia cultural e forma de entretenimento que atende aos interesses das crianças, dos jovens, bem como, dos adultos, detentoras de uma linguagem que possui notável conotação afetiva e de fácil compreensão (RAMOS, 2009). Conforme a compreensão de estudiosos sobre quadrinhos, esta mídia desperta a atenção de leitores/as dada a qualidade e atração de suas artes, de sua narratividade assentada em diálogos simples ou complexos, mesmo quando não possuam palavra alguma, e que proporciona ao leitor/a criar suas próprias conclusões (VERGUEIRO, 2018), sendo as HQ ferramentas excelentes na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, cultura, sociedade, comportamentos e na circulação de informações e conhecimentos (CIRNE, 1982).

Cirne (1972) defende que as HQ são, acima de tudo, uma forma de narrativa gráfico-visual carregada de cortes sucessivos que tratam imagens rabiscadas, desenhadas ou pintadas, enquanto “corte gráfico”, ou seja, o local do corte espaço-temporal, cabendo ao leitor preencher este corte ou lacuna com o seu imaginário. Seguindo nessa esteira, Vergueiro (2018), afirma que as HQ são efetivo meio de comunicação de massa, desde o fim do século XIX, a partir do

que passam a ser tomados enquanto elemento de grande influência na cultura popular, visto que o interesse pelos quadrinhos aumentou significativamente, sobre o que se utiliza dos aportes de várias pesquisas acadêmicas cujas temáticas transitam por áreas como história, sociologia, artes, literatura, antropologia, educação e outras, favorecendo o acesso a informações rigorosas e comprovadas sobre esta mídia.

Eisner (2010), por sua vez, defende que as HQ devem ser compreendidas enquanto uma arte de contar uma história com princípios claros e concisos, que a qualificam como uma arte sequencial, assentada em fundamentos construídos no intenso trabalho de integração entre diálogo, anatomia e outros aspectos fundamentais. Ramos (2009), destaca que ler quadrinhos é saber ler sua linguagem, para o que os leitores podem se apropriar de ricas possibilidades favorecidas pela gama de gêneros diversos que compõem o universo dessa arte. Retomando as ideias de Postema (2018, p. 21), podemos entender que os quadrinhos são uma forma narrativa centrada na coesão, conduzindo imagens isoladas por meio de um “processo de transformação” em que a narrativa assume a finalidade primordial em sua configuração.

As contribuições de McCloud (2005, p. 92), nos levam a compreender o significado das diferenças presentes nos traços, em que são produzidas representações mais realistas ou mais esquemáticas de pessoas e objetos, além de aprofundar, também, leituras sobre outros aspectos presentes nas HQ, especialmente quando defende que os quadrinhos jamais devem ser considerados uma mistura de artes gráficas e ficção de prosa, visto que nos espaços existentes entre os quadrinhos, acontece certa magia que somente o quadrinho consegue criar, concretizadas pelo uso de imagens pictóricas e outras

justapostas em sequência deliberada com o escopo de transmitir informações, assim como provocar uma resposta do leitor.

Amparado na leitura de vários teóricos consagrados no estudo rigoroso sobre os quadrinhos, Campos (2015) defende que, para definir HQ, precisaria dar conta da totalidade das manifestações históricas delas, se utilizando do princípio fundador, o qual trata da solidariedade icônica, ou seja, a interdependência de imagens, espécie de jogo de relações. Permitindo, em seu entendimento, que os quadrinhos tenham papel fundamental na história de outras artes, visto que os quadrinhos caminham numa integração, pelo menos comercial, entre livros de ficção e não ficção e as *graphic novels* transitam entre os livros, as HQ e a literatura.

Em relação aos teóricos e teóricas que se detêm sobre investigações a respeito dos quadrinhos nacionais, nos deparamos com as ideias de Braga Junior (2013a) e Chinen (2019), enfatizando a maneira como denotam suas análises às formas como nossa cultura e o negro são poucos ou quase nunca protagonizados. Braga Junior (2013a) destaca a necessidade das HQ nacionais em abordar e incorporar características próprias de nossa cultura, trazendo à tona aspectos da nacionalidade brasileira. Suas reflexões sustentam críticas que enfatizam o que buscamos nessa pesquisa, notadamente quando destaca que muitos gêneros passaram a representar e serem assimilados como tema e a caracterizar determinada cultura de forma indissociável, o que provoca a acentuada falta de identidade cultural e de brasilidade em nossas HQ, enfatizando que, por meio dos quadrinhos, nada ou muito pouco saberemos acerca nossa cultura.

Por sua vez, Chinen (2019) considera que o Brasil, com cerca de 100 milhões de afrodescendentes, é um país negro, a partir do que questiona a perturbadora baixa quantidade de personagens negros

nos quadrinhos brasileiros. Suas afirmações, sustentadas em aprofundada pesquisa sobre as condições culturais e sociais em que foram produzidas histórias desses personagens no Brasil, nos esclarecem que, muito embora se perceba um ligeiro aumento nas produções de quadrinhos nacionais em que os protagonistas são negros, além do surgimento de novos marcos de suas representações, ainda faz-se necessário e urgente, que se amplie a ênfase sobre as questões raciais e ao combate aos racismos, preconceitos e intolerâncias étnicas.

Para Braga Junior (2013b), a ambientação de personagens negros nos quadrinhos prioriza a inserção dos personagens em situações secundárias e com sérias limitações em comparação com os padrões de normalidade instituídos, assim como associados ao mal e ao problemático, quase sempre se tratando de uma presença simbólica, que atenta e tenta somente cumprir a lógica cotista nos grupos, com aparecimento esporádicos e envoltos em narrativas em relações entre eles próprios, sem envolvimento direto com os outros heróis (brancos).

Concluimos este diálogo, trazendo as ideias de Kilomba (2019), quando afirma ser fundamental saber que as imagens da negritude não possuem nada de realistas, tampouco gratificantes, pois, “Que alienação, ser-se forçada/o a identificar-se com os heróis, que aparecem como *brancos*, e rejeitar os inimigos, que aparecem como *negros*” (KILOMBA, 2019, p. 39, grifos da autora), tratando-se de estratégias elaboradas para demarcar e afirmar identidades hierarquizadas e que se destacam na produção de uma ampla reserva de imaginários culturais, em que as HQ ocupam lugar privilegiado, devido ao seu alargado alcance e penetração social.

Ancorados nestes aportes destacados, abordaremos a capoeira nos quadrinhos nacionais, por meio do diálogo teórico e rigoroso

entre HQ e a capoeira, cultura popular brasileira de efetiva significância histórico-social.

Quadrinhos nacionais e capoeira: interloquções e possibilidades

Numa síntese interessante acerca das possibilidades das HQ na abordagem de temas diversos, Ramos (2009) destaca a existência de diversos tipos de quadrinhos que necessitam ser descobertos e abordados, evidenciando a importância e a relevância em nos debruçarmos sobre as HQ nacionais que abordem personagens característicos de nosso povo e nossa cultura, tais como personagens negros/negras e capoeiristas, contextualizando e trazendo à tona aspectos de nossa história social, abordados, segundo Braga Jr. (2013a), ainda timidamente ou de forma estereotipada, seguindo padrões e modelos de outras culturas.

Aprofundando reflexões acerca da representação do negro nas HQ brasileiras, Braga Junior (2013b) identifica a predominância de personagens em situações inferiores, em representações negativas, reforçado por Chinen (2019), ao questionar a imagem de personagens negros e afrodescendentes, perguntando onde estão os pretos e pardos nos meios de comunicação de forma geral e, especificamente, nas HQ.

Trazendo a discussão para o contexto e o escopo de nosso estudo, dialogamos com Almeida (2019), a partir de suas reflexões acerca das imagens da negritude nessa mídias, que o levam a defender a necessidade da produção de ampla reserva de imaginários culturais que concedam centralidade à cultura, aos valores e identidades dos negros, ao que podemos incluir a capoeira, cultura negra detentora

de elevado potencial de inclusão social e fortalecimento de personalidades (SILVA; SILVA, 2020), em HQ nacionais.

O interesse na abordagem da capoeira enquanto temática que merece o olhar rigoroso de um estudo acadêmico, se fundamenta na importância que esta arte-luta-dança ocupa na história social do povo brasileiro, assim como sua trajetória histórica, se constituindo em uma prática marginalizada e estigmatizada enquanto cultura menor do povo negro africano escravizado no Brasil, falsamente acusada de prática violenta e utilizada enquanto arma mortal nas ruas dos grandes centros urbanos do Brasil do século XIX, e que consegue galgar o estatuto de Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro e bem Cultural da Humanidade (SILVA, 2016), hoje praticada em mais de 160 países pelo mundo, tomada como uma cultural transnacional, dada a larga penetração nas mais diversas culturas mundiais, como muito bem atestam os filmes, séries e outros produtos da indústria cultural que se utilizam da capoeira.

Em uma pesquisa inovadora e rigorosa, Silva e Silva (2020), demonstram que nas HQ brasileiras, a despeito de sua relevância cultural, a capoeira é uma temática pouco trabalhada, quando muito em escassas e esporádicas histórias. Neste propósito, destacam nas HQ nacionais alguns destes personagens capoeiristas, evidenciando o crescente aumento e interesse pela abordagem da temática. Dentre alguns, destacam o personagem *Aú, o Capoeirista*, cujo nome deriva de um dos movimentos da capoeira, criado em 1992 pelo quadrinhista Flávio Luiz, em arte e roteiro que apresentam as aventuras de um jovem herói baiano, tanto como criança, quanto como adolescente, na cidade de Salvador.

Outro personagem é *Capoeira Negro*, cujas aventuras o abordam como um exímio mestre da arte da capoeira, sendo concebido

e desenvolvido pelo artista Alex Cruz em 1995, trazendo uma trajetória narrativa interessante, visto que migrou da cidade baiana de Salvador para a cidade gaúcha de Santa Maria, algo tomado como incomum no universo das histórias de heróis dos quadrinhos que, geralmente, escolhem uma cidade para proteger e que também sirva como base de suas atividades e lá permanecem no decorrer de suas aventuras.

Aprofundando essa questão, Silva e Silva (2020) destacam que no ano de 1997, o roteirista Alex Mir e o desenhista Diógenes Neves se juntaram para criar um grupo de super-heróis brasileiros, denominando-o de *Defensores da Pátria*, tendo como diferencial carregarem a representação das várias regiões do país e que apresentava dentre seus membros um exímio capoeirista de Minas Gerais, denominado *Srbek*. Por sua vez, o artista Alcivan Gameleira, em 2004, cria o *Corcel Negro*, inicialmente publicado nos fanzines e depois nas HQ, também caracterizado como um personagem capoeirista. Além disso, temos o guerreiro urbano *Escorpião de Prata*, concebido por Eloyr Pacheco em 2007, apresentado em aventuras como alguém que domina a arte da capoeira e cujas motivações decorrem da necessidade de honrar a memória de um antepassado próximo (ROSA, 2019).

Finalmente, Silva e Silva (2020) concluem suas análises, destacando suas pesquisas sobre a rara e mais antiga publicação em HQ cujo protagonista é um negro e capoeirista, tratando-se da HQ *Meia-Lua, o rei da Capoeira*, que desenvolve as aventuras de Murilo Meia-Lua, ou simplesmente, Meia-Lua, personagem criado por Hayle Gadelha, em obra quadrinizada em 1979 por Julio Shimamoto, assim sintetizado:

As três aventuras do personagem contidas nas HQ são: **Meia-Lua, o rei da Capoeira**, representando o heroísmo de personagem, ao resgatar a professora Tetê, raptada por Azeitona, causa a morte de um dos bandidos; **Meia-Lua, Rei da Capoeira, Contra a Denúncia Vazia do Morro**, com o herói enfrentando Rução, buscando justiça enquanto protesta contra o pagamento indevido dos aluguéis dos moradores da favela; e **A Prisão de Meia-Lua**, na qual o herói é preso e, em seguida, salvo pelos moradores da favela antes que seja conduzido à penitenciária (GRASEL, 2011). As histórias versam em torno da representação do heroísmo do protagonista, que defende os fracos e oprimidos, representado como um justiceiro, cujo apelido é atribuído a um golpe da Capoeira, a Meia-Lua ou Meia-Lua de Chão. O personagem é contextualizado nas favelas do Rio de Janeiro, nos anos finais da década de 1970, onde vive e se esconde da polícia. Trata-se de um jovem, de infância órfã, com três irmãos e uma namorada, a professora Tetê, sempre lutando pela sobrevivência em um ambiente social hostil e de discriminação contra os negros e pobres, além do clima de terror imposto por bandidos, o que contribui para a retratação de um contexto social em que as pessoas comuns e simples, os moradores da favela, permaneçam à margem da sociedade (SILVA; SILVA, 2020, p. 78, grifos dos autores).

Conforme percebemos na citação acima, as aventuras de Meia-Lua carregam sentidos e significados que representam a jornada de um herói negro e capoeirista, um justiceiro popular que atua numa favela do Rio de Janeiro na década de 1970, em um cenário marcado pela pobreza e pela criminalidade, tendo suas habilidades adquiridas no jogo da capoeira, arte-luta representada enquanto mortalmente eficiente, assumindo a missão de proteger os moradores da favela contra os criminosos, abraçando, assim, a postura heroica de um justiceiro negro.

Neste sentido, a HQ investigada pode ser destacada enquanto marco importante no cenário dos quadrinhos, por abordar uma

cultura popular, protagonizada pelas aventuras de um herói negro, evidenciando as inúmeras e ricas possibilidades do trabalho e produção de quadrinhos com temáticas que contribuam de forma significativa para superar preconceitos e esquecimentos, além de preencher a insistente escassez de quadrinhos que abordem e protagonizem personagens negros.

Feitas as reflexões acima, passaremos às análises da HQ objeto do estudo destacado nesse artigo, cujo escopo central é a narração das aventuras de um personagem negro e capoeirista, conforme veremos a seguir

Narrativas, imagens e sentidos: protagonismo de um personagem negro em HQ nacional

Machado de Assis: caçador de monstros é um quadrinho independente, divertido e alternativo, lançado em 2017 pela Primal Studio, com 96 páginas, em preto e branco, capa colorida e formato do estilo Mangá. Apresenta Machado de Assis jovem, ao lado de alguns de seus principais personagens literários, tais como Brás Cuba seu amigo e assistente com quem forma dupla, Quincas Borba, dentre outros, resolvendo uma série de mistérios no Rio de Janeiro do século XIX. O roteiro é de Marcelo Alves, mestre em Linguística, professor de Português, gestor de projetos culturais, roteirista, produtor e editor de curtas de animação, numa narrativa fantástica, inovadora e atraente, em que a vida e a obra do personagem se misturam, assentadas em abordagens que se imbricam a partir de temáticas como racismo, abolição da escravatura, ciência, história, dentre outros. A arte de Sami Souza, com traços finos, elegantes e belos, valoriza, sobremaneira, as expressões gestuais dos personagens.

As aventuras acontecem em 1867 e Machado de Assis, além de escritor, poeta e cronista de jornais é caçador de monstros, perito em lutas marciais com armas e exímio lutador de capoeira. No seguimento da narrativa, descobrimos que faz parte de um grupo de elite que combate uma Ordem de Cavaleiros corrompidos pelas ciências ocultas cujos membros se transformam em monstros assassinos.

O ápice da aventura se dá quando acontecem crimes misteriosos, sempre com mensagem codificada deixada próximo aos corpos, cujo teor é decifrado pelo gato, falante e filósofo, Quincas Borba. Para completar, Machado de Assis é desafiado e combate o Duque de Wilkinson, que durante a luta foge e deixa um monstro enfrentando Machado, que tem uma crise de epilepsia e é salvo por Carolina Augusta, também caçadora de monstros, irmã do poeta Faustino Xavier.

Em seguida, numa sequência espetacular, Machado de Assis, recuperado plenamente, combate e derrota outro monstro, munido de um medalhão com poderes mágicos que transformam os monstros nas pessoas que realmente são, sendo surpreendido ao descobrir que o monstro que derrotou é uma criança, John John, filho do Duque de Wilkinson, que morre ao sofrer uma forte crise asmática.

Na conclusão da HQ é revelado que o Duque de Wilkinson é o líder da nova Ordem da Noite Eterna que se reorganiza para novos ataques. O debruçar analítico sobre a HQ nos remeteu às ideias de Postema (2018), quando afirma que para se conhecer os sentidos dos quadrinhos é necessário pensar nas imagens que os constituem enquanto sistemas complexos, centrais pelas possibilidades de associarem diferentes tipos de códigos.

Percebemos que os sentidos da aventura descrita são desvelados, independente de formas ou estilos, carregam acentuada carga de intencionalidade. No desenrolar da narrativa, de conteúdo

diegético simples, sustentado em imagens expressivas e integradas perfeitamente à narrativa, como se nos transportassem ao cenário de um Brasil pretensamente civilizado, porém ainda retrógrado em relação ao sistema escravista, temos, como pano de fundo, uma sociedade profundamente racista e odiosa em relação ao povo negro.

Outra aspecto relevante trata-se da abordagem sobre a condição dos negros escravizados no Brasil, enquanto quadro social envolto no desprezo das autoridades e extremado preconceito racial, demonstrando a luta e enfrentamento dos abolicionistas ao ódio contra os negros, acusados das mortes ocorridas e da prática de feitiçaria, numa clara alusão à ignorância sobre suas religiões, culminando na cena forte em que um jovem negro, vendedor de aves, é injustamente acusado de ser o possível assassino, sendo perseguido e linchado por populares (ALVES; SOUZA, 2017, p. 33-41), chamando atenção o detalhe das representações das pessoas que comentem este crime, todas representadas com traços fenótipos brancos e vestimentas que as caracterizam como pertencentes às elites do período.

A capoeira, apresentada em cenas que representam fiel e respeitosa sua prática (ALVES; SOUZA, 2017, p. 16-19), assume protagonismo na história, com o personagem principal sendo exímio praticante e utilizando suas habilidades para vencer os combates corporais com os monstros que enfrenta. A integração dos signos imagéticos com os diegéticos produz forte efeito de sentido e, ao mesmo tempo, seguindo as ideias de Khalil (2001), provoca envolvimento progressivo do leitor com a narrativa.

Centrados nas ideias de Postema (2018), identificamos os sentidos expressos na narratividade, frutos da integração imagem e texto, notadamente nos momentos em que a linguagem corporal re-

presenta a ação, evidenciando os momentos anteriores e posteriores de cada cena apresentada aos leitores, o que, além de significar os sentidos pretendidos, no caso destacar a centralidade e eficiência da capoeira, os convida a preencher adequadamente cada lacuna de tempo proposta nos espaços entre os quadros (sarjeta ou calha) e que a teórica destacada denomina de construção de sentidos por meio de fragmentos.

O protagonismo de Machado de Assis, expresso com características fenotípicas negras, notadamente na capa do Mangá, representado com a tez da pele escura e cabelo encaracolado, carrega sentidos ancorados em um modelo de significação inovador, cuja intenção é perturbar e ressignificar o processo de produção predominante, visto se tratar de um herói negro, capoeirista, abolicionista, intelectual e popular, ecoa como estatuto marcado por possibilidades de ruptura e quebra de convenções instituídas e que, no dizer de Orlandi (2001), significa a materialidade do discurso, cuja forma é constituída na e pela articulação narrativa/história e sujeito, funcionando como a intencionalidade da obra.

O sentido atribuído ao personagem central, Machado de Assis, sustentado em sua representação enquanto protagonista negro, além de destacá-lo enquanto herói e detentor das habilidades com as letras já conhecidas por todos, enfatiza um comportamento ético e empático significativamente voltado com preocupações sociais, políticas e antiescravistas, traduzidos na HQ da forma como ressalta Postema (2018, p. 59), ao afirmar que “O *layout* e o conteúdo afetam-se profundamente [...], nas páginas dos quadrinhos [...]”, cada qual podendo modificar o significado do outro, recurso utilizado habilmente por Alves e Sousa (2017), conforme podemos perceber na sequência do combate do protagonista com um dos monstros,

(p. 67-75) e que, após uma brutal cena de luta, culmina na morte do monstro, sendo modificada em seu conteúdo pela forma com que o *layout* e o conteúdo se completam, transformando-se numa cena de extrema compaixão e arrependimento por parte do protagonista quando é revelado que o monstro em questão era o garoto John John, filho do Duque de Wilkinson, criança pela qual Machado de Assis havia se afeiçoado, desvelando sensibilidade elevada, compaixão e senso ético, atributos importantes enquanto representação positiva do comportamento e do caráter de personagens negros em aventuras de produtos da cultura pop, tais como as HQ, dado o reflexo e o impacto alargado que alcança, notadamente, para jovens e crianças negras.

Considerações Finais

A aventura de *Machado de Assis: caçador de monstros* é um exercício da materialidade das possibilidades da criação e produção de quadrinhos nacionais com protagonistas negros/as, explorando elementos de nossa cultura e protagonizando cenários de nossa história, tudo realizado com cuidado e respeito a fatos da história social do Brasil, trazendo à tona aspectos relevantes para se refletir acerca de temáticas ainda pouco aprofundadas, tais como questões relacionadas à etnia negra e ao processo de escravidão e discriminação ao povo negro africano, sequestrado de suas terras e explorado como mão-de-obra em nosso país.

Identificamos, enquanto achados do estudo que, de forma inovadora, a HQ trabalha com temporalidades marcadas porém abertas a múltiplas passagens no tempo, evidenciando a intenção de fomentar a discussão sobre temáticas atuais; se assenta numa narra-

tiva perfeitamente integrada às imagens, permitindo a construção de camadas de sentidos diversos, intencionalmente provocando o envolvimento do leitor nas tramas; desperta a curiosidade e o compromisso por nossa história social; além de conceder protagonismo e abordar, com respeito e precisão à sua ritualística, a capoeira, como código humano de afirmação da cultura negra no Brasil.

Finalmente, identificamos que a imersão crítica acerca de uma questão social em HQ se revelou gratificante, evidenciando que os quadrinhos não se esgotam no entendimento reducionista que os concebe como produto para o deleite de crianças, cujo conteúdo é somente simples e engraçado, mas sim de processos criativos em que se equilibram texto e imagem de forma inovadora e possibilitando a criação de narrativas complexas, a partir de uma gama quase inesgotável de temáticas e, acima de tudo, envolvendo os leitores de forma efetiva, visto que os desafia a completar as ações e as texturas do processo de narração tão caro e característico dos quadrinhos.

Referências

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

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

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

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

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

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

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

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

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

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

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

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

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

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

ROSA, Franco de. *Grande Almanaque dos Super-heróis Brasileiros*. São Paulo: Chiaroscuro Studios, 2019.

SILVA, Robson Carlos; SILVA, Eraldo Aparecido. Personagens Capoeiristas nos Quadrinhos Nacionais: sentidos e significações. In *Imaginário!*, n. 18, jun. 2020, Paraíba, p. 66-88.

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