

# Processo de decolonização do quadrinho contemporâneo brasileiro: entre o local e o global<sup>1</sup>

## The process of decolonization in contemporary brazilian comics: between the local and the global

Valter do Carmo Moreira<sup>2</sup>

Grupo COGNA – Universidade Estadual de Londrina

 10.11606/2316-9877.Dossiê.2023.e217009

### Resumo

Tem por propósito analisar o processo de decolonização do quadrinho brasileiro com foco sobre as implicações simbólicas e culturais desse fenômeno, examinando como o quadrinho brasileiro se internacionaliza e escapa à lógica de centro, participando ativamente do crescente fluxo de trocas simbólicas globais. Este fenômeno não apenas enriquece a produção local, mas também contribui para uma compreensão mais ampla da diversidade cultural e simbólica no contexto global dos quadrinhos. O estudo não apenas lança luz sobre essas transformações, mas também contribui para uma compreensão mais profunda dos impactos culturais da globalização neste campo, desafiando concepções prévias e abrindo espaço para futuras investigações sobre a interseção entre o local e o global no cenário artístico contemporâneo.

**Palavras-chave:** Decolonização. Internacionalização. Global. Sistema mundo. Histórias em quadrinhos - Brasil.

### Abstract

It has the purpose of analyzing the decolonization process of Brazilian comics, focusing on the symbolic and cultural implications of this phenomenon. It examines how Brazilian comics internationalize and break away from center-centric logic, actively participating in the growing flow of global symbolic exchanges. This phenomenon not only enriches local production but also contributes to a broader understanding of cultural and symbolic diversity in the global context of comics. This study sheds light on these transformations, deepening our understanding of the cultural impacts of globalization in this field,

---

<sup>1</sup> Apresentado na Sessão Temática 17 - "Quadrinhos, Artes e Mídias", modalidade presencial, em 25 ago. 2023. Apresentação disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uP9aiS9rQHI>. Acesso em: 09 nov. 2023.

<sup>2</sup> Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Londrina (2014), Especialista em Literatura Brasileira (2015), Mestre em Literatura Comparada (2018) pela mesma instituição e Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná (2022). Atualmente é professor EAD no grupo Cogna e docente temporário na Universidade Estadual de Londrina. É autor e pesquisador de histórias em quadrinhos e artista plástico. Email: [valter.chimba@gmail.com](mailto:valter.chimba@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0248-8439>.

challenging previous conceptions, and paving the way for future investigations into the intersection between local and global in the contemporary artistic landscape.

**Keywords:** Decolonization. Internationalization. Global. Comics - Brazil.

## Introdução

A ideia de uma “arte global” vem substituindo a ideia de “arte mundial”, associada ainda ao patrimônio da arte em perspectiva colonial. Desde meados da década de 1980 há tentativas de se demarcar e compreender o que se convencionou chamar de *globalização* (Anjos, 2005; Belting, 2013; Hobsbawm, 1995) assim como a tentativa de apreender suas diversas implicações em nosso mundo contemporâneo.

Ao abordar esse movimento de globalização, para além de suas implicações econômicas, políticas e sociais, nos ateremos apenas a algumas de suas implicações simbólicas e culturais em nossa tentativa de cartografar esse possível território do quadrinho contemporâneo brasileiro que tende a se globalizar e escapar à lógica do centro, adentrando no fluxo de trocas simbólicas crescente, abarcando lugares cada vez mais distantes num processo que podemos chamar de *internacionalização*.

Este estudo tem como objetivo principal analisar o processo de decolonização do quadrinho brasileiro contemporâneo em face da globalização. Entende-se aqui como *decolonial* esse processo político, social e cultural que visa dismantelar as estruturas de colonização e restaurar a autonomia e a soberania às comunidades colonizadas, a partir do pensamento de teóricos expoentes dos estudos decoloniais como Mignolo (2020) e Bernardino-Costa; Grosfoguel (2016). A pesquisa visa compreender as implicações simbólicas e culturais dessa dinâmica, examinando como o quadrinho brasileiro se internacionaliza e foge da lógica de centro, mergulhando no fluxo global de trocas simbólicas e superando assim a subalternização imposta pela lógica colonial e pós-colonial (Spivak, 2010; Mignolo, 2020), entendendo a subalternização como esse processo de marginalização e silenciamento sistemático das vozes, culturas e conhecimentos das pessoas consideradas “subalternas” dentro desta estrutura. A partir da análise da produção do quadrinho brasileiro dos últimos 30 anos, buscamos identificar padrões emergentes e transformações significativas

no cenário artístico. Além disso, este estudo se propõe a contribuir para uma compreensão mais profunda das interações complexas entre o local e o global, desafiando conceitos prévios e ampliando o entendimento sobre as implicações culturais da globalização no contexto das artes visuais, especificamente no âmbito dos quadrinhos brasileiros.

## 1 - Exportação de mão de obra para o mercado internacional

O assim chamado processo de decolonização do quadrinho brasileiro contemporâneo é antecedido por um movimento que vamos chamar de *internacionalização*, que acontece em dois movimentos distintos: exportação de mão de obra e produção autoral. Em primeiro lugar, no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, há uma crescente migração de desenhistas brasileiros para o mercado estrangeiro, publicando em editoras dos Estados Unidos, como a *Malibu Comics*, *Marvel Comics* e *DC Comics*.

Cabe ressaltar que essa migração dos desenhistas brasileiros ao mercado norte-americano, encabeçada por Watson Portela e Marcelo Campos, seguidos por Octavio Cariello, Hector Gomes, Mike Deodato Jr., Roger Cruz, entre outros, não seria bem uma “internacionalização do quadrinho brasileiro”, mas uma exportação de “mão de obra” para trabalhar em uma escala industrial no grande mercado dos *comics* norte-americanos, persistindo ainda uma certa raiz colonial na subalternização da produção desses artistas que, por conta do enorme preconceito contra latinos na indústria norte-americana à época (Campos, 1994), precisaram ter sua nacionalidade disfarçada pelo estúdio *Art & Comics* - responsável por agenciar a maioria dos desenhistas brasileiros para o mercado norte-americano -, por meio da “anglicização” de seus nomes, o que funcionou como uma espécie de “identidade secreta”, à maneira dos heróis mascarados que eles desenhavam.

Tudo está acontecendo de maneira muito discreta, até disfarçada com pseudônimos americanizados. Deodato assina Mike Deodato Jr. Luke Ross, o novo desenhista do “*Homem-Aranha 2099*”, é o paulistano Luciano Queirós. *Ravage*, a última criação de Stan Lee (de *Hulk*, *Homem-Aranha* e *Thor*) está sendo desenhada por um tal de Joe Benet, pseudônimo de Benedito José Nascimento – conhecido como Bené –, que mora

em Belém do Pará. Ed Benes, que tem assinado HQs do *Flash*, *Exterminador* e *GunFire*, é na verdade Edilbenes Bezerra, que mora em um conjunto habitacional de Limoeiro do Norte, no interior do Ceará. Ninguém quer dar bandeira que é brasileiro. (Campos, 1994).

Nesse início, os artistas brasileiros sujeitavam seu traço a um *standard* estereotípico de representação dos heróis dessas editoras, seguindo uma “cartilha estética” bem definida e com pouco ou mesmo nenhum espaço para invenção. Dentro dessas “fábricas do quadrinho industrial” as grandes corporações editoriais são donas não apenas dos meios de produção, impressão e distribuição, mas dos próprios personagens (propriedades intelectuais). O que define o aqui chamado “quadrinho industrial” é exatamente essa relação entre empresa e quadrinista que estabelece um contrato de trabalho entre as partes para criar ou produzir algo que no final vai pertencer à empresa (Campos, 2018).

A recessão do mercado editorial brasileiro nos anos 1990 e a resistência por parte das editoras nacionais em publicar o trabalho desses artistas, que contam com cada vez menos espaço no mercado, criou uma situação contrastante com a quantidade acachapante de material norte-americano que tem presença garantida nos jornais, com suas tiras, e nas revistas de banca, sobretudo, com quadrinhos de super-heróis e quadrinhos Disney. No caso específico dos quadrinhos Disney, muitos títulos eram produzidos aqui no Brasil, nos estúdios da editora Abril, em uma tentativa de replicar a lógica de produção industrial do mercado norte-americano, o que não fazia frente ao alto valor da remuneração oferecida pelas editoras de fora. A falta de espaço e a baixa remuneração fez com que o mercado norte-americano fosse uma saída viável para que os desenhistas brasileiros pudessem sobreviver do seu trabalho:

Em geral os americanos me pagam 250 dólares por uma capa, 80 dólares por página de arte-final e 150 dólares quando faço o desenho e a arte-final. Aqui no Brasil eu só recebia 10 dólares por página, isso quando recebia" (Deodato Jr. citado por Campos, 1994).

Cabe ressaltar também a total ausência de roteiristas brasileiros nesse momento inicial. O que apenas salienta essa já constatada relação desigual de subordinação imperialista e logocêntrica. Mesmo nos quadrinhos, existe uma valorização epistemológica do verbal em detrimento do visual, o *locus* de

enunciação é sempre marcado pela localização geopolítica dentro de um sistema mundial moderno/colonial (Mignolo, 2020) que hierarquiza as relações sociais, de trabalho e de produção subjetiva. A prova dessa constatação pode ser observada na ocorrência de um fenômeno concomitante denominado “invasão britânica”, influxo de autores de quadrinhos britânicos, sobretudo roteiristas, que vão trabalhar nas grandes editoras de quadrinhos norte-americanas, responsáveis por levar um novo fôlego ao mercado. Ao contrário dos brasileiros, não encontram tanta resistência ou preconceitos por parte do mercado. Mesmo tendo havido ainda alguma resistência dentro dos estúdios por seus pares norte-americanos, os autores britânicos rapidamente foram celebrados e reconhecidos como autores desde o início de sua trajetória (Wolk, 2007), sua passagem pelas revistas de super-heróis é marcada por reformulações, reinvenções e desconstruções dos estereótipos do gênero.

Isso não quer dizer que os desenhistas brasileiros também não tenham conquistado o seu espaço. Após 30 anos de resistência/persistência no mercado norte-americano, temos hoje nomes como Ivan Reis, Luke Ross, Daniel HDR, Bilquis Evely, e tantos outros, consolidados no mercado dos super-heróis e disputados pelas grandes editoras para fecharem contratos de exclusividade.

## 2 - A Produção autoral

Passamos de uma resistência e um temor iniciais do mercado norte-americano para com os “latinos,” para a respeitabilidade profissional: ser um desenhista brasileiro se tornou sinônimo de qualidade. Apesar dessa autonomização da produção de quadrinhos gerada pela estabilidade que um mercado sólido como o norte-americano ofereceu aos artistas brasileiros, o que não mudou foi o sistema de exploração industrial.

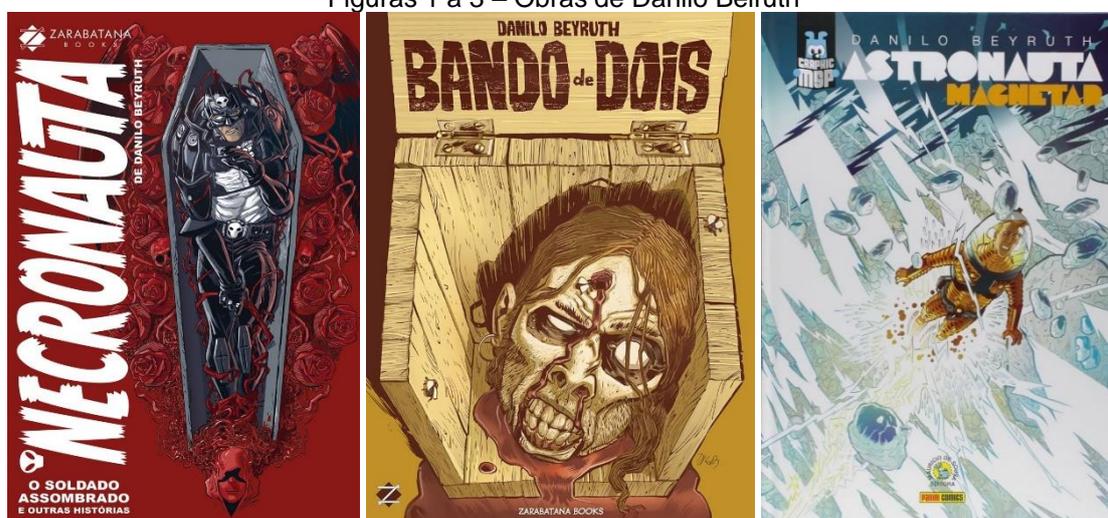
Como destaca Bourdieu (2015), a autonomização da produção intelectual e artística é correlata à constituição de uma categoria socialmente distinta de artistas, parte do desenvolvimento de um sistema de produção de bens simbólicos que é

[...] paralelo a um processo de diferenciação cujo princípio reside na diversidade dos públicos aos quais as diferentes categorias

de produtores destinam seus produtos, e cujas condições de possibilidade residem na própria natureza dos bens simbólicos. Estes constituem realidades com dupla face – mercadorias e significações –, cujo valor propriamente cultural e cujo valor mercantil subsistem relativamente independentes, mesmo nos casos em que a sanção econômica reafirma a consagração cultural. (Bourdieu, 2015, p. 102-103).

Grosso modo, é costumeiramente apontada nos quadrinhos essa cisão entre a “mercadoria e a significação”, para utilizar os termos de Bourdieu, o que não necessariamente corresponde à realidade da produção contemporânea de quadrinhos. Superada a conformação histórica dos quadrinhos, sempre entendidos como apenas mais um produto da indústria cultural (Adorno; Horkheimer, 2008), podemos afirmar que o campo de produção e circulação simbólico dos quadrinhos é atravessado pelas duas instâncias. Não raramente, artistas que frequentemente trabalham na indústria dos quadrinhos por vezes se aventuram também no campo autoral, e vice-versa, como o prolífico Danilo Beyruth que transita muito bem dentro desses dois territórios, produzindo quadrinhos como *Necronauta* (figura 1) e *Bando de dois* (figura 2), trabalhos autorais e de produção independente, assim como colabora para o selo *Graphic MSP* com os álbuns do *Astronauta* (figura 3) dentro da indústria brasileira da Maurício de Sousa Produções, e ainda colabora com as editoras americanas desenhando quadrinhos de super-heróis.

Figuras 1 a 3 – Obras de Danilo Beiruth



Fonte: Guia dos Quadrinhos. Capas. Disponível em: <http://www.quiadossquadrinhos.com/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

Esse segundo movimento ocorre já no final dos anos 1990 e se estende até meados dos anos 2000, quando temos alguns quadrinistas brasileiros não só desenhando para o mercado estrangeiro, mas também publicando seu próprio material autoral. Nessa esteira, temos uma ampliação dos horizontes de atuação dos quadrinistas brasileiros que extrapolam o mercado norte-americano, ganhando também o mercado europeu, ora desenhando roteiros de autores estrangeiros, ora publicando material autoral ou mesmo escrevendo e desenhando diretamente para o mercado internacional. Para citar alguns nomes: Luiz Eduardo de Oliveira, André Diniz, Marcello Quintanilha, Ana Luiza Koehler, Marcelo Lelis, Fábio Moon, Gabriel Bá, Will Conrad, entre outros. O que vivemos agora é um desdobramento desse longo processo de internacionalização do quadrinho brasileiro que, no início dos anos de 2010, engendrou um curioso processo de decolonização dos quadrinhos que se fez acompanhar do reconhecimento internacional da produção autoral brasileira.

### 3 - Processo de decolonização do quadrinho brasileiro

Em grande medida, esse processo de decolonização dos quadrinhos só foi possível graças ao *Programa de Apoio à Tradução e Publicação de Autores Brasileiros no Exterior* promovido pela *Fundação Biblioteca Nacional*, que visa promover o patrimônio literário nacional por meio da concessão de apoio financeiro a projetos internacionais voltados à tradução e publicação de obras de autores brasileiros anteriormente publicadas em português no Brasil. O programa, instituído em 1991 pela política de Internacionalização do Livro, passa a também incluir os quadrinhos entre as categorias de apoio a partir de 2010. (Book Center Brazil, 2013)

Já em 2013, com apoio da Biblioteca Nacional, o Itamaraty financia a ida de quatro quadrinistas brasileiros para o 40º *Festival Internacional La Bande Dessinée d'Angoulême*, na França. sendo eles: Rafael Coutinho e André Diniz que, graças ao apoio da *Fundação* e da *Embaixada Brasileira*, puderam ter seus álbuns publicados em francês, respectivamente: *Cachalote* (Cambourakis, 2012, figura 4) e *Morro da Favela* (*Des Ronds dans l'O*, 2012, figura 5) e os irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá que tiveram seu álbum *Daytripper* (publicado primeiro nos Estados Unidos, depois na França e outros países incluindo o Brasil, figura

6) concorrendo na seleção oficial. Além de marcarem presença no evento, a ida dos autores previa também uma palestra sobre os quadrinhos no Brasil dirigida ao mercado europeu (Book Center Brazil, 2013).

Figuras 4 a 6 – Obras brasileiras beneficiadas com apoio governamental



Fonte: Guia dos Quadrinhos. Capas. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

Mesmo que este não seja um movimento de todo consciente por parte dos autores, o processo de decolonização que o quadrinho brasileiro contemporâneo opera se coloca como uma alternativa à colonização epistêmica no que tange à irradiação artístico-cultural, lançando outras bases e categorias interpretativas da realidade a partir das experiências latino-americanas ou, mais especificamente, brasileira, provincializando qualquer tentativa de universalização.

Afirmar o *locus* de enunciação significa ir na contramão dos paradigmas eurocêntricos hegemônicos que, mesmo falando de uma localização particular, assumiram-se como universais, desinteressado e não situados. O *locus* de enunciação não é marcado unicamente por nossa localização geopolítica dentro de um sistema mundial moderno/colonial, mas é também marcado pelas hierarquias raciais, de classe, gênero, sexuais etc. que incidem sobre o corpo. (Bernardino-Costa; Grosfoguel, 2016, p. 19).

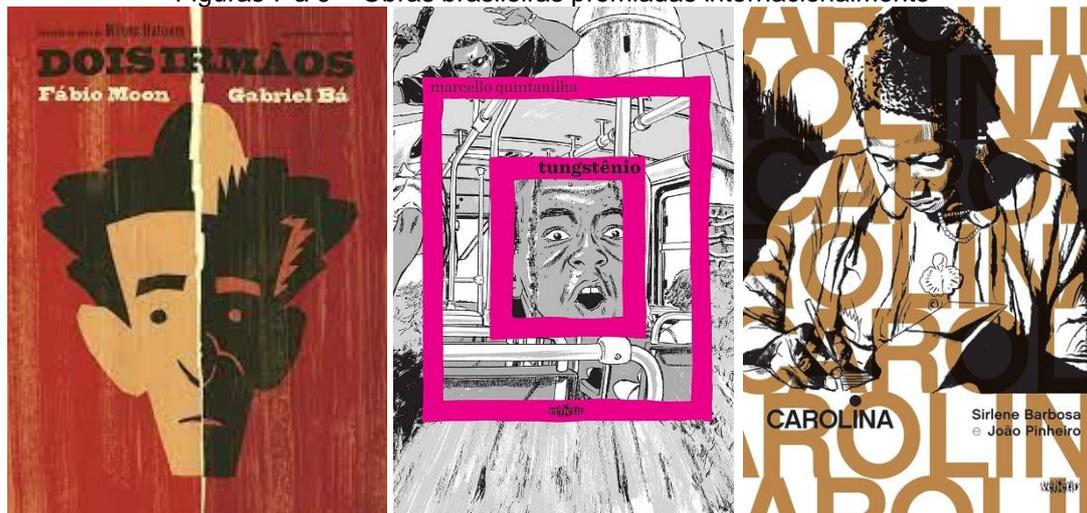
Nesse sentido, autores como João Pinheiro e Marcelo D'Saete, por exemplo, conseguem o feito de unir seu lugar social subalternizado (situado no lado oprimido das relações de poder) a seu lugar epistêmico (discursivo),

subvertendo e minando o êxito do sistema mundo moderno/colonial que “reside em levar os sujeitos socialmente situados no lado oprimido da diferença colonial a pensarem epistemicamente como aqueles que se encontram em posições dominantes” (Bernardino-Costa; Grosfoguel, 2016, p. 19), não só evidenciando as assimetrias existentes no domínio da produção artística, especificamente, os quadrinhos, mas também problematizando seus eixos ao atravessar a fronteira do *local* para o *global*.

#### 4 - Circuito de reconhecimento internacional

Retomando o fio, ainda em 2008, os brasileiros Fabio Moon, Gabriel Bá e Rafael Grampá dividiram o *Eisner Award*, a mais importante premiação da indústria dos quadrinhos norte-americanos, pela antologia intitulada “5” que contava ainda com a participação da norte-americana Becky Cloonan e do grego Vasilis Lolos. (Nasi, 2008) Mas o grande reconhecimento internacional da produção brasileira ocorre de fato em 2011, quando os mesmos Fabio Moon e Gabriel Bá ganharam o prêmio *Eisner* de melhor minissérie com *Daytripper*, escrita e desenhada pelos dois, feito que se repetiu em 2016, quando levaram o prêmio de melhor adaptação de outra mídia pela sua versão em quadrinhos da obra homônima de Milton Hatoum, *Dois irmãos*. *Daytripper* foi produzido diretamente para o mercado norte-americano, já *Dois irmãos* (figura 7) foi publicado primeiro no Brasil e depois saiu no exterior. Iniciou-se nesse momento um reconhecimento e interesse genuíno pela produção autoral de quadrinhos brasileiros que começou a ganhar o exterior. Em 2016, *Tungstênio*, de Marcello Quintanilha (figura 8), ganhou o prêmio *Fauve Polar SNCF* concedido à melhor história em quadrinhos policial, durante o 43º Festival Internacional de *La Bande Dessinée d'Angoulême*, na França. Em 2018, Marcelo D'Saete (2014) ganha, com sua obra *Cumbe*, o prêmio de melhor edição americana de material internacional no *Eisner Awards*. Já em 2019, João Pinheiro e Sirlene Barbosa levam o prêmio especial do Juri ecumênico no festival de Angoulême com a publicação *Carolina* (figura 9). Por fim, em 2022, Marcello Quintanilha leva o *Fauve D'or* de Melhor Álbum, por *Escuta formosa Márcia*, principal prêmio do Festival de Angoulême. (Esabella, 2011; HQ Dois Irmãos, 2016; Nasi, 2008)

Figuras 7 a 9 – Obras brasileiras premiadas internacionalmente



Fonte: Guia dos Quadrinhos. Capas. Disponível em: <http://www.quiadossquadrinhos.com/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

É curioso observar aqui o fato de que o quadrinho contemporâneo brasileiro não se torna relevante por ser, de alguma forma, “validado” pela indústria hegemônica, mas sim por utilizar com astúcia essa chancela para se infiltrar no terreno próprio do mercado dominante. Ou seja, é justamente essa validação adotada como tática que rompe com as estratégias hegemônicas de produção e circulação de quadrinhos. Michel de Certeau (1998) define como *estratégias* os cálculos ou manipulações das relações de força que gerenciam o que ele define como um “próprio”, um lugar de poder capaz de gerir de forma dominante e preponderante as relações com a *exterioridade*, com o *outro*. O “próprio” é entendido aqui como o mercado hegemônico de quadrinhos, tanto o norte-americano quando o europeu. Já as *táticas* são o que Certeau chama de ação calculada, determinada pela ausência de um *próprio*:

A tática não tem por lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza a lei de uma força estranha. Não tem meios para se manter em si mesma, à distância, numa posição recuada, de previsão e de convocação própria: a tática é movimento ‘dentro do campo de visão do inimigo’ [...], e no espaço por ele controlado. Ela não tem portanto a possibilidade de dar a si mesma um projeto global nem de totalizar o adversário num espaço distinto, visível e objetivável. Ela opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as “ocasiões” e delas depende, sem base para estocar benefícios, aumentar a propriedade e prever saídas. O que ela ganha não se conserva. Este não-lugar lhe permite sem dúvida mobilidade, mas nenhuma docilidade aos azares do tempo, para captar no voo as possibilidades oferecidas por um instante. Tem

que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia. (Certeau, 1998, p. 100-101).

Esse notório senso de ocasião dos quadrinistas brasileiros e também da editora Veneta (casa editorial dos já citados: Quintanilha, D'Saete e Pinheiro) ao adotarem como *tática* o reconhecimento que vem junto com a premiação internacional, para além de sua chancela mercadológica é, antes de tudo, o sintoma de uma mudança de paradigma na produção contemporânea de quadrinhos brasileiros que, em contraste àquele início de reconhecimento autoral difícil enfrentado décadas atrás, torna favorável hoje a *desierarquização* do *locus* de enunciação, invertendo a histórica relação assimétrica de poder, conquistando um espaço simbólico real que enfrenta a arrogante prerrogativa reclamada pelo mercado de quadrinhos norte-americano e europeu que sempre estabeleceu, no ocidente, os modelos de representação hegemônicos para aqueles situados à sua margem.

## 5 - Circuito de reconhecimento nacional

Somado a esse reconhecimento internacional, temos também o já tradicional circuito de premiações internas (que também premia produções estrangeiras publicadas em território brasileiro) como os clássicos prêmios *Angelo Agostini*, criado e organizado pela Associação dos Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC - ESP)<sup>3</sup> e *Troféu HQ Mix*<sup>4</sup>, criado por João Gualberto Costa, o Gual, e José Alberto Lovetro, o Jal, concedidos pela primeira vez, respectivamente em 1985 e 1989, continuando até hoje, seguido por novos prêmios criados nos últimos anos, como o prêmio *Grampo*, realizado desde 2016 e idealizado inicialmente pelo Jornalista Ramon Vitral e pelo editor Lielson Zeni, contando também com a participação da professora e pesquisadora Maria Clara Carneiro desde sua segunda edição.<sup>5</sup> O prêmio *Dente de Ouro*, organizado pelo coletivo *Dente*, que premia publicações independentes e autorais desde 2015,

<sup>3</sup> Disponível em: <https://aqc-sp.com.br/>. Acesso em: 08 nov. 2023.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://hqmix.com.br/>. Acesso em: 08 nov. 2023.

<sup>5</sup> WIKIPEDIA. Prêmio Grampo. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%AAmio\\_Grampo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%AAmio_Grampo). Acesso em: 8 nov. 2023.

composto inicialmente por oito artistas brasileiros: Ana Terra Fensterseifer, Daniel Lopes, Heron Prado, Livia Viganó, Lovelove6, Lucas Gehre, Diana Salu e Tais Koshino. Na última edição do prêmio realizada em 2020, apenas Lovelove6 e Lucas Gehre compunham o grupo.<sup>6</sup> O prêmio *Le Blanc*, dedicado a produções nacionais nos campos de história em quadrinhos, animação, literatura fantástica e games, que teve sua primeira edição em 2018 (UFRJ, 2023).

Mais recentemente, o prêmio *Jabuti*, criado em 1959, que a partir do ano de 2017, passou a contemplar a categoria histórias em quadrinhos, graças à iniciativa do quadrinista e artista plástico Wagner William, do jornalista Ramon Vitral e do tradutor Érico Assis que, em 2017, encabeçaram uma campanha pública pressionando a Câmara Brasileira do Livro, propondo a inclusão da categoria “Quadrinhos” no prêmio Jabuti daquele ano, contando com nomes importantes da comunidade quadrinística. Em seu primeiro ano, foram eleitos três vencedores: em 1º lugar, Gidalti Oliveira Moura Júnior com *Castanha do Pará* (figura 10), em 2º lugar, Marcello Quintanilha com *Hinário Nacional*, e em 3º Lugar, André Dahmer com *Quadrinhos dos anos 10*. Nos anos seguintes, a categoria passou a eleger apenas um vencedor, respectivamente **Marcelo D’Saete** com *Angola Janga* (figura 11) em 2018, Rafael Calça e Jefferson Costa com a *Graphic MSP – Jeremias: Pele* em 2019, Wagner William com *Silvestre* em 2020, André Freitas, Dayvison Manes, Marcelo Saravá e Omar Viñole com *META: Depto. de Crimes Metalinguísticos* (figura 12) em 2021, e novamente Marcello Quintanilha com *Escuta Formosa Márcia* em 2022 (Jabuti, 2023).

---

<sup>6</sup> WIKIPEDIA. Dente Feira de Publicações. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dente\\_Feira\\_de\\_Publica%C3%A7%C3%B5es](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dente_Feira_de_Publica%C3%A7%C3%B5es). Acesso em: 8 nov. 2023.

Figuras 10 a 12 – Obras em quadrinhos premiadas com o Prêmio Jabuti



Fonte: Guia dos Quadrinhos. Capas. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

A partir dessa breve contextualização, podemos perceber que o mercado de quadrinho brasileiro, aos poucos, vai deixando de ser apenas um receptor passivo do fluxo contínuo de material simbólico que vem de fora, e começa a contribuir de maneira ativa no cenário global que, de alguma forma, inverte o sentido hegemônico.

A inversão do sentido hegemônico em que se difundem as produções simbólicas do mundo e o adensamento da rede de comunicações entre regiões periféricas dependem, portanto, de atitudes de resistência e de cooperação transnacional entre aquelas regiões. (Anjos, 2005, p. 18).

É nesse sentido de difusão contra-hegemônica que as produções simbólicas das margens contribuem para o adensamento das redes transversais de comunicação periféricas em contrapartida às relações radiais (a partir do centro) perpetrada pela indústria dominante, estabelecendo zonas de contato ativadas por esse movimento de globalização.

Por um lado, a globalização engendra um processo de homogeneização cultural por meio da qual a diversidade das tradições e manifestações artísticas e culturais ao redor do mundo seria recalcada e/ou suprimida sob o calcanhar hegemônico dos espaços de produção e difusão midiática que, no caso específico da recepção dos quadrinhos aqui no Brasil, é dominado maciçamente pela produção de quadrinhos norte-americanos, sobretudo os de super-heróis,

seguido pelo crescente aumento da presença dos mangás nos últimos vinte anos. Por outro lado, o complexo mecanismo de reação e adaptação das culturas não-hegemônicas promove novas formas de pertencimento ao *local*, como afirma Moacir dos Anjos:

[...] Ao impulso de anulação das diferenças que a globalização engendra, promovendo formas novas e específicas de pertencimento ao *local* e criando, simultaneamente, articulações inéditas com o fluxo *global* de informações. (Anjos, 2005, p. 11).

Somado a essas complexas relações, Moacir dos Anjos sugere que as reproduções/recriações de diferenças podem ser funcionais para a ampliação/diversificação constante nesse processo de trocas de bens simbólicos que a globalização demanda (Anjos, 2005). Alimentar esse fluxo com uma produção local diversa e contra-hegemônica funciona também com uma forma de resistência.

## 6 - Identidade nacional: entre o local e o global

A partir destas constatações, devemos agora entrar em um tema delicado que diz respeito à ideia de “identidade nacional”. As identidades, construções que se dão em processos dinâmicos e flexíveis, negociam sua plasticidade diante das diversas situações. Não são fenômenos essenciais e muito menos atemporais (Schwarcz; Starlin, 2015). Grosso modo, o que estaria em jogo na constituição de uma identidade do quadrinho brasileiro é o confronto binário e fixo que expressa relações assimétricas de poder, traduzidas em pares antitéticos como periferia e centro; global e local, etc.

Antes de ser uma ontologia, portanto, a identidade cultural é uma construção fincada em tempo e espaço específicos (todavia moventes) e em permanente estado de formação. É justamente por provocar respostas e posicionamentos locais às suas tendências homogeneizantes – induzindo, assim, ao reconhecimento ampliado da natureza contingente e provisória das construções identitárias – que a globalização assume, paradoxalmente, um caráter desmistificador e crítico. (Anjos, 2005, pg. 13).

O que acaba por distinguir uma produção artística local ou global não são necessariamente os “essencialismos” de um *éthos* nacional, mas as formas específicas nas quais os objetos artísticos se posicionam nesse amplo contexto de trocas simbólicas e interconexões que se estabelece com o outro. O *local* e o *global* são termos relacionais, não mais sujeitos a territórios físicos ou simbólicos definidos e isolados.

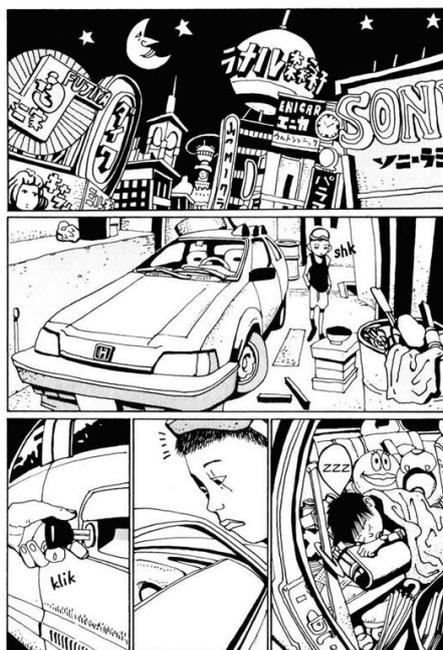
As relações entre essas instâncias não são estabelecidas, entretanto, de modo polarizado, havendo entre elas extensa rede comunicativa destinada à “negociação da diversidade”, da qual fazem parte a mídia, a academia, os museus e diversas outras instituições. (Anjos, 2005, p. 13).

É nesse sentido que se desenha o caráter multicultural da produção artística contemporânea, que desenvolve mecanismos de absorção e de respostas locais à globalização. Um bom exemplo desse processo de *transculturação* no sentido pictórico e formal, que evoca a contaminação mútua e um certo “sincretismo” de expressões antes apartadas seja pelos distanciamentos históricos ou geográficos, é a obra do brasileiro Marcelo D’Salete.

Tanto *Cumbe* (2014) quanto *Angola Janga* (2017), para ficarmos em dois exemplos, são atravessados por questões prementes da nossa história, como a escravidão no Brasil colonial e a diáspora negra, questões intimamente ligadas a outros temas também trabalhados pelo autor, sequelas dessa herança histórica, como o racismo estrutural, e a desigualdade racial brasileira, temas que habitam já seus primeiros trabalhos, dois deles reunidos no livro *Encruzilhada* (2016). Seus quadrinhos de caráter histórico contam com um amplo escopo de referências acadêmicas, documentais e historiográficas, seu repertório de referências visuais, toma como base a obra dos pintores viajantes que retrataram o Brasil colônia, como os holandeses Albert Eckhout e Frans Post, e o francês Jean-Baptiste Debret. Já a *forma* de seus quadrinhos e suas estratégias pictóricas e narrativas se assentam no dinamismo dos mangás, como *Akira* de Katsuhiro Otomo (2000), do qual D’Salete empresta a decupagem vigorosa, com poucos quadros por página, bem como seu uso singular do desenvolvimento temporal da narrativa, com ênfase atmosférica (figuras 13 e 14). Em seus quadrinhos mais citadinos e temporalmente contemporâneos,

D'Salete se aproxima do lirismo urbano, dos planos de silêncio e da estilização gráfica de Taiyo Matsumoto, autor de *Black and White* (*Tekkonkinkreet*, figura 15). Algumas de suas opções estéticas, como o traço sinuoso feito à caneta nanquim 0.2 e 0.3, e a estrutura das cenas de ação têm uma forte ressonância do referido *mangaká* japonês.

Figuras 13, 14 e 15 – Proximidades entre as produções de D'Salete, Otomo e Matsumoto



Fonte: Guia dos Quadrinhos. Capas. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

## Considerações finais

Se esticarmos um pouco mais o fio dessa breve filiação artística, poderemos perceber que o novelo se desenrola muito mais além, pois é notória a afinidade estética do *mangaká* japonês Taiyo Matsumoto com os álbuns de quadrinhos europeus, sobretudo com o trabalho do quadrinista francês Jean Giraud (Moebius). Esses encontros sincréticos entre Oriente e Ocidente, entre os quadrinhos japoneses e os quadrinhos ocidentais, se assemelham, em dada medida, às trocas estéticas que houve no final do século XIX, momento em que as gravuras japonesas desembarcavam na Europa, em contraponto ao interesse dos japoneses pela tradição ocidental da pintura a óleo.

Nesse cenário, parece pouco prudente tentar circunscrever de forma precisa uma identidade estanque para o quadrinho brasileiro contemporâneo, como acontece na literatura e nas artes visuais. No entanto, podemos afirmar com segurança que “[...] As distinções dicotômicas presentes em debates travados na primeira metade do século XX (regionalismo *versus* modernismo, tradição *versus* europeização) não mais fazem sentido” (Anjos, 2005, p. 29). O que se faz determinante para a constituição de uma poética do quadrinho brasileiro é justamente o contraditório.

Por mais que a ideia de um “quadrinho brasileiro” ou “quadrinho nacional” se mostre incapaz de abarcar a diversa e complexa dinâmica da produção poética de artistas nascidos ou residentes no Brasil, sem cair em excessivas simplificações ou escamoteamentos, podemos afirmar que a possível distinção das obras de uns e de outros, não é a ideia de um pertencimento necessariamente físico, geográfico e continental, mas a consecução de territórios simbólicos ora convergentes, ora divergentes que constituem uma experiência partilhada dos Brasis que nesse território habitam, assim como habitam suas contradições na qual coexistem a diversidade e a homogeneização, subordinação e resistência, local e o global.

## Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Indústria cultural e sociedade*. 11. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

ANJOS, Moacir os. *Local/Global: arte em trânsito*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BEYRUTH, Danilo. *Astronauta: Magnetar*. São Paulo: Panini, 2012.

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

BEYRUTH, Danilo. *Necronauta I: o soldado assombrado*. São Paulo: HQM, 2010.

BELTING, Hans. *O fim da História da Arte: uma revisão dez anos depois*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BERNARDINO-COSTA, Joaze; GROSGOUEL, Ramón. Decolonialidade e perspectiva negra. *Revista Sociedade e Estado*, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 15-24, abr. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/se/v31n1/0102-6992-se-31-01-00015.pdf>. Acesso em: 23 out. 2023.

BOOK CENTER BRAZIL. *Quadrinistas brasileiros participam de Angoulême*, 30 jan. 2013. Disponível em: <https://bookcenterbrazil.wordpress.com/2013/01/30/quadrinistas-brasileiros-participam-de-angouleme/>. Acesso em: 23 out. 2023.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. 8. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2015.

CAMPOS, Rogério de. *Super-Homem e o romantismo de aço*. São Paulo: Ugra Press, 2018.

CAMPOS, Rogério. Brasileiros desenham super-heróis dos EUA. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 21 jun. 1994. *Ilustrada*. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/6/21/ilustrada/26.html>. Acesso em: 23 out. 2023.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

D'SALETE, Marcelo. *Angola Janga: uma história de Palmares*. São Paulo: Veneta, 2017.

D'SALETE, Marcelo. *Cumbe*. São Paulo: Veneta, 2014.

D'SALETE, Marcelo. *Encruzilhada*. São Paulo: Veneta, 2016.

ESABELLA, Fernanda. Três brasileiros ganham Eisner Awards, o "Oscar dos quadrinhos". *Folha de S.Paulo* [site]. Publicado em: 23 jul. 2011. Disponível em: <https://m.folha.uol.com.br/ilustrada/2011/07/948813-tres-brasileiros-ganham-eisner-awards-o-oscar-dos-quadrinhos.shtml>. Acesso em: 8 nov. 2023.

GUIA DOS QUADRINHOS. *Capas*. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos: o breve século XX*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

HQ DOIS IRMÃOS vence Eisner awards de melhor adaptação. Conexões Itaú Cultural. [site]. Publicado em: 25 jul. 2016. Disponível em: <https://conexoeditaucultural.org.br/noticias/hq-dois-irmaos-vence-eisner-awards-de-melhor-adaptacao/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

JABUTI. Premiados por edição. Disponível em: <https://www.premiojabuti.com.br/premiados-por-edicao/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

MATSUMOTO, Taiyo. *Black & white*. San Francisco, CA: Viz Communications, Inc., 1998. v.1.

MIGNOLO, Walter D. *Histórias locais projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2020.

NASI, Eduardo. Bá, Moon e Grampá ganham os primeiros Eisner do Brasil. *Universo HQ* [site]. Publicado em: 28 jul. 2008. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/ba-moon-e-grampa-ganham-primeiros-eisner-do-brasil/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

OTOMO, Katsuhiko. *Akira*. Milwaukie: Dark Horse, 2000. v. 1.

QUINTANILHA, Marcello. *Tungstênio*. São Paulo: Veneta, 2014.

SCHWARCZ, Lilia M.; STARLING, H. M. *Brasil: uma biografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *Pode o subalterno falar?* Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

UFRJ. Prêmio LeBlanc. *E os vencedores do VI Prêmio LeBlanc são....* Disponível em: <https://premiobleblanc.eco.ufrj.br/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

VITRAL, Ramon. Quadrinistas brasileiros e editores nacionais de HQs pedem a inclusão da categoria 'Quadrinhos' no Prêmio Jabuti 2017 em carta aberta à Câmara Brasileira do Livro. *Vitralizado*, 9 jan. 2017. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/quadrinistas-brasileiros-e-editores-nacionais-de-hqs-pedem-a-inclusao-da-categoria-quadrinhos-no-premio-jabuti-2017-em-carta-aberta-a-camara-brasileira-do-livro/>. Acesso em: 23 out. 2023.

WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Da Capo Press, 2008.

Recebido em: 11.10.2023

Aprovado em: 31.10.2023

