UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
MARCELA MACIÉSKI BLASIUS

CONTOS DOS ORIXÁS: ELEMENTOS DE QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS PARA VALORIZAÇÃO DA MITOLOGIA AFRICANA

Tubarão – SC
2020

UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

MARCELA MACIÉSKI BLASIUS

CONTOS DOS ORIXÁS: ELEMENTOS DE QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS PARA VALORIZAÇÃO DA MITOLOGIA AFRICANA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras Língua Portuguesa da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Língua Portuguesa.

Prof. Me. Fábio Ballmann (Orientador)

Tubarão – SC

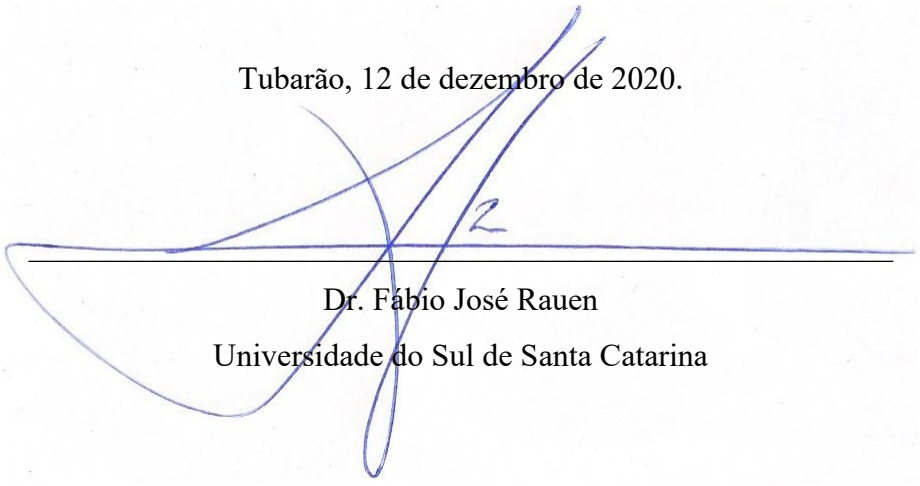
2020

MARCELA MACIÉSKI BLASIUS

CONTOS DOS ORIXÁS: ELEMENTOS DE QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS PARA VALORIZAÇÃO DA MITOLOGIA AFRICANA

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Licenciada em Letras Língua Portuguesa em 8 de dezembro de 2020 por banca formada pelos professores Fábio Ballmann (presidente da sessão), Alexandre Linck Vargas (avaliador) e Chirley Domingues (avaliadora); e foi aprovado em sua versão final em 12 de dezembro de 2020 pelo professor Fábio Ballmann (orientador) e pelo professor Fábio José Rauen (professor da Unidade de Aprendizagem Trabalho de Conclusão de Curso II), que assina a presente declaração representando os avaliadores e a Coordenação do Curso de Graduação em Letras Língua Portuguesa da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Tubarão, 12 de dezembro de 2020.



Dr. Fábio José Rauen

Universidade do Sul de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter-me amparado até o presente momento, sobretudo nas intempéries do caminho.

Aos meus familiares e a quem considero também como família, meus amigos, que estiveram comigo durante todo esse processo e torceram pelo meu sonho de dar voz ao que tanto amo e admiro, e que também toleraram minhas mudanças de humor e meus choros contínuos e desavisados.

Uma admiração e gratidão a minha segunda casa, o Terreiro de Umbanda Pai Joaquim de Angola, e ao mentor, Pai Jorge, o qual me trouxe o conhecimento e a vontade necessários para trabalhar algo tão importante quanto o tema desse trabalho.

Por último, um agradecimento enorme ao meu orientador, Fábio Ballmann, que abraçou lindamente a minha ideia. Sem você nada seria possível.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar em que medida a linguagem própria das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis contribui para a valorização da mitologia africana na obra intitulada *Contos dos Orixás*, do autor Hugo Canuto. Para esse fim, a pesquisa se apresenta de caráter qualitativo, com uma abordagem metodológica de estudo de caso, embasando-se em materiais bibliográficos de Eisner, McCloud, Lee e Buscema. Portanto, será analisado o rico conjunto de contos e crenças que estão na base das religiões de matriz africana praticadas em solo brasileiro, frequentemente vítimas de preconceito e estigmatização, como também alguns dos elementos que compõem as histórias em quadrinhos como, marcas de fala, os enquadramentos, os requadros e a sarjeta.

Palavras-chave: Mitologia africana. Orixás. Quadrinhos. Super-heróis.

ABSTRACT

The present work aims to analyze the extent to which the language of comic books of the superhero genre contributes to the valorization of African mythology in the work entitled *Conto dos Orixás*, by author Hugo Canuto. To this end, the research is of a qualitative nature, with a methodological approach of case study, based on bibliographic materials by Eisner, McCloud, Lee and Buscema. Therefore, it will be analyzed a rich set of tales and beliefs that are the basis of African religions practiced on the ground Brazilian, often victims of prejudice and stigmatization, as well as some the elements that compose comics, such as speech marks,frames, requirements and gutter.

Keywords: African mythology. Orixás. Comics. Super Heroes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cidade de Ouro 30
Figura 2 – Portões da Cidade de Ouro 31
Figura 3 – Nova Gênese, da DC Comics 31
Figura 4 – Asgard, da Marvel Comics 32
Figura 5 – Thor 33
Figura 6 – Ogum 33
Figura 7 – Huey P. Newton 34
Figura 8 – Primeiro cartaz de Pantera Negra 35
Figura 9 – Xangô 35
Figura 10 – Diferenças de tamanho entre gêneros 36
Figura 11 – Figura feminina: Oxum 37
Figura 12 – Oyá e seu eruxim 38
Figura 13 – Oyá e Ogum discutindo 39
Figura 14 – Exu 39
Figura 15 – Búzios 40

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Principais Orixás.....15
Tabela 2 – Tipos de balões.....24
Tabela 3 – Tipos de planos.....26
Tabela 4 – Tipos de conclusão.....27
Tabela 4 – Tipos de conclusão.....29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **10**
2 RELIGIOSIDADE AFRICANA **12**
2.1 UMA RELIGIÃO DA DIÁSPORA AFRICANA 12
2.2 OS ORIXÁS 13
3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS **16**
3.1 O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS 16
3.2 QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS 17
3.3 A QUESTÃO DA REPRESENTATIVIDADE 21
4 ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS **23**
4.1 MARCAS DE FALA 23
4.2 ENQUADRAMENTOS 25
4.3 REQUADROS 26
4.4 A SARJETA 27
5 ANÁLISE **29**
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS **41**
REFERÊNCIAS **42**

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho possui como fundamento o interesse da pesquisadora pela história em quadrinhos *Contos dos Orixás* e, por extensão, o interesse também dedicado às religiões de matrizes africanas da autora desta pesquisa. O quadrinho foi concebido e produzido pelo autor baiano Hugo Canuto, levado a cabo por meio de uma campanha em uma plataforma de financiamento coletivo em 2017. O objetivo inicial do artista era arrecadar doze mil reais para financiar a campanha. Dada à qualidade da proposta, o projeto alcançou pouco mais de quarenta mil reais.

O quadrinho se configura como uma dupla homenagem. De um lado, a história serve para enaltecer uma religião pela qual o autor tem grande admiração, o candomblé e toda a cultura Yorubá a ele associada, cultura esta que faz parte não só do candomblé, mas também de várias outras religiões afro-brasileiras.

A outra face da homenagem deve-se à aproximação do estilo do autor ao de Jack Kirby , um dos mais famosos desenhistas das comics americanas, conhecido na indústria como "O Rei", uma personalidade da qual Canuto é muito fã. Desse modo, faz-se notar uma intersecção cultural entre um modo de produção "americano" com um tema legitimamente "brasileiro", abusando da intertextualidade.

A história em si enaltece os grandes Orixás que viveram nas épocas passadas, travando batalhas e aprendendo a curar e lidar com as forças da natureza, como mostra a introdução do livro *Contos dos Orixás*, por Hugo Canuto, em 2019:

> Em um tempo antigo, deuses e heróis caminharam entre os homens. Travaram batalhas com furor, ensinaram a curar e lidar com a terra, o ferro e o fogo, reinaram e amaram com a mesma intensidade. Alguns desceram do luminoso Orum para realizar seus destinos, enquanto outros nasceram no Aiyê e pelos grandes feitos, foram elevados a Orixás., marcando para sempre a história de dois continentes.

Apropriando-se do contexto da obra, este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo geral analisar em que medida a linguagem própria das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis contribui para a valorização da mitologia africana na obra intitulada *Contos dos Orixás*, do autor Hugo Canuto. Como objetivos específicos, procura-se também apresentar a história dos quadrinhos de super-heróis e inserir temporalmente a questão da representatividade e apresentar os elementos que formam a linguagem dos quadrinhos.

Importa dizer que o referido conjunto de crenças africanas, não raras as vezes, é alvo de preconceito e discriminação no Brasil, mesmo sendo as religiões de matrizes africanas formadoras de grande parte da população brasileira. Dessa forma, o trabalho de Canuto assume um duplo viés, sendo obra de arte do ponto de vista da estética, mas sendo também obra política, no que tange ao aspecto do respeito e da representatividade.

A pesquisa é de caráter descritivo e explicativo, empreendida de modo bibliográfico, por meio do fichamento de materiais acerca dos temas abordados, como livros, artigos e sites, científicos e literários.

O trabalho foi estruturado com a seguinte progressão de capítulos: na introdução apresentam-se o tema, objetivos e metodologia; o capítulo segundo tratará de aspectos da religiosidade africana, base do enredo da obra analisada; o capítulo terceiro percorre a história da mídia de super-heróis em quadrinhos, versando também sobre questões de representatividade; na sequência, o capítulo seguinte apresenta elementos importantes da linguagem específica dos quadrinhos; o capítulo subsequente analisa fragmentos escolhidos da obra *Conto dos Orixás* para, por fim; as considerações finais apresentarem os aprendizado oriundos da pesquisa.

2 RELIGIOSIDADE AFRICANA

A religiosidade de vertente africana praticada no Brasil não é uma só. Incorrer nesse tipo de generalização é o mesmo que catalogar todas as vertentes do cristianismo, quer sejam católicas, protestantes ou neopentecostais. Ainda assim, os diferentes cultos mantêm características comuns, observáveis. Para o que essa pesquisa se propõe, interessa pontuar os seguintes aspectos.

2.1 UMA RELIGIÃO DA DIÁSPORA AFRICANA

Ainda hoje, as religiões de matriz africana sofrem com preconceito e discriminação. Essas religiões surgiram no Brasil como forma de preservação, como resquício da cultura que os africanos foram obrigados a abandonar, podendo haver exceções que resistiram ao tempo. São relativamente pequenas, mas por seu significado e representatividade para a cultura brasileira, têm importância enorme.

Os cultos afro-brasileiros são assim chamados por causa da origem de seus principais portadores, os escravos traficados da África para o Brasil. Até meados do século XX, funcionavam exclusivamente como ritos de preservação do estoque cultural dos diferentes grupos étnicos negros que compunham a população dos antigos escravos e seus descendentes (GAARDER,2000, p.292).

As religiões começaram a exercer seu destaque em meados do século XIX, quando o catolicismo era a única religião tolerada e permitida. Então, para que sobrevivessem e pudessem preservar sua cultura e credo, os africanos sincretizaram seus rituais. O sincretismo nada mais é que o apego aos santos do catolicismo, podendo haver variação do sincretismo de uma região para a outra, unindo suas características com as dos Orixás, e orar a eles como se estivessem orando aos seus. Os negros eram obrigados a participarem dos rituais católicos. Nesses rituais acabavam se encontrando e passando tempo juntos, portando-se como católicos quando, na verdade, estavam conseguindo relembrar suas raízes e assim mantendo sua fé.

Para Gaarder (2000, p. 292), “a fixação urbana dos escravos forneceu as condições favoráveis à sobrevivência de algumas tradições religiosas africanas, com o aparecimento de culto organizados.”

Os cultos organizados pelos escravos se davam à noite, na senzala, quando todas as tarefas tivessem sido cumpridas e eles, levados ao local de descanso, juntavam-se todos em

volta da fogueira e oravam, pedindo forças àqueles que sempre os acompanhavam. Sua forma de orar era cantada, utilizando a língua Yorubá, para que os seus senhores não entendessem o que falavam.

Além disso, as religiões afro-brasileiras surgiram em diferentes situações, épocas, regiões, portanto adotam desde rituais diferenciados como também nomes e funções distintos.

> As religiões afro-brasileiras formaram-se em diferentes regiões e estados do Brasil e em diferentes momentos da nossa história. Por isso, elas adotam não só diferentes formas rituais e diferentes versões mitológicas derivadas de tradições africanas diversificadas, como também adotam nome próprio diferente. (GAARDER, 2000, p. 292)

Provavelmente devem existir outras religiões provenientes da África não descobertas e catalogadas. As principais são o Xangô, em Pernambuco e Alagoas; o Tambor de mina, no Maranhão e no Pará; o Batuque, no Rio Grande do Sul; a Umbanda, no Rio de Janeiro; e o Candomblé, na Bahia.

2.2 OS ORIXÁS

As divindades africanas compõem todo um panteão e, coletivamente, são conhecidas como Orixás. Mesmo com grandes semelhanças entre si, possuem personalidades e gostos diferenciados. Chamar os Orixás de deuses, entretanto, pode levar um leitor menos atento à confusão. A ideia de divindade está menos associada à cultura judaico-cristã, marcada pelo monoteísmo e, portanto, com a presença de um deus todo-poderoso e infalível, e mais aproximada da ideia de divindade da religião (ou mitologia) greco-romana: deuses a mais das vezes falíveis e extremamente humanizados. Gaarder, acerca dos Orixás no candomblé, ressalta:

> Não sendo uma religião ética, concebe esses deuses como inteiramente desprovidos de moralidade, desinteressados por conseguinte de censurar, punir e corrigir os seres humanos por suas faltas e fraquezas morais. (GAARDER, 2000, p. 293)

O conjunto dos Orixás não forma um panteão unificado. O Tambor de mina, por exemplo, vincula espíritos brasileiros (caboclos e gentis) juntamente com os africanos (Orixás e voduns). Já a Umbanda, que assimilou aspectos do espiritismo em sua concepção, juntou aos Orixás outra espécie de espíritos, chamados guias, que podem ser espíritos de índios brasileiros (os caboclos), os negros escravos (pretos-velhos) os erês (crianças), os malandros, baianos,

ciganos, e a linha da esquerda, os temidos e incompreendidos Exus e pombagiras. No caso do candomblé, os Orixás são divididos em escalas, conforme informa Barros:

> As divindades encontram-se reunidas em grupos que possuem semelhanças entre si. Algumas são responsáveis pelos quatro elementos da natureza: água, ar, fogo e terra. Outras, pelos três reinos: animal, mineral e vegetal. Em outra divisão, temos os regentes da produção de ferramentas, metalurgia, pesca, caça. (BARROS, 2009, p. 91)

Um aspecto fundamental dos Orixás é sua relação para com os fiéis. Diferente da religião cristã, os Orixás se manifestam corriqueiramente, não raro através da incorporação. Os membros do terreiro, em culto, recebem o Orixá, que através dessa pessoa, em algumas vertentes chamadas de "cavalo", fala e interage com os demais. Ademais, geralmente cada indivíduo recebe um Orixá, alinhado com sua própria personalidade. As características e a personalidade de cada "filho de Orixá" são dependentes da influência dos Orixás e do Odu pessoal, mas também de fatores biológicos, educacionais e ambientais. A junção desses vários elementos compõe o ser humano e pode ajudar ou modificar a sua estada no aiê. (BARROS, 2009, p. 381)

Essa proximidade se revela no tipo de benevolência a se esperar dos Orixás. Não apenas necessidades metafísicas, mas necessidades materiais e mormente mundanas são atendidas pelos Orixás. A esse respeito, escreve Mota:

> A graça dos Orixás supõe-se que produza saúde, estabilidade financeira, satisfação sexual e afetiva etc. Não se concebe vida espiritual alguma como uma realidade separada desses aspectos práticos. (...). (MOTTA, 1986, p. 78-79)

Esse aspecto mundanal não é uma particularidade dos cultos africanos, haja vista a profusão de santos católicos especializados em problemas nada espirituais, como rezar ao Santo Antônio para arranjar namorado, rezar a Santa Edwiges para pagar as dívidas ou mesmo a teologia da prosperidade, em voga nas diversas igrejas evangélicas do país.

Cada Orixá tem seus traços de personalidade e símbolos. Vale ressaltar que cada terreiro pode utilizar uma nação africana (jeje, nagô, keto) para seguir seus trabalhos. As características podem variar de terreiro para terreiro, porém a essência continua a mesma. Os principais orixás são observáveis na tabela a seguir:

Tabela 1 – Principais Orixás

NOME	FUNÇÃO	SAUDAÇÃO	SEXO	CORES
Exu	Mensageiro, guardião das encruzilhadas e do auxílio para a abertura de caminhos e um grande quebrador de mandingas.	Laroyê! Exu é mojubá!	Masculino	Preto, vermelho, branco, roxo.
Ogum	Deus da guerra, Orixá da metalurgia, da tecnologia e dos caminhos nas estradas.	Ogunhê! Patacori Ogum!	Masculino	Azul-escuro, verde, vermelho, branco.
Oxóssi	Orixá da caça, Deus da Fauna.	Okê Arô!	Masculino	Verde e branco.
Ossaim	Orixá da vegetação, Deus das folhas.	Euê assá!	Masculino	Verde e branco.
Oxumarê	Orixá do arco-íris.	Arrumbobô!	Andrógino	Amarelo, verde, roxo, preto, vermelho, ou todas as cores presentes no arco íris.
Obaluaiê/ Omulu	Orixá da varíola, da peste, pragas e doenças, da cura.	Atotô!	Masculino	Vermelho, branco e preto.
Xangô	Deus da justiça, Orixá do trovão.	Kaô Kabecilê! Kaô Kabiessi!	Masculino	Vermelho, marrom e branco.
Iansã/Oyá	Orixá dos ventos, dos relâmpagos, deusa dos espíritos mortos (eguns).	Eparrey!	Feminino	Vermelho-escuro, amarelo, laranja, rosa.
Obá	Orixá da água, deusa do trabalho doméstico e do poder da mulher.	Obá xi!	Feminino	Vermelho e dourado.
Oxum	Orixá das águas doces e do ouro, deusa do amor e da fertilidade.	Ora yêyê o!	Feminino	Amarelo, azul-escuro e dourado.
Logum Edé	Orixá dos rios dentro das florestas.	Lôgum!	Masculino ou feminino	Dourado e azul-turquesa.
Iemanjá	Orixá das grandes águas, dos mares e oceanos, a Grande Mãe, deusa da maternidade.	Odoyá!	Feminino	Azul-claro, branco.
Nanã Buruquê	Orixá da lama dos fundos das águas.	Saluba!	Feminino	Lilás, roxo, azul e branco.
Oxaguiã (Oxalá Jovem)	Orixá da criação da cultura material, da sobrevivência.	Epa Babá!	Masculino	Branco com o mínimo de azul real.
Obatalá (Oxalá Velho)	Orixá da criação da humanidade.	Epa Babá!	Masculino	Branco.

Feitas essas considerações sobre os protagonistas da história, é hora de considerar a mídia a que pertence *Contos dos Orixás*, a história em quadrinhos, feita no capítulo que segue.

3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

A fim de tratar o gênero textual da obra em estudo, crê-se importante dividir o estudo em dois pontos: a definição do gênero e seus elementos.

3.1 O GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos são narrativas contadas e construídas em quadros com imagens, desenhadas à mão ou por ferramentas digitais, possuindo, na maioria das vezes, linguagem verbal e não-verbal. Segundo Moya (1970, p. 22) "os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século."

Will Eisner (2001, p. 05) utiliza o termo "arte sequencial" para determinar esse tipo de obra, pois figuras sozinhas sem um contexto apresentado não são uma história. Quando o contexto possui uma sequência, nem que de apenas dois quadros, enfatiza-se seu caráter narrativo. Klawa e Cohen (in Moya, 1970, p. 30) assim conceituam as HQ's:

> Os quadrinhos são um conjunto e uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes.

As histórias em quadrinhos já na época das cavernas pode ter surgido, quando o homem primitivo necessitava de uma forma de comunicação e com desenhos nas paredes ele registrava suas experiências. Desde a pré-história, muitas formas de registro foram usadas, como paredes, colunetas e tapeçarias. Ainda, aos desenhos podem ser mesclados diversos outros recursos artísticos. Ramos, em referência a Barbieri (2009), afirma:

> Para Barbieri, os quadrinhos dialogam com recursos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da parte gráfica, da música e da poesia (trabalhadas por ele de forma integrada), da narrativa, do teatro e do cinema. (2009, p. 18)

No século passado, as histórias começaram a tomar forma que, com poucas variações, apresentam hoje. Grande parte dos elementos já estavam presentes e foram apenas aperfeiçoados. Iannone ressalta que, no século passado:

> (...) as ilustrações predominavam, e os textos, quando existiam, eram diminutos e apareciam sob cada quadro ou desenho. Em geral vinham em forma de prosa ou verso e o diálogo praticamente inexistia. (1994, p. 27)

Assim como a literatura, diversos são os tipos de histórias a serem contadas através dos quadrinhos. Um desses tipos a ganhar certa projeção é o de super-heróis.

3.2 QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Super-heróis são os personagens principais de um gênero das histórias em quadrinhos. Em sua maioria possuem características dos mocinhos de uma trama, aqueles dispostos a enfrentar os mais variados e impossíveis perigos para o bem do seu povo.

Super-heróis nada mais são que grandes seres, fortes e leais, com habilidades extraordinárias, combatendo vilões e lutando contra o mal, segundo o imaginário popular. Afirma Ballmann:

> É forçoso dizer que o gênero de super-heróis, para a história dos quadrinhos, ocupa um capítulo à parte. Pode-se afirmar que esta é sua faceta mais conhecida, mais divulgada e mais rentável. A atual avalanche de adaptações dos heróis de quadrinhos para o cinema serve de termômetro para o alcance do conceito. Seu sucesso, entretanto, não se deve a uma superioridade criativa, quer nas ilustrações ou nos roteiros, perante os outros gêneros. Quadrinhos não são apenas quadrinhos de super-heróis, como muitos parecem acreditar, seja por preferências pessoais seja por desconhecimento. (2009, p. 60)

É uma prática dividir períodos e épocas em eras. Isso acontece entre os historiadores das histórias em quadrinhos, especificamente quando se fala em super-heróis. O grego Hesíodo trazia períodos descritos com nomes de metais, terminologia da qual o gênero dos super-heróis se apropriou. Marangoni, Andreotti e Zanolini (2017) propõe as eras de Ouro, de Prata, de Bronze, de Ferro e Renascença.

A era de Ouro se inicia em 1938, com a criação do Superman por Joe Shuster e Jerry Siegel. O sucesso desse personagem foi tamanho que, no ano seguinte, Bob Kane e outros criaram Batman. Esses dois heróis, famosos inclusive em outras mídias, são prova do grande alcance dessa vertente. Em seu início os personagens carregavam certa violência nos métodos, resquícios das histórias pulps que os antecederam, mas logo adquiriram sua característica mais

marcante: valores morais altíssimos. Ballmann (2009, p. 67) diz que "Estavam acima dos dilemas e mesquinharias dos comuns, sabendo sempre o que era certo e fazendo sempre o que era certo, verdadeiros 'deuses' caminhando entre os meros mortais." Durante esse período, os quadrinhos foram usados no esforço de guerra, ocupando papel importante no imaginário das pessoas, inclusive soldados. Nas páginas da ficção, os super-heróis combatiam "os vilões" da época. Com o fim do conflito, o horror do holocausto nuclear fez com que poucos heróis perdurassem, abrindo espaço para as histórias de horror.

A Era de Prata começa em 1956. As décadas de 40 e 50 já sofriam de um forte declínio nas vendas de quadrinhos de super-heróis, especialmente por conta das acusações de fomentarem crimes e delinquência juvenil, com discussões que chegaram ao Senado Americano. Relata Andreotti:

> Em 1954 o psiquiatra Frederic Wertham publica seu famigerado livro *Seduction of the Innocent*. A tese de Wertham era de que os quadrinhos levavam à delinquência da juventude, incentivando comportamentos moralmente condenáveis na época, como a homossexualidade e o sadomasoquismo, e também a delinquência juvenil. O livro causou um verdadeiro pânico nos Estados Unidos. O risco de uma caça às bruxas contra as editoras de quadrinhos era iminente. (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017, p. 37)

Para evitar o problema, foi criado o *Comics Code Authority*, documento que regularia o conteúdo publicado. Após a Segunda Guerra Mundial, os temas que predominavam nas histórias em quadrinhos eram crimes e terror. Não obstante, a autocensura imposta pelo código acabou por levar à falência editoras especializadas nesses gêneros.

Essa mudança no mercado favoreceu o cenário dos super-heróis, ensejando especialmente a reformulação de um personagem da era anterior, Flash, na publicação da *Showcase* #4, no ano de 1956, da DC Comics. Também surgem as histórias criadas por Lee e Kirby no Quarteto Fantástico, competindo com a Liga da Justiça. Se na era de Ouro os protagonistas assumiam papéis de deuses, agora assumem papéis de seres científicos, com explicações oriundas da ciência. Conforme Patati e Braga:

> O desafio era tornar os superseres mais próximos do leitor e mais interessantes. Uma liga de super-heróis, por exemplo, devia parecer uma família, e não se encontrar apenas na hora de combater o mal. Essa é a raiz do Quarteto Fantástico [...]. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 148)

Stan Lee e Jack Kirby se destacaram na criação de histórias nesse estilo. Ballmann (2009, p. 72) afirma: "O que Stan Lee e Jack Kirby fizeram foi descer os super-heróis dos

pedestais que ocupavam e torná-los cada vez mais humanos, com preocupações humanas e problemas humanos. Alguns apresentavam inclusive falhas de caráter."

A era de Bronze, por sua vez, inicia-se com os temas oriundos do final da Era de Prata, envolvendo assuntos como drogas, racismo e violência. As minorias ganham alguma representatividade. Para Andreotti:

> A luta pelos direitos de minorias também trouxe heróis como Luke Cage, que debutou em 1972. E, embora o Pantera Negra tenha sido criado em 1966 pela dupla Lee/Kirby, foi somente em 1973 que ele estrelou um título solo em Jungle Action #5. Foi também em 72 que a dupla Dennis O'Neil e Neal Adams (...) introduziram outro Lanterna Verde, John Stewart, o primeiro super-herói negro da DC. (MARAGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017, p. 53)

Na época, muitas mudanças sociais e políticas aconteciam nos EUA, fazendo com que as pessoas encarassem suas vidas mais cinicamente e as minorias passassem a lutar por seus direitos. A Era de Bronze inicia-se com a publicação de *Amazing Spider-Man #121*, famosa por mostrar pela primeira vez a morte de uma personagem importante: Gwen Stacy, namorada do Homem-Aranha. Segundo Ballmann (2009, p.76), "[...] a busca pela verossimilhança era tal que os leitores deviam estar preparados para, como na vida, suportar as tragédias."

Ainda seguindo o *Comics Code*, o álcool e as drogas podiam ser trabalhados, desde que sob o pretexto de serem ruins para a saúde. Uma história de destaque é a do Homem de Ferro, que sucumbe ao alcoolismo e acaba por perder toda sua fortuna e fama, além de ser acusado de assassinato.

Os X-Men, criados por Kirby e Lee, são particularmente representativos. A história é sobre seres, chamados de mutantes, que nascem com poderes que afloram na adolescência, tornando-os diferentes e temidos pela população comum. Para Ballmann (2009, p.77), "Nada mais que uma metáfora tanto para a puberdade (pelas transformações) quanto para as diferenças étnicas."

A Era de Ferro compreende os anos entre 1986 e 1994. Esse período viu o fim da Guerra Fria e o surgimento da globalização. Do ponto de vista da produção de histórias, estava em voga a desconstrução dos personagens.

> Individualizados, introspectivos e multifacetados, os heróis da Era de Ferro desconstruíram as bases sobre a qual repousava a "sagrada" ética dos quadrinhos. Homicidas, maníacos ou apenas alheios demais à moralidade do restante dos homens, coube a esta geração de heróis – e seus leitores – indagar o que os diferenciava da maioria dos vilões. (MARAGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017, p. 60-61)

Essa discussão foi especialmente sugerida por duas obras importantes da indústria, ambas de 1986: *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, uma história que retrata um Batman aposentado e extremamente violento; e *Watchmen*, de Alan Moore, obra na qual a desconstrução da ideia de herói é levada às derradeiras consequências, apresentando-os como pessoas especialmente perturbadas. As duas histórias, contudo, não produziram uma leva de produções tão elaboradas e complexas. Do contrário, a estética da violência por elas apresentada gerou uma profusão de anti-heróis, cada vez mais violentos e hipersexualizados, algumas vezes belamente desenhados, mas com roteiros cada vez mais rasos. As fracas histórias prejudicaram o mercado. De acordo com Smee (2020), esse foi um dos principais fatores para o estouro de uma bolha especulativa acerca dos quadrinhos, que levaria várias editoras à falência, incluindo a Marvel.

> Outra razão para o murchamento do mercado foi a existência de poucos quadrinhos tão bons quanto Watchmen e Cavaleiro das Trevas, e era disto que aqueles novos leitores teriam vindo atrás. Foi naquela época que surgiram muito dos quadrinhos do tipo "Grim 'n' Gritty", numa tradução ao pé da letra, cruéis e raivosos, que vinham na esteira das obras de Moore e Miller de uma maneira mal-interpretada, cujos parâmetros assemelhados eram apenas superficiais. A criatividade estava em falta naqueles dias, pois os editores só buscavam fatores que alavancassem as vendas como mortes, transformações, novos personagens e novas formações de equipes. E veio a recessão. (SMEE, 2020)

A época atual é terreno fértil para novos estudos e nomenclaturas. Marangoni e outros (2017) aventam a possibilidade de se falar em uma Renascença dos quadrinhos de herói, baseada numa releitura e reverência ao passado, por conta de certa decepção com a época anterior. "O que marca o advento da Renascença é um certo sentimento de nostalgia em relação às outras Eras, sobretudo à Era de Prata, e uma reação ao pessimismo da Era de Ferro." (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017, p. 74).

Esse novo período começaria em 1994, com a publicação de *Marvels* e *Reino do Amanhã*, duas histórias a revisitar o passado clássico de personagens da Marvel e da DC, bem como contrastá-los com as ambientações do presente. Nostalgia e grande dose de desconstrução podem ser observadas em diversos autores, agora talvez com a mesma profundidade pretendida pelos já referidos Moore e Millar. Os personagens podem estar mais cínicos, mais humanos, mas não descambam para uma violência sem sentido a favor apenas das imagens. Heróis consagrados como Superman, Batman e Homem-Aranha servem mais como arquétipos, inspirando revisões e versões. As pautas da modernidade ganham mais espaço, o que força os super-heróis a falarem de questões sociais.

3.3 A QUESTÃO DA REPRESENTATIVIDADE

A representatividade nem sempre foi uma questão em pauta. Os super-heróis, desde quando foram criados, combatem vilões, figuras que representam a injustiça e deslealdade de determinada época. Quando o Superman foi criado, combatia vilões, políticos corruptos, fascistas e não alienígenas e robôs. Não demorou para que os enredos apresentassem um ideário predominantemente capitalista, distanciando o herói do dia a dia da maioria dos leitores.

Tudo acontece de uma forma só, não em uma ordem natural, todos os acontecimentos levam a uma só resolução, o único problema criado é apenas o vilão da história, o resto aparenta e tem todo um ar de bem. Aranha e Martins (1993, p. 47) ressaltam que "em outras palavras, a ênfase no aspecto moral da ação neutraliza o conflito social, ocultando que o homem vive numa sociedade de classe." As considerações de Patati e Braga parecem reforçar esse pensamento:

> Superman e Batman apresentam vários aspectos constitutivos dos super-herois como um todo: habilidades fora do comum e uma origem traumática. Superman é exilado interplanetário com uma série de capacidades improváveis. Batman é o sobrevivente do assassinato de seus pais no meio da rua. Identidades secretas, motivações centradas em episódios fundadores de mitologias pessoais, galeria de superinimigos exóticos e de personagens coadjuvantes para o leitor se identificar enquanto o homem de aço, ou o paladino da justiça, ou o cruzado de capa, o inocente útil e/ou o salvador da pátria, cuidava de consertar a situação. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 68)

A figura do herói reflete as convenções sociais da época. O protagonista é homem, branco, heterossexual e cisgênero. Negros não possuem papel tão ativo como heróis, sendo na maioria das vezes secundários. As mulheres são frágeis, submissas e medrosas, não raro necessitando serem salvas.

Tais convenções só começaram a ruir, de maneiras mais ou menos tímidas, a partir das décadas de 60 e 70. O primeiro personagem negro de destaque foi o Pantera Negra, embora não tenha sido o primeiro a ganhar uma revista solo e exclusiva. Como sinal dos tempos, esse papel coube a Luke Cage, um homem condenado injustamente que adquire seus poderes em uma experiência no presídio. Cage se abriga no Harlem, bairro de maioria negra, e começa a prestar serviços em troca de dinheiro. Embora a Marvel já fosse famosa por apresentar heróis com problemas reais, a caminhada de Cage ilustra as agruras dos superseres que não partilham dos privilégios das elites brancas. Afirma Guedes:

> Cage era um marginal de rua preso por um crime que não cometera. Na prisão, foi voluntário em um experimento científico que lhe conferiu uma força prodigiosa e pele

> quase invulnerável. Ao escapar da prisão, tornou-se um mercenário... um verdadeiro herói de aluguel, que cobrava pelos serviços prestados. Uma crítica social aberta, pois mostrava que mesmo no reino "encantado" dos quadrinhos, o caminho do bem para os negros era sempre mais difícil. É claro que, invariavelmente, Cage acabava levando calote ou então arriscando a vida pelos outros por simples altruísmo. (GUEDES, 2008, p. 140)

Outra minoria a requerer seu lugar de direito são as mulheres, diversas vezes estereotipadas e ressaltadas como objetos sexuais, como frágeis e submissas, sempre acompanhando o herói, mas sempre a um passo ou mais atrás do dele. Segundo Knowles:

> Super-heroínas sempre foram um problema, porém, junto ao público dos quadrinhos, predominantemente masculino. Os fãs mais jovens não se interessam muito por personagens feministas e os mais velhos veem-nas como objetos sexuais. (2007, p. 179):

Os mesmos questionamentos podem ser ensejados sobre quaisquer outros grupos minoritários. Entretanto, há de se dizer que, embora longe do ideal, pouco a pouco mais autores se interessam por inserir essas pautas em suas obras. Andreotti vê nisso uma nova época dos quadrinhos:

> Será que a recente onda do manto de personagens clássicos sendo assumidos por representantes de minorias, como Sam Wilson como Capitão América, Jane Foster como Thor, Miles Morales como Homem-Aranha, Kamala Khan como Miss Marvel ou então reformulações que prezam a representatividade, como a de Allan Scott ser gay e sua versão dos Novos 52 justificariam uma nova Era? Uma Era da Diversidade? (MARAGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017, p. 78)

Embora hoje existam heróis e heroínas de todas as etnias e gêneros, a questão da representatividade ainda é uma pauta a se construir.

O próximo capítulo se ocupa dos elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos.

4 ELEMENTOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Vários são os elementos que constituem as histórias em quadrinhos, a saber as marcas de fala, os enquadramentos, os requadros e a sarjeta.

4.1 MARCAS DE FALA

O balão é o primeiro e um dos mais representativos elementos, embora não seja essencial. Não são raros os quadrinhos ditos “mudos”, ainda que imagens não sejam mudas.

Nesse trabalho, os elementos em linguagem verbal são agrupados coletivamente como marcas de fala. Essas falas dividem-se em balões, legendas e onomatopeias. Os balões refletem os pensamentos e diálogos mantidos entres os personagens, podendo conter formatos variados de acordo com o teor da conversa, o sentido e até mesmo a emoção dos personagens. Conforme McCloud:

> De longe, o ícone cinestésico mais usado, mais complexo e versátil dos quadrinhos, é o sempre presente e muito conhecido balão de fala. No decorrer dos anos, os criadores de quadrinhos têm tentado,usando inúmeras variações, representar o som num meio estritamente visual. (2005, p. 134, q. 1-2)

Ballmann completa a observação da seguinte maneira:

> As características do som, a saber, intensidade, duração, timbre e altura são todas perceptíveis pela audição. Comunicar estas características visualmente vai gerar uma série de experimentos gráficos que pouco a pouco se fixam no ideário comum dos quadrinhos. (...) existem os moldes já concebidos, facilmente reconhecidos e repetidos a exaustão, possibilitando a existência de um rol já estabelecido. (2009, p. 96)

Conforme Acevedo (1990, p. 100), o balão possui dois componentes: o “corpo”, compreendido pelo contorno em torno das palavras; e o “rabicho”, o indicativo da personagem proferidora do discurso.

O balão tem como função unir características importantes na contação das histórias como som, intensidade, duração, pensamentos, sonhos. Segundo Eisner:

> À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que o simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som á narrativa (EISNER, 2001, p. 27).

Listam-se, a seguir, os tipos mais comuns de balões.

Tabela 2 – Tipos de balões

Balão	Função	Características
Balão-fala	Emite diálogos.	Mais utilizado; Sem marcas de expressividade; O traço do contorno é contínuo e pode ser redondo, oval ou quadrado; O rabicho é em traço contínuo, sempre ligando a pessoa que está dialogando.
Balão-pensamento	Indica pensamento, memória.	Tem o contorno ondulado, parecido com uma nuvem ou bolha; Rabicho em bolhas sequenciadas sem ligação.
Balão-telepático	Representa o poder da telepatia, seja lendo mentes ou conversando com outro personagem.	Possui um tracejado mesclando pontos e traços; Com ausência do rabicho, ou se utilizado, em forma de bolhas de pensamento.
Balão- sussurro	Indicativo de voz baixa, cochicho.	Possui traçado pontilhado tanto no corpo quanto no rabicho; Pode apresentar letras com fontes menores.
Balão-grito	Representa intensidade no som produzido.	Contorno exagerado; Possui letras em negrito ou aumentadas; Pode receber no contorno bordas mais grossas e coloridas.
Balão-trêmulo	Indica medo, nervosismo, dor.	Pode obter letras normais ou tremidas; Possui contorno sinuoso, mas sem tamanho exagerado.
Balão-eletrônico	Representa o som de aparelhos eletrônicos.	Possui traços angulosos; Linhas quebradas; Semelhança iconográfica da representação de faíscas elétricas.
Balão- uníssono	Falas ao mesmo tempo.	Um balão com mais de um prolongamento;
Balões-intercalados	Troca de vozes.	Imitam a dialética de diferentes locutores intercalados.
Balão-mudo	Ausência da fala escrita; Pode refletir mutismo ou espanto do personagem.	Pode ser preenchido por algum sinal gráfico; Também pela palavra “mudo” entre chaves ou colchetes.
Balão-múltiplo	Divisão da fala do personagem em mais de um momento	Marca o tempo.

Outra marca de fala são as legendas. Em sua maioria, são como um narrador em terceira pessoa, desempenhando o mesmo papel, que é apresentar parte da história que não pode ser dita pelos personagens.

Por último, a onomatopeia é uma figura de linguagem muito importante e usada nas histórias em quadrinhos. Ela vem para transmitir um ruído e geralmente está associada a uma situação da história. De acordo com Ballmann:

> Na arte sequencial, para além da representação sonora, as onomatopeias também ganham uma característica visual. Na maior parte das vezes, elas são encontradas fora de balões. Por isso, são detalhadas graficamente de maneira distinta as letras que representam discursos. Assim, não apenas o som, mas o desenho da onomatopeia pretende sugerir o significado exposto. (2009, p. 110)

4.2 ENQUADRAMENTOS

Por enquadramento entendem-se os planos, o direcionamento do olhar do leitor acerca dos movimentos. Segundo Ianonne:

> Os tipos de planos variam de acordo com o destaque que o artista quer dar ao cenário ou aos personagens. Parece que o desenhista usa uma lente zoom, como no cinema ou na fotografia, para aproximar uma figura ou mostra uma visão geral da cena (IANONNE; IANONNE, 1994, p. 63).

O cinema possui muita semelhança com os quadrinhos nos enquadramentos utilizados, pois ambos têm interesse em demonstrar sons e movimentos. Enquanto o cinema retrata sons e movimentos reais, as histórias em quadrinhos precisa realizar uma alusão a esses dois sentidos diante de uma plataforma estática impressa. Divergem nos quesitos de como transmitir tais elementos: enquanto o cinema preocupa-se em chamar a atenção do telespectador, os quadrinhos necessitam de percepção e leitura.

Na narração visual, a tarefa do escritor é mostrar uma sequência de experiências e mostrá-la dos modos como gostaria que os leitores apreciassem, enfatizando aquilo que é desejado.

> É claro que essa segmentação é arbitrária – e é nesse encapsulamento, ou seja, no enquadramento, que entra em jogo a habilidade de narração do artista. A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa. (EISNER, 2001, p. 39)

Vários são os modelos de planos, apresentados na tabela a seguir.

Tabela 3 – Tipos de planos

Planos	Funções e características
Plano Geral ou panorâmica	Um plano amplo, mostrando grandes partes das cenas, formando uma paisagem estendida do local. Também chamada de plano de paisagem.
Plano Total	Um enquadramento do personagem inteiro, dos pés à cabeça.
Plano Médio	É mais reservado para os diálogos; Evidencia expressões não-verbais, como gestos e sinais faciais; Contempla o personagem em meio corpo, dividido pela linha da cintura.
Plano Americano	Maior que o plano médio; Divide os personagens na altura dos joelhos. Quando iniciada a conversa, a percepção visual concentra-se no rosto e se dilui na linha dos joelhos.
De Detalhe ou Primeiro Plano	Concentra-se na altura dos ombros; Maior destaque às expressões faciais.
Primeiríssimo plano ou Close-up	Requer a atenção do leitor para algum detalhe, sinal ou objeto específico e importante; Vai além do primeiro plano.

4.3 REQUADROS

O requadro faz parte importante da arte sequencial, sendo utilizado com a função principal de emoldurar a trama. Em grande medida, a ordem dos requadros provê a disposição dos elementos de enredo e a ordem dos acontecimentos, promovendo a narrativa da história. Conforme Eisner (2001, p. 46), "O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa." O requadro também pode ter função estrutural no sentido de envolver o leitor dentro da dimensão desejada. As variações de traçado dos requadros possui limitação.

> Além de sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem "não verbal" da arte sequencial dos quadrinhos. (EISNER, 1989, p. 44)

Os requadros possuem diversas formas e funções. Por exemplo, requadros retangulares com traçado reto, a menos que narrativa verbal os contraponha, geralmente querem dizer que as ações estão no presente. Já o traçado sinuoso ou ondulado pode indicar o passado ou o imaginário, como um plano onírico.

4.4 A SARJETA

O espaço em branco entre os requadros chama-se sarjeta. Para McCloud (1993, p. 67), “Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá”.

> Essa distância entre as vinhetas torna-se um campo propício para que a imaginação do leitor complete as elipses existentes entre uma vinheta e outra, acrescentando detalhes inexistentes nas imagens e textos, mas reais no imaginário do público. (VERGUEIRO, W; DOS SANTOS, R, 2015, p. 28)

É a sarjeta que possibilita a história em quadrinhos trabalhar com a ideia de sequência. Sendo o desenho uma arte estática, por meio da sarjeta o leitor completa os instantes omitidos entre um desenho e outro. No tempo em que os olhos passam de um quadro ao outro, a imaginação preenche quase que automaticamente aquele espaço vazio. Diferentemente do cinema, entretanto, a participação do leitor é muito mais ativa, pois cabe a ele preencher esse espaço. Will Eisner (2005, p 75), quadrinista e teórico dos quadrinhos, apontava as semelhanças e diferenças entre a sétima e a nona arte no que tange à participação:

> Tanto um quanto outro são narradores trabalhando dentro de sua mídia para fazer contato com um público. Mas cada um deles tem um compromisso diferente com a audiência. O cinema exige pouco mais do que a atenção de seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco de capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se ater numa imagem e fantasiar. Este é o ponto onde os caminhos realmente convergem. O filme transcorre sem qualquer preocupação quanto à capacidade ou habilidade de leitura de sua audiência, enquanto os quadrinhos precisam lidar com ambas.

Ballmann (2009, p. 117) completa: “A sarjeta, o hiato, o lapso de tempo e ação por ela omitida é completado pelo leitor em seu plano intelectual.” São seis as possíveis formas pelas quais o leitor preenche a sarjeta.

Tabela 4 – Tipos de conclusão

Tipo	Função
Transição momento-a-momento	Mínima variação de tempo, com intervalo mínimo de ação.
Transição ação-para-ação	Transição objetiva, menos alongada que a de momento-a-momento, mostra uma sequência de ações.
Transição tema-pra-tema	Mostra imagens que se conectam e se relacionam por compartilharem a mesma ideia dentro da narrativa proposta.
Transição cena-a-cena	Processo de dedução aumentado, com intervalos temporais ou espaciais.
Transição aspecto-para-aspecto	Ambienta o leitor na narrativa, compondo o panorama geral.

A seguir, são escolhidos e apresentados fragmentos da obra objeto do trabalho, *O conto dos Orixás*. Esses fragmentos são analisados à luz dos conceitos já elencados anteriormente.

5 ANÁLISE

O ensino escolarizado e acadêmico reserva um lugar de destaque para a cultura dita clássica, especialmente a cultura greco-latina. Os mitos gregos e romanos perpassam diversos campos do conhecimento. Na astronomia, é essa mitologia que dá nomes a diversos corpos celestes, enquanto Freud recorre a ao mito de Édipo para falar da construção da sexualidade. A literatura, por sua vez, é atravessada por movimentos que referenciam lendas e narrativas clássicas, dos quais o maior escritor em língua portuguesa, Camões, é o representante mais eminente.

Sendo o Brasil uma antiga colônia europeia, não é de se estranhar que esse ponto de vista seja importante. A preponderância da narrativa eurocêntrica, por sua vez, fez calar a contribuição das culturas das demais etnias formadoras do país. Nobu Chinen (2019, p. 41), ao analisar a presença do negro nas histórias em quadrinhos, faz uma grande digressão ao afirmar que o papel dos negros foi desconsiderado até da história oficial, numa espécie de racismo por omissão.

O mesmo pode ser encontrado também na tradição literária. Enquanto o indígena ganhou certa relevância durante o período do romantismo, por conta da associação dos elementos nativos com o nacionalismo, o afro-brasileiro foi relegado a um ostracismo nas letras e nas artes. Ainda que ressurja como tema durante a poesia condoreira e demais obras abolicionistas, quantitativamente sua representação não faz jus a um país que possui a maior população negra fora da África.

Nesse sentido, a obra de Canuto, por si só, já é especial. O artista apresenta grande parte do panteão dos Orixás, divindades das religiões africanas, como verdadeiros heróis, em nada devedores de mitos de outras culturas. O autor ocupou-se em mostrar a beleza da cultura Yorubá e das divindades de diversas religiões, como a Umbanda, o Candomblé, o Ifá e outros. Nas palavras do autor:

> O início da jornada deu-se a partir de uma convergência de paixões. A primeira delas, pelo legado das civilizações africanas que moldaram minha terra de origem, a Bahia e sua ancestralidade, representadas aqui pelo Itan, conjunto de narrativas ligas aos Orixás, arquétipos milenares de força, coragem e sabedoria. Localizadas na atual Nigéria, e partes do Benin e do Togo, os Yorubá são uma das mais tradicionais civilizações existentes e sua descendência, através da terrível diáspora, difundiu parte dos saberes para o Brasil e Cuba, originando religiões como o Candomblé, a Santeria e a Umbanda, enquanto que, no campo da arte, inspiraram dezenas de livros, canções, pinturas e monumentos. (CANUTO, 2019, p. 118)

A história inicia-se com Olorum, o Deus Maior, criando o mundo e tudo o que habitaria nele, seguido de Iemanjá e Obatalá, que cuidavam da parte das águas e da terra. Contudo, o desejo de poder e ganância tomou conta dos primeiros humanos, e foi necessária a intervenção de Iemanjá, destruindo e recriando o mundo. Seus filhos, então, criaram a grande Cidade do Ouro, a Cidade-Mãe, e prosperaram.

Figura 1 – Cidade de Ouro

Fonte: CANUTO, 2019, p. 14.

Destoando das representações tradicionais da população negra, especialmente as favelas e comunidades das grandes metrópoles, a Cidade-Mãe é grandiosa, rica, adornada por torres, totens e protões. Sua construção se harmoniza com elementos naturais, como montanhas, cascatas e árvores. As cores predominantes da cidade são cores quentes, refletindo calor e poder, com monumentos gigantes envoltos por ouro.

O autor se inspirou notadamente no trabalho de Jack Kirby, tanto na arquitetura quanto na colorização. As criações de Kirby ficaram famosas na indústria de super-heróis. Esse desenhista está na gênese de boa parte dos personagens clássicos da Marvel, e em alguns da DC também.

Segundo Oliveira:

> Toda a psicodelia dos cenários, os experimentos com colagem, os prédios de arquitetura grandiosa, o maquinário espetacular, as roupas geométricas com botões imensos já começam a ser vistos na década de 1960, seja na saga dos deuses de Asgard em Journey into Mystery ou nas aventuras cósmicas do Quarteto Fantástico enfrentando Galactus, o gigantesco devorador de mundos, e seu arauto, o Surfista Prateado. Esses elementos se consolidam na DC, com a saga dos Novos Deuses, que introduz o icônico vilão de face de pedra da editora, Darkseid. (2020).

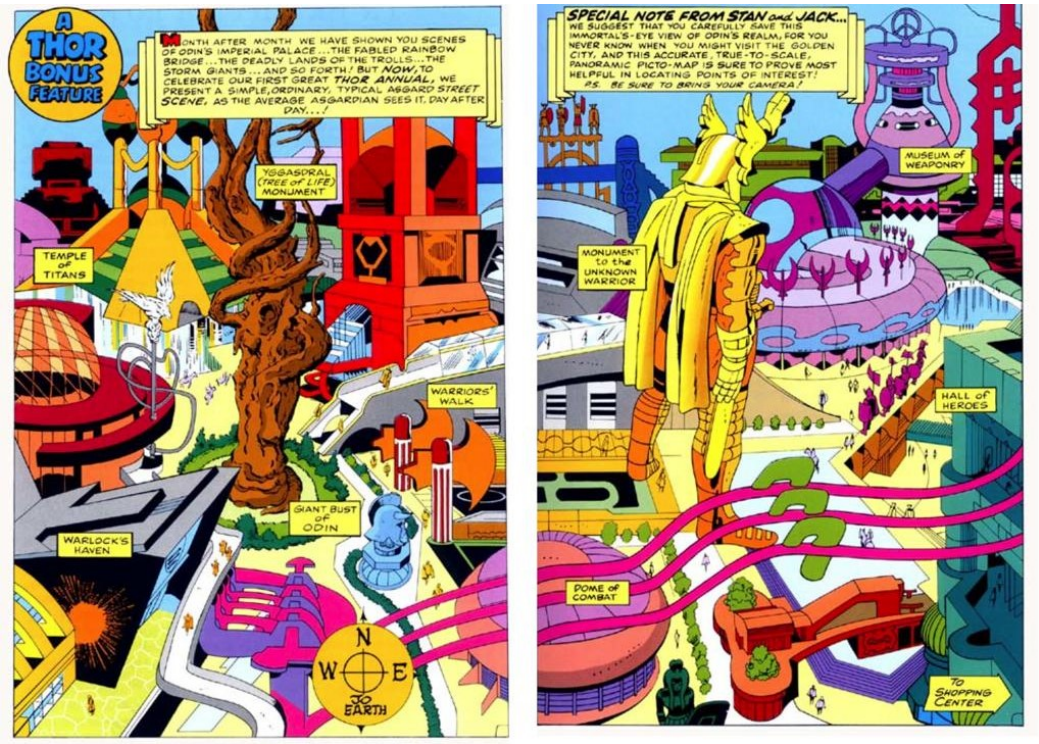
Figura 2 – Portões da Cidade de Ouro

Fonte: CANUTO, 2019, p. 15.

Figura 3 – Nova Gênese, da DC Comics

Fonte: KIRBY, 2019, p. 34-35.

Figura 4 – Asgard, da Marvel Comics



Fonte: LEE; KIRBY, 2018, p. 253.

Além dos cenários, Canuto também se importou com a retratação das personagens. Ao apresentar Xangô, o rei do fogo, do trovão e da justiça, o ilustrador se preocupa em transmitir poder e força. Mais uma vez, as cores são quentes. Canuto apresenta Xangô com vestimentas africanas, emulando uma espécie de armadura, tal qual muitos super-heróis. Seu físico, bem como de muitos outros personagens, distancia-se do fenótipo mais esguio de muitas etnias africanas para incorporar o traço mais estilístico dos quadrinhos americanos, traço que Jack Kirby ajudou a consolidar. Sobre essa opção, afirma Chinen:

> Também inspirada nas entidades religiosas de matriz africana é Contos dos Orixás, de Hugo Canuto, lançado em 2018. A ideia inicial era ilustrar as entidades da mitologia africana como se fosse super-heróis, emulando inclusive o estilo do desenhista norte-americano Jack Kirby, criador de uma infinidade de personagens para a Marvel (...). Gestos grandiosos, corpos musculosos são marcas do modo de desenhar de Kirby que Canuto conseguiu manter na representação de Xangô, Oxum, Ogum etc. (CHINEN, 2019, p. 262)

Também sobre a caracterização de Kirby, tanto do cenário quanto das personagens, completa Knowles:

> Seus trabalhos começaram a assumir as poderosas formas e ângulos de uma escultura de Rodin. Seus painéis explodiam literalmente do papel com uma força irresistível. Os personagens estavam sempre em movimento, e cada painel irradiava violência e poder. Cada página estava repleta de máquinas arcanas, chamas, linhas de movimento e "Raios Kirby" – a representação de campos de energia pulsantes que era sua marca registrada. (2008, p. 211)

Figura 5 – Thor

Fonte: LEE; KIRBY, 2018, p. 201.

Figura 6 – Ogum

Fonte: CANUTO, 2019, p. 66.

Conforme Lee e Buscema (1978), quadrinhos de super-heróis precisam estar atentos, de maneira especial, à representação dos movimentos. São nesses movimentos que se encaixam as poses heroicas, que acentuam uma imagem dramática. Na cena retratada na Figura 3, Ogum enfrenta dos soldados da Manada. O olhar do leitor é orientado de baixo para cima, em posição de luta, enfatizando sua superioridade sobre os inimigos.

> As variações podem não parecer grandes e, no entanto, um dispositivo tão simples como empurrar a cabeça mais para a frente ou abrir mais as pernas pode fazer toda a diferença no mundo. Basicamente, as figuras menores são desenhos perfeitamente adequados, mas as maiores são desenhos no estilo da Marvel![1] (LEE; BUSCEMA; 1978, p. 66, tradução nossa)

A opção por apresentar Xangô, em sua primeira aparição, sentado em seu trono, além de reforçar seu aspecto de imponência e autoridade, faz uma rima visual com a apresentação do cartaz do filme "Pantera Negra", de 2018. A película, uma adaptação de um herói criado por Kirby e Stan Lee em 1966, trata da questão racial de forma enfática. O cartaz do personagem no trono, por sua vez, também é uma referência à famosa foto de Huey P. Newton, cofundador do Partido dos Panteras Negras, como apontado por Hamalli (2020).

Figura 7 – Huey P. Newton

Fonte: HAMALLI, 2020.

[1] The variations may not seem to be major, and yet as simple a device as thrusting the head farther forward, or spreading the legs farther apart, can make all the difference in the world. Basically, the smaller figures are perfectly adequate drawings; but the larger ones are Marvel-style drawings!

Figura 8 – Primeiro cartaz de Pantera Negra

Fonte: Poltrona Pop, 2020.

Figura 9 – Xangô

Fonte: CANUTO, 2019, p. 20.

A trama de Conto dos Orixás destaca também o papel das mulheres. Oyá é forte, guerreira, não aceita ser controlada pelos homens. Ela demonstra sua importância, ajudando a tomar decisões de guerra. Xangô, com receio de levá-la ao combate, ordena sua permanência, e sua recusa mostra opinião e valentia. Oxum, no papel de mãe amorosa e acalentadora, também demonstra bravura e voz durante a guerra. O autor esmerou-se em caracterizar cada orixá com suas vestimentas e instrumentos de batalha, conforme a tradição religiosa. As mulheres não aparentam fragilidade ou submissão, mas autodeterminação. São capazes de salvarem a si mesmas, sem necessitar da ajuda dos guerreiros masculinos. Não obstante, por convenção, são ainda desenhadas um pouco menores que os homens.

Figura 10 – Diferenças de tamanho entre gêneros

Fonte: CANUTO, 2019, p. 51.

Conforme Lee e Buscema (1978), um homem deve ser desenhado de maneira mais angular do que uma mulher, com ombros largos e quadris bem estreitos. Se personagens secundários são desenhados com seis cabeças e meia de altura, o herói deve ser desenhado com oito e três quartos de altura, para que se destaque. O ponto principal é enaltecer as qualidades e camuflar ou ignorar os defeitos.

> Observe que o super-herói é maior, com ombros mais largos, braços e pernas mais musculosos, peito mais pesado e uma postura ainda mais impressionante. Não há nada de aparência fraca no cara ao lado do Capitão América, mas um super-herói simplesmente precisa parecer mais impressionante, mais dramático, mais imponente do que um cara comum. (LEE; BUSCEMA, 1978, p. 46, tradução nossa[2])

[2] Note that the superhero is larger, with broader shoulders, more muscular arms and legs, a heavier chest, and even a more impressive stance. There's nothing weak-looking about the fella next to Captain America, but a superhero simply has to look more impressive, more dramatic, more imposing than an average guy.

Já figura feminina, para Lee e Buscema (1978), deve ser retratada com ombros menores que os dos homens, mas com quadris mais largos. Seu tamanho também deve ser maior que os personagens secundários, com o cotovelo caindo um pouco abaixo da cintura. A musculatura feminina não é enfatizada. O objetivo não é fazer com que pareçam fracas, mas sim mais macias e suaves. Todo o corpo da mulher é desenhado para parecer um pouco menor do que os homens, com exceção dos seios.

Figura 11 – Figura feminina: Oxum

Fonte: CANUTO, 2019, p. 50.

É importante notar a preservação dos traços etnicamente negros, em especial os cabelos. Estes não são alisados, como é comum na indústria cultural, mas de vastos cachos, mostrando que há uma beleza imensa também nessa forma. As vestes, ao mesmo tempo em que são indumentárias de guerras, são roupas recheadas de ouro, riqueza e beleza. Os instrumentos utilizados por Oyá, a espada e o eruexim, são artefatos a canalizar seus poderes míticos: em diversas cenas o eruexim abastece-se do poder dos raios provocados por Oyá nos céus.

Figura 12 – Oyá e seu eruxim

Fonte: CANUTO, 2019, p. 73.

Embora emule os traços notórios da mídia de super-heróis, o autor também se preocupa em preservar aspectos característicos dos mitos retratados. Um exemplo é a competição entre Ogum e Xangô pela mesma mulher. Oyá era esposa de Ogum quando se apaixonou por Xangô, o que resultou em uma segunda união, para tristeza de Ogum. Desse modo, também no plano da história há uma aproximação com os super-heróis e seus dilemas humanos. Os orixás são apresentados como heróis e divindades, mas em alguns aspectos falíveis, tal qual os mitos gregos ou ainda o Homem-Aranha, dividido entre o amor por Gwen Stacy ou Mary Jane. Exatamente como na liturgia do Candomblé, os orixás não são perfeitos: Xangô é impulsivo, Oyá é rebelde. Conforme Gaarder e outros:

> Por meio de uma riquíssima série de narrativas míticas, a religião dos orixás fornece padrões de comportamento que modelam, ajustam, confirmam e legitimam o comportamento dos fiéis. O tipo mítico, ou seja, o padrão apresentado pelos mitos dos orixás pode ser usado como um modelo a ser copiado, ou como validação social de um tipo de conduta que a pessoa já tem, ou de desejos que traz consigo. (2000, p. 295)

Figura 13 – Oyá e Ogum discutindo

Fonte: CANUTO, 2019, p. 46.

Chama atenção também à caracterização de Exu, um personagem bastante controverso. Ele é o guardião dos caminhos, atuando como facilitador. De espírito carismático e brincalhão, é um mágico habilidoso. Isso não o impede de pregar peças ou de atuar, algumas vezes, como uma espécie de bufão. Sua representação foge do imaginário popular, no qual é um ser demoníaco, de aparência monstruosa, que pratica o mal.

Lee e Buscema (1979) falam sobre a "linha do horizonte", uma linha ao nível dos olhos do espectador. À linha do horizonte se soma a perspectiva do ponto. Todas as linhas convergentes se encontram num ponto de fuga distante, e a perspectiva baseia-se na linha do nível dos olhos do espectador. Isso pode ser percebido na apresentação de Exu: todo o desenho converge para sua face.

Figura 14 – Exu

Fonte: CANUTO, 2019, p. 16.

A magia, como não podia deixar de ser, é uma constante na trama. Afinal, as religiões africanas carregam toda uma bagagem mítica e espiritual. No enredo, a magia é explorada pelos dois lados em conflito, tanto o lado dos orixás quanto o lado da Manada de Ajantala. Os búzios, objetos religiosos comuns nos cultos africanos, são os instrumentos utilizados na prática mágica. Essa prática é apresentada como bela, criadora e divina.

Figura 15 – Búzios

Fonte: CANUTO, 2019, p. 78.

O que se tem, portanto, em face aos exemplos apresentados, é que Canuto conseguiu se apropriar de uma estética conhecida e consagrada, a linguagem de super-heróis, enquanto meio, a fim de apresentar seu conteúdo: as lendas que permeiam as religiões de matriz africana.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma triste percepção é a de que quadrinhos e mitologia africana, para muitas pessoas e em muitos lugares, padecem do mesmo estereótipo, o de produtos não refinados, conhecimentos dispensáveis, inúteis, de pequeno ou nenhum valor. O gênero de super-heróis, contudo, ganhou, em tempos recentes, grande exposição midiática, especialmente no meio cinematográfico. É uma indústria que gera bilhões e alcança milhões. Não se pode deixar de considerar empreendimentos artísticos como o objeto desse estudo como sendo necessários, pois a cultura negra e a pessoa negra, por tanto tempo relegados a um papel inferior, precisam ter sua representatividade garantida.

A obra *Conto dos Orixás,* nesse sentido, preenche lacunas importantes na construção e divulgação da cultura brasileira. O mercado de quadrinhos, enquanto arte e enquanto indústria, abriga todos os tipos de histórias: humor, suspense, aventura e terror. Da mesma forma, os grandes temas e as grandes histórias são universais. O que as diferencia são as culturas nas quais estão inseridas, as experiências e vivências de determinados povos em determinadas épocas, o aumentar da experiência das narrativas. Em outras palavras, as cores locais conferidas a velhos temas que fazem parte da humanidade. E "cor" não deveria ser um impedimento para que tais histórias circulassem livremente e fossem apreciadas em sua beleza e originalidade. As histórias dos orixás são grandes e poderosas. Nas palavras de Canuto (2019, p. 119), "O conteúdo de tais histórias guarda a mesma riqueza de obras como a Ilíada, o Kebra Negast ou o Mahabarata, abordando temas que, desde o início dos tempos, provocam reflexões, como a vida e a morte, a relação do indivíduo com o destino, o amor e a guerra." Dessa forma, apresentá-las em uma linguagem do momento, em franca disseminação, contribui para que sua riqueza possa ser apreciada.

Esse trabalho foi escrito sob o signo das manifestações sociais que ainda acontecem durante seu período de confecção. O movimento #blacklivesmatter, ou seu congênero brasileiro #vidasnegrasimportam (ou #vidaspretasimportam) ganha notoriedade, vide a força expressiva das manifestações. Se vidas negras realmente importam, importam também as manifestações culturais dessas mesmas vidas. Não é sonhar demais que trabalhos acadêmicos possam contribuir para que isso se torne realidade.

REFERÊNCIAS

ARANHA, M.; MARTINS, M. **Filosofando**: Introdução à filosofia. São Paulo: Moderna, 1993.

BALLMANN, F. **A nona arte**: História, estética e linguagem de quadrinhos. Tubarão: UNISUL, 2009.

BARROS, Marcelo (org.) **O candomblé bem explicado**: Nações Banto, Iorubá e Fon. Rio de Janeiro: Pallas, 2009.

CANUTO, Hugo. **Contos dos Orixás.** Salvador: Selo independente, 2019.

CHINEN, Nobu. **O negro nos quadrinhos do Brasil.** São Paulo: Peirópolis, 2019.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação:** Um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

GAARDER, J.; HELLERN, V.; NOTAKER, H.; PIERUCCI, A. O livro das religiões. São Paulo: Cia das Letras, 2000.

HAMALLI. **Pantera Negra:** Pôster faz referência a retrato de líder dos Panteras Negras**.** Disponível em: < https://revistaraca.com.br/pantera-negra-poster-faz-referencia-a-retrato-de-lider-dos-panteras-negras/>. Acesso em 30 out. 2020.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONNE, Roberto Antônio. **O mundo das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

KIRBY, Jack. **Lendas do Universo DC:** Quarto Mundo por Jack Kirby. Vol 2. Barueri, SP: Panini Brasil, 2019.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis:** A história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008.

LEE, S.; BUSCEMA, J. **How to draw comics the Marvel way**. New York: Simon & Schuster, 1978.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **O Poderoso Thor:** Ragnarok. São Paulo: Salvat do Brasil, 2018.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Thor:** Contos de Asgard. São Paulo: Salvat do Brasil, 2018.

MARAGONI, Adriano; ANDREOTTI, Bruno; ZANOLINI, Maurício. **Quadrinhos através da história:** A Eras dos super-heróis. São Paulo: Criativo, 2017.

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

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

OLIVEIRA, Maurício Sellmann. **Jack Kirby, o deus torto da Rua Suffolk**. Disponível em: <https://medium.com/revista-salsaparrilha/https-medium-com-revista-salsaparrilha-jack-kirby-e4b0f1fcc50e>. Acesso em 24 set. 2020.

PANTERA NEGRA: Primeiro cartaz mostra Rei T´Challa em seu trono. Disponível em: http://www.poltronapop.com.br/2017/06/pantera-negra-primeiro-cartaz-mostra.html. Acesso em 30 out. 2020.

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SMEE, Guilherme. **A bolha especulativa dos quadrinhos.** Disponível em: https://splashpages.wordpress.com/2013/02/06/a-bolha-especulativa-dos-quadrinhos/. Acesso em 22 set. 2020.