

Personagens capoeiristas nos quadrinhos nacionais: sentidos e significações

Robson Carlos da Silva
Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O artigo, recorte de uma pesquisa em andamento, objetiva apresentar achados iniciais acerca dos sentidos e significados atribuídos a personagens capoeiristas nos quadrinhos (ou HQ, doravante) nacionais, por meio da interpretação de como são abordados e representados. O percurso metodológico se utiliza dos enfoques analíticos com texto e imagem, a partir da abordagem cartográfico-crítica. Os achados indicam que o protagonismo de personagens capoeiristas em HQ nacionais ainda é insuficiente, sendo que, quando representados, percebe-se um esforço na contextualização e fundamentação da Capoeira, porém predominando a caracterização atrelada a marginalização e movimentos inspirados nas lutas orientais. **Palavras-chave:** História em Quadrinhos; Personagens Capoeiristas; Capoeira.

Capoeirista characters in national comic books: meanings and significations

Abstract: The article, part of an ongoing research, aims to present initial findings about the meanings and significations attributed to capoeirista

Robson Carlos da Silva, Doutor em Educação, com pós-doutoramento em Educação. Universidade Estadual do Piauí. Email: robsonuespi64@gmail.com

Heraldo Aparecido Silva, Doutor em Filosofia. Universidade Federal do Piauí. Email: heraldokf@yahoo.com.br

characters in national comic books (or comics), through the interpretation of how they are approached and represented. The methodological path uses analytical approaches with text and image, from the cartographic-critical approach. The findings indicate that the role of capoeirista characters in national comics is still insufficient, and when represented, an effort is perceived in the context and foundation of Capoeira, however a characterization linked to marginalization and movements inspired by oriental fights is still predominant.

Keywords: Comic Books; Capoeirista Characters; Capoeira.

Introdução

O uso das HQ na educação vem crescendo entre educadores e pesquisadores, com possibilidades de investigações abundantes, não existindo limites para sua aplicação em ambientes educacionais, bastando que os professores conheçam e se aprofundem nesse universo e saibam escolher as que sirvam ao que objetivam e melhor dialogam com seus interesses didáticos, sendo familiar entre os estudantes, fácil de ser encontrada e fundamental na socialização de crianças e jovens, principalmente por meio da leitura compartilhada.

As experiências com o uso das HQ na educação têm demonstrado ser uma opção importante no processo de desconstrução dos estereótipos construídos acerca de muitos aspectos, tais como a cultura do povo negro e sua história e religiosidade, as mulheres, os pobres, os homossexuais, as etnias tidas como não centrais, povos imigrantes, o Nordeste brasileiro e sua cultura, dentre outros exemplos, podendo ser incluída a Capoeira que, muito embora seja largamente utilizada como ferramenta social de formação e reconhecida como patrimônio cultural brasileiro e mundial, ainda sofre esquecimentos e

silenciamentos que incomodam e persistem, contribuindo para que se mantenha, no imaginário coletivo, a ideia de violenta e perigosa, praticada somente por pobres e negros, nas periferias, realizada de qualquer forma e em qualquer lugar, ensinada por pessoas sem qualificação ou formação.

No entanto, a Capoeira é uma rica cultura de origem popular, brasileira, nascida e desenvolvida no bojo das manifestações de vários matizes, especialmente do povo africano trazido ao Brasil e escravizado, subjugado e humilhado (SILVA, 2016), utilizado como mão-de-obra no sistema escravista, na produção de bens e gerando lucros exorbitantes, riquezas e acumulação de capital para o sistema colonial, o mantendo pulsante e tendo como base de sustentação o sistema mercantilista do tráfico negreiro (MATTOS, 2008).

A condição do povo negro escravizado sempre foi de penúria e degradação, tratados como peças, mercadorias humanas, desconhecida qualquer relação com suas naturezas humanas, perambulando pelas ruas das cidades e nos mercados, sempre mal vestidos, subalimentados e pessimamente alojados, taxados de preguiçosos e arredios quando reagiam aos mal tratos, lhes restando as revoltas e resistências, fugas e fundações de Quilombos (MAESTRI, 1988), políticas de resistências, de luta por libertação e contra o jugo opressivo do colonizador que fizeram emergir práticas e manifestações culturais de origens como a Capoeira, código humano de resistência e sobrevivência, uma pedagogia rebelde e de afirmação, umas das mais eficientes armas contra as opressões (SILVA; SILVA; MOURA, 2018), engrenagens de resistências a partir das ideias emancipadoras e da consciência antiescravista e abolicionista a favor da extinção da escravatura (COSTA, 2010).

A história da diáspora forçada do povo africano às Américas é pontuada por um longo silêncio imposto que, seguindo Kilomba (2019, p. 27), deve ser entendida como “Uma história de vozes torturadas, línguas rompidas, idiomas impostos, discursos impedidos e dos muitos lugares que não podíamos entrar, tampouco permanecer para falar com nossas vozes”. Neste sentido, o negro, marcado pela herança da escravidão e preconceitos, permaneceu marginalizado (COSTA, 2010), porém resiste e luta cotidianamente por respeito, dignidade e fortalecimento de suas identidades.

Afinal, conforme Mattoso (2003, p. 240), a cor da pele foi se constituindo em nítida fronteira entre ricos e pobres, com o racismo dissimulado e negado em toda parte de nossa sociedade, mas a herança cultural do povo negro africano é “[...] rica demais para ser apagada, por demais profunda para ser esquecida”, tal qual a Capoeira, *práxis* de libertação frente ao conjunto de práticas dominadoras, utilizando os aspectos de africanidade que carrega consigo como fundamento de resistência cultural, de convivência e respeito às diversidades.

Partindo dessa percepção e de que, muito embora a população brasileira seja composta por cerca de 54% de pessoas negras e pardas, Chinen (2019) identifica que predomina a ausência de pretos e pardos nos meios de comunicação e em diversas áreas, tais como, cinema, televisão, teatro, publicidade e, principalmente, como interesse central de seus estudos, nos quadrinhos. O autor afirma:

Há poucos estudos que abordam o negro como personagem de quadrinhos ou que analisam algum autor negro de histórias em quadrinhos. O material teórico produzido no Brasil, de modo geral, se restringe a citar os personagens negros, sem se aprofundar no papel que desempenham na trama nem na análise semiológica de sua caracterização (CHINEN, 2019, p. 114).

A partir dessas constatações, nos despertou o interesse de investigar acerca de personagens capoeiristas e negros nos quadrinhos nacionais, buscando analisar aspectos relacionados ao protagonismo desses personagens o que nos conduziu às reflexões de Braga Júnior (2013b) e Cirne (2000), sobre a condição do negro em nossa sociedade. Braga Júnior (2013b) destaca que o povo negro somente aparecia nas HQ com uma imagem negativa e periférica, especialmente, como produto da mentalidade racista dos produtores de quadrinhos. Por outro lado, Cirne (2000), defende que o povo negro tendeu a ser representado nos quadrinhos enquanto coadjuvante dos personagens brancos, caricaturado e estereotipado como feio, inferior e primitivo.

Proporcionar um diálogo entre essas questões e o corpus teórico que vem sendo construído sobre HQ academicamente, mas também socialmente em redes de relacionamento na *web*, foi a intenção principal que sustentou esse artigo, atravessado por análises acerca das HQ com abordagens sobre personagens negros e capoeiristas, pouco explorados, assim como da construção dos sentidos destes personagens, das relações étnicas e raciais, dentre outros.

Ainda com a pesquisa em andamento, o artigo apresenta e discute os achados iniciais das análises dos sentidos e significações produzidos nas narrativas em quadrinhos do personagem *Murilo Meia-Lua, o rei da Capoeira*, cujas aventuras, todas publicadas na revista *Kiai*, pela editora paranaense Grafipar, foram quadrinizadas em 1979 por Julio Shimamoto, artista conhecido como Samurai dos quadrinhos brasileiros, com roteiro de Hayle Gadelha.

Na delimitação do estudo, nos concentramos na pesquisas da HQ destacada, assim como em livros e periódicos, trabalhos de análises de quadrinistas, críticos e pesquisadores, em textos de HQ nacionais

que abordem personagens praticantes de Capoeira, além das entrevistas realizadas com autores e pesquisadores de quadrinhos que versem sobre nosso objeto em livros, revistas, sites, blogs, imprensa livre e outros, no sentido de identificar nas aventuras de *Meia-Lua* aspectos sociais, antropológicos, políticos, artísticos relacionados à produção, contexto histórico, ao público-alvo a que se destina, sujeitos, dentre outros.

O trabalho foi desenvolvido tendo como base o processo de pesquisa qualitativa, que, segundo Minayo (2010), responde a questões do universo de sentidos, significados, crenças, valores e atitudes, espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos. As análises se sustentaram em aportes teóricos da análise de discursos e textos que remetem à interpretação do sentido, da compreensão, da coerência e da interpretação do que, do como e para que se diz, versando sobre a análise do *corpus* de produções em HQ, considerada enquanto texto, unidade de análise multimodal (ANTUNES, 2010), e outros textos relacionados e que nos permitiram analisar os sentidos e significações do personagem objeto do estudo e que envolveram as ideologias e representações contidas nas histórias produzidas, sustentados nos pressupostos de Orlandi (2001), ao defender que não há sentido sem interpretação, sendo que a interpretação se efetiva nos níveis de quem diz e de quem escuta, cabendo a quem analisa, desvelar como o texto produz sentidos.

Nos fundamentamos, ainda, no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020), caracterizado por quatro momentos: a leitura da obra, identificando escopo, enredo e aspectos outros; a compreensão da estrutura da narrativa da HQ, da coesão interna (trama, personagens principais e encadeado da narrativa), da coesão estruturante (gênero) e da coesão externa (contexto); a identificação dos contex-

tos da criação até a produção final, o impacto e receptividade; e da análise crítica sobre nosso segmento-objeto, um personagem negro e capoeirista, sua representação na história e a composição dos sentidos e significados.

Histórias em quadrinhos e a Capoeira nos quadrinhos nacionais

Os quadrinhos podem ser classificados enquanto imagens gráficas, desenhadas ou pintadas, cuja natureza híbrida, para além da simples fusão de texto e imagem, contribui sobremaneira para a superação dos preconceitos acerca das imagens como fonte de conhecimento inferior ao texto, podendo ser usados na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, religião e sociedade (CIRNE, 1982). Propondo a reflexão acerca da compreensão dos quadrinhos, Cirne (1972, p. 23) defende tratar-se de uma narrativa gráfico-visual impulsionada por sucessivos cortes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas ou pintadas, como o “corte gráfico”, local de corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor.

Vergueiro (2018), enfatiza que as HQ existem, como meio de comunicação de massa, desde o fim do século XIX e, na medida em que se tornaram um elemento de grande influência na cultura popular, aumentou o interesse por elas em todas as áreas, como atestam as pesquisas acadêmicas em áreas como história, sociologia, artes, literatura, antropologia, educação, favorecendo, sobremaneira, o acesso a informações de qualidade sobre esta mídia.

Analisando e propondo trazer à tona o significado das diferenças presentes nos traços, na representação mais realista ou mais esquemática de pessoas e objetos, entre outros aspectos presentes nas HQ, McCloud (2005, p. 92) afirma que quadrinhos não podem ser

considerados uma mistura de artes gráficas e ficção de prosa, pois, “Entre os quadrinhos, acontece uma magia que só o quadrinho consegue criar”, tendo-os como imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.

Por sua vez, Eisner (2010), em excelente síntese argumentativa, destaca que a arte de contar uma história em quadrinhos é detentora de princípios claros e concisos, se tratando de arte sequencial, cujos fundamentos são forjados a partir do intenso trabalho de integração entre diálogo, anatomia e outros aspectos importantes dessa arte, afinal, como bem expressa Ramos (2009) ler quadrinhos é, acima de tudo, ler sua linguagem, ampliando o conceito das HQ através dos vários gêneros. Desse modo, para Postema (2018, p. 21), os quadrinhos se constituem em uma forma narrativa baseada na coesão, direcionando imagens isoladas em um “processo de transformação” que constitui a narrativa como a finalidade primordial da configuração dos quadrinhos.

Braga Junior (2013a) destaca a urgência das HQ nacionais, em suas temáticas, abordar e incorporar características regionais, ou seja, apresentar aspectos da nacionalidade brasileira. Sua crítica enfatiza exatamente o que buscamos, notadamente quando comenta sobre como alguns gêneros passaram a representar e serem assimilados como tema e caracterizar determinada cultura de forma indissociável. Critica a falta de identidade cultural e de brasilidade em nossas HQ e afirma que “Nada ou muito pouco” sabemos de nossa cultura, trilha seguida por Chinen (2019) que, ao considerar que o Brasil, com cerca de 100 milhões de afrodescendentes, é um país negro, questiona a perturbadora baixa quantidade de personagens negros nos quadrinhos nacionais, a partir de aprofundada pesqui-

sa sobre as condições culturais e sociais em que foram produzidas histórias desses personagens no Brasil, concluindo que, mesmo aumentando as produções de HQ com protagonistas negros e sendo irrefutável o surgimento de novos marcos na sua representação, é preciso ampliar, a partir dessas produções, a ênfase sobre as questões raciais e a necessária postura de combate aos racismos, preconceitos e intolerâncias étnicas.

A ambientação de personagens negros nos quadrinhos, atinge diferentes estágios e posições conforme a época, a editora e o país, predominando a inserção dos personagens em situações periféricas, tratados como secundários e com sérias limitações em comparação com os padrões de normalidade instituídos, bem como associados à vilania, associados com o mal, o errado e problemático, além de, na interpretação de Braga Junior (2013b), se tratar de presença simbólica, cumprindo a lógica cotista nos grupos, com aparecimentos esporádicos e, quando possuem destaque, envolvidos em narrativas em relações entre eles próprios, sem se envolverem diretamente com os outros heróis (brancos).

Neste contexto, é significativo saber que as imagens da negritude não possuem nada de realistas, tampouco gratificantes, pois, “Que alienação, ser-se forçada/o a identificar-se com os heróis, que aparecem como *brancos*, e rejeitar os inimigos, que aparecem como *negros*” (KILOMBA, 2019, p. 39, grifos da autora), nada mais do que estratégias elaboradas para demarcação e afirmação de identidades hierarquizadas e que, segundo Almeida (2019), se destaca na produção de uma ampla reserva de imaginários culturais, sendo as HQ, dado seu alcance e penetração social alargada mundialmente, uma mídia privilegiada neste sentido.

A partir desses aportes, buscamos a abordagem da Capoeira nos quadrinhos nacionais, por meio de investigações acerca da representação de personagens negros e capoeiristas, proporcionando o diálogo teórico e rigoroso entre HQ e uma cultura popular brasileira de efetiva significância histórico-social.

HQ “Meia-Lua, o rei da capoeira”: um herói negro e protagonista

Nas histórias em quadrinhos brasileiras, a despeito de sua relevância cultural, a capoeira aparece como temática em algumas escassas e esporádicas histórias. Embora seja um tópico relativamente pouco abordado, é importante destacar seus principais registros nas HQs nacionais. O personagem *Aú, o Capoeirista*, cujo nome deriva de um dos movimentos da capoeira, foi criado em 1992 por Flávio Luiz, cuja arte e roteiro retratam as aventuras do jovem herói baiano, primeiro como criança e depois como adolescente, nas cercanias da cidade de Salvador. Por sua vez, o *Capoeira Negro*, descrito como um exímio mestre da arte da capoeira, foi criado por Alex Cruz em 1995 e tem uma trajetória interessante, visto que migrou da cidade baiana de Salvador para a cidade gaúcha de Santa Maria; algo bastante incomum no contexto dos heróis dos quadrinhos que, geralmente, escolhem uma cidade para proteger e que também sirva como base de suas atividades e lá permanecem de decorrer de suas aventuras. Em 1997, o roteirista Alex Mir e o desenhista Diógenes Neves criaram o grupo de super-heróis brasileiros denominado *Defensores da Pátria*, com representantes de várias regiões do país apresentava entre seus membros um exímio capoeirista de Minas Gerais, denominado *Srbek*. Inicialmente publicado nos fanzines e

depois nas revistas de HQs, o *Corcel Negro*, surgiu pela autoria de Alcivan Gameleira no ano de 2004; embora seja descrito como um mutante surdo com poderes que o capacitam a viajar no tempo e no espaço, sua menção aqui se faz necessária porque ele também é caracterizado como um personagem capoeirista. O guerreiro urbano *Escorpião de Prata*, criado por Eloyr Pacheco em 2007, surgiu originalmente como coadjuvante em aventuras protagonizadas por outro personagem brasileiro, sendo descrito como alguém que domina a arte da capoeira e cujas motivações decorrem da necessidade de honrar a memória de um antepassado próximo (ROSA, 2019).

Com a pesquisa em andamento e para os propósitos desse artigo, delimitamos nossas análises sobre uma rara HQ cujo protagonista é um negro e capoeirista, talvez a mais antiga publicação com essa abordagem, tendo sido, a partir de nossa imersão no universo dos quadrinhos nacionais, esquecida e relegada, uma “[...] página perdida da história das HQ brasileiras” (GRASEL, 2011).

Trata-se da HQ *Meia-Lua, o rei da Capoeira*, que desenvolve as aventuras de *Murilo Meia-Lua*, ou simplesmente, *Meia-Lua*, personagem criado por Hayle Gadelha¹, em obra quadrinizada em 1979 por Julio Shimamoto², muito embora, encontremos alguns pesquisadores que afirmam que a HQ se trata de uma criação de Shimamoto, cabendo a Gadelha somente a ideia e os argumentos iniciais (SANTOS, 2014). Foram publicadas três aventuras com o persona-

1. Repórter, publicitário e mestre em artes marciais, roteirista praticamente apagado do cenário das Hq, não tendo sido encontrado, até o momento, nenhuma informação a respeito de sua obra, tampouco de sua biografia.

2. O autor é um consagrado quadrinista nacional, paulista nascido em 1939, filho de imigrantes japoneses, com desenhos que se destacam pelo equilíbrio entre a versatilidade dos traços e a simplicidade das narrativas, é conhecido como Shima ou o Samurai dos quadrinhos brasileiros, produzindo, também, sobre temáticas brasileiras (KANNO, 2004).

gem, nas edições 02, 03 e 04, lançadas na antológica revista *Kiai, Faixa Preta em Quadrinhos*, Editora Grafipar, do Paraná.

As aventuras tiveram uma reedição, lançada pela Editora Júpiter II em 2010 (SHIMAMOTO, 2010), editada por José Salles, com a participação de outros artistas (SALLES, 2020; SANTOS, 2014). Shimamoto assumiu a criação e arte, produzindo o prefácio e um artigo sobre a Capoeira (KANNO, 2004). Para esse artigo, utilizamos essa reedição, realizando a análise da obra quanto a sua dimensão global (ANTUNES, 2010). A obra foi disponibilizada pelo editor que, contatado por e-mail, nos enviou uma edição.

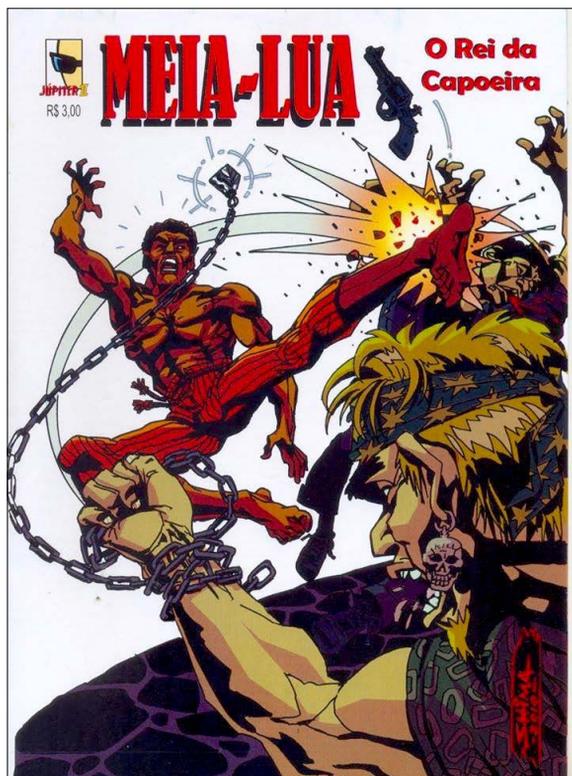


Figura 1 – Capa/Meia-Lua, o rei da capoeira (Edição de 2010)
Fonte: <http://jupiter2HQ.blogspot.com/>

As aventuras de Murilo Meia-Lua, o rei da Capoeira

As três aventuras do personagem contidas nas HQ são: “Meia-Lua, o rei da Capoeira”, representando o heroísmo de personagem, ao resgatar a professora Tetê, raptada por Azeitona, causa a morte de um dos bandidos; “Meia-Lua, Rei da Capoeira, contra a Denúncia Vazia do Morro”, com o herói enfrentando Rução, buscando justiça enquanto protesta contra o pagamento indevido dos aluguéis dos moradores da favela; e “A prisão de Meia-Lua”, na qual o herói é preso e, em seguida, salvo pelos moradores da favela antes que seja conduzido à penitenciária (GRASEL, 2011). As histórias versam em torno da representação do heroísmo do protagonista, que defende os fracos e oprimidos, representado como um justiceiro, cujo apelido é atribuído a um golpe da Capoeira, a Meia-Lua ou Meia-Lua de Chão.

O personagem é contextualizado nas favelas do Rio de Janeiro, nos anos finais da década de 1970, onde vive e se esconde da polícia. Trata-se de um jovem, de infância órfã, com três irmãos e uma namorada, a professora Tetê, sempre lutando pela sobrevivência em um ambiente social hostil e de discriminação contra os negros e pobres, além do clima de terror imposto por bandidos, o que contribui para a retratação de um contexto social em que as pessoas comuns e simples, os moradores da favela, permaneçam à margem da sociedade.

O personagem é representado diante de escolhas bastante adversas e restritas, servir aos chefes das facções criminosas ou sofrer perseguições ao se rebelar aos criminosos. Optando, enquanto justiceiro a favor do povo, pela resistência contra a bandidagem, decidindo lutar pela dignidade dos moradores da favela, o que o leva ao confronto com os bandidos comandados pelo personagem Rução,

também capoeirista, e seu fiel seguidor Azeitona, cuja prática é a ameaça constante aos moradores.

A trama culmina quando o protagonista, durante uma briga com os homens de Azeitona, resgatando sua namorada Tetê, acaba por provocar a morte de um dos membros, sendo obrigado a fugir e se esconder da polícia, porém, os moradores da favela intervêm, evitando que seja conduzido à penitenciária, encobrindo sua fuga.

Mesmo diante das adversidades, a face heroica do personagem é evidenciada quando o povo da favela sempre recorre a ele nas dificuldades, o que reflete com propriedade a realidade das favelas e concede humanidade ao herói. Os desenhos representam sequências de lutas bastante apuradas, porém com traço duro e espremido nos espaços diminutos dos quadros. Os diálogos entre os personagens são simples e, ao tentarem reproduzir traços das falas comuns do povo, soam de forma artificial e equivocada, ou seja, são afetados pelo equívoco porque são utilizados para a fácil compreensão do leitor, visto ser quem fará os significados funcionarem na trama. Dado que a leitura não nos convida à simples decodificação, mas à construção de maneiras de ler (ORLANDI, 2001), em nossa análise, a tentativa de simplificação dos discursos faz com que os diálogos não convençam enquanto representação das falas das pessoas da favela.

Percebemos que o ambiente, os costumes e os personagens estão efetivamente relacionados à época em que as aventuras são ambientadas, com um tempo narrativo, apropriado e adequado com o clima e estilo do desenho. As cenas, especialmente as de ação, causam impacto significativo, realista, sendo quase possível sentir a adrenalina. As fortes influências, no traço do autor, dos estilos de lutas orientais, são marcantes, pouco desenvolvendo a plasticidade leveza característica dos movimentos da Capoeira, com alguns movimentos fora

de contexto, desproporcionais e quase caricaturais, com influência, sem dúvidas, dos desenhos marginais, de fanzines e quadrinhos underground, caracterizados pelo traço sujo e sombrio.

A Capoeira é representada atrelada ou bastante próxima à criminalidade, como prática exclusiva de negros, pobres e vadios. A fuga de Meia-Lua evidencia esse sentido, pois conduz ao entendimento de que a polícia não dará crédito à história de legítima defesa, por se tratar de um jovem negro, pobre e morador da favela, agravado pela corrupção da polícia, manipulada pelo criminoso Rução, além disso, a Capoeira não é representada em sua completude, não é destacado sua natureza, princípios, fundamentos, ritos e rituais, bem como, a parte musical e a roda, que têm relevância central nessa cultura. O recorte é direto, com o personagem surgindo já se valendo da Capoeira, a luta para sua defesa e a submissão dos adversários, desferindo golpes e subjugando os bandidos. O personagem carrega forte influência das artes marciais orientais, sobretudo, na figura do samurai errante.

Chinen (2019) e Braga Jr. (2013a; 2013b) são enfáticos denunciando uma caracterização dos personagens negros, que ainda perdura, com seus costumes, modos de falar e posturas bastante caricaturados, beirando o ridículo e se aproximando da semelhança com animais. Em várias passagens da história de Meia-Lua os desenhos são borrados, toscos e sem os traços de humanos, apenas um contorno em forma de um corpo humano, porém totalmente escurecido, como podemos identificar nos desenhos em preto e branco por trás da imagem colorida do personagem, na imagem 2:

O personagem surgiu no meio marcial comum aos autores e, nutriram neste ambiente e na década, com abundantes filmes do gênero, a gênese de um personagem, genuinamente brasileiro... O herói urbano, inserido em uma realidade crua e naturalmente real passa a interagir com situações típicas das dificuldades de uma favela... Suas aventuras não tiveram continuidade...



Figura 2 – Murilo Meia-Lua, o rei da Capoeira

Fonte: <http://HQquadrinhos.blogspot.com/2011/02/meia-lua-by-hayle-gadelha-julio.html>

A partir da fala de Orlandi (2001, p. 19) quando afirma que “[...] não há sentido sem interpretação” e que toda interpretação está consolidada em dois níveis “[...] o de quem fala e o de quem analisa”, entendendo, ainda, que os textos e as imagens nas HQ se articulam para produzir os sentidos, é possível afirmar que a forma silenciosa de representar a Capoeira em sua completude, negligencia essa prática, pois a relação entre o pensamento (dos autores), a linguagem e o mundo permanece aberta. Portanto, classificamos a incompletude (ORLANDI, 2001) identificada na HQ como um desmazelo, entendendo que os autores denotam um sentido aberto, que não se fecha,

como uma abertura a interpretações várias e que, facilmente, favorecem a elaboração de sentidos e significações reducionistas sobre a Capoeira, notadamente quando se toma as imagens que constituem a narrativa como um acervo de signos visuais (POSTEMA, 2018).

Por outro lado, com as HQ com personagens afrodescendentes se tornando mais comuns (CHINEN, 2019), são raras as narrativas com personagens capoeiristas, o que torna as HQ nacional *Meia-lua, o rei da Capoeira* um raro e pioneiro exemplar. Suas aventuras são muito pouco conhecidas, e mesmo obras que se debruçam sobre personagens negros nas HQ nacionais não trazem informações sobre esse personagem.

O personagem protagonista carrega uma identidade posta e definida, uma condição construída anterior às aventuras, no caso, um jovem negro, capoeirista e justiceiro, representado em um ambiente marcado profundamente pela criminalidade, condições, identitária e contextual, inseridas quase como uma essência, pois não há a preocupação em se contextualizar, na história, os cenários, os sujeitos e de que forma a criminalidade e a resistência a ela se configuraram, histórica, social e politicamente, ou seja, a história parte da premissa de que numa favela do Rio de Janeiro na década de 1970 sempre imperava a criminalidade, era composta em sua quase totalidade por pessoas negras, pobres e ignorantes (falta de domínio da linguagem culta), dentre as quais havia os que optavam pelo crime (Rução; Azeitona), outros que preferiam não se envolver (a professora Tetê) e os justiceiros (Meia-Lua; pessoas do povo que não permitiram sua prisão), o papel da polícia às voltas com arranjos com a criminalidade (acordos com Rução), dentre outros aspectos.

A comunicação que os autores propagam, a partir da condição descrita, caracteriza para Deleuze (1999) uma informação, um con-

junto de palavras de ordem, promovendo a circulação de uma ordem que julgam que devemos seguir, que nos dizem termos a obrigação de acreditar. Meia-Lua não assume, tampouco nega o papel de justiceiro ao defender a favela de Rução, Azeitona e demais seguidores, simplesmente nos é informado ser essa sua condição, uma situação de urgência, a partir da qual a trama é costurada, o que nos leva a, partindo da reflexão sobre o que significava ser um justiceiro social na década de 1970 numa favela do Rio de Janeiro, entendermos se tratar de alguém que para mais nada serviria na vida, além da condição que lhe fora determinada pelo sistema controlado das palavras de ordem em curso no cenário social cenário de desdobramento das aventuras de Meia-Lua.

Passa pelo mesmo crivo a informação de que a Capoeira nasceu, se desenvolveu e se mantém com uma espécie de natureza/essência em contextos de marginalidade, envolta e próxima à criminalidade, afinal, Rução também era capoeirista, certamente todos os demais criminosos, o que é reforçado pela falta de contextualização dessa prática enquanto constituída por um corpo de princípios fundamentais, práticas e saberes, representada somente como uma luta mortalmente eficiente.

Para Goffman (2012), Meia-Lua desempenha perfeitamente a representação do papel que lhe é atribuído pela sociedade, no sentido de ser reconhecido e respeitado, acreditado pelos que o veem somente como um justiceiro, solitário, perambulando em fuga e despido de vestimentas que não, ao que transparece, as vestimentas de um negro escravizado no Brasil colonial, vestindo somente uma calça, sem camisa e descalço.

Ao mesmo tempo, sua identidade de justiceiro se adequa no conceito de identidade de resistência (CASTELLS, 2018), enquanto per-

sonagem que luta e resiste contra a desvalorização e estigmatização imposta pela lógica da dominação que o define, pela condição de negro e capoeirista, de infância órfã e vivendo numa favela, como um justiceiro, um peregrino marginal, um samurai solitário ambientado no Brasil dos anos setenta.

Considerações finais

Meia-Lua, o Rei da Capoeira, personagem negro, pobre, morador de uma favela, órfão e capoeirista passa pelo crivo da memória histórica dos autores, com influência forte nos traços e nos sentidos atribuídos ao personagem, caracterizando-o bem próximo de um lutador marcial asiático, um samurai solitário. Ao situar as origens e o protagonismo de Meia-Lua, os autores utilizam um arco de história a ser contado em quatro capítulos, porém, com indicação de sequências futuras e, quem sabe, novas aventuras, diferentes histórias em períodos outros, inclusive incluindo outros artistas na costura da jornada heróica do personagem; além disso, é situado em um contexto histórico onde a Capoeira, sua arma de defesa e ataque, ainda não tinha o reconhecimento e o protagonismo social assumido em contextos atuais, pleno século XXI, tampouco se imaginava o caráter educacional dessa arte. Os sentidos e significados construídos, mesmo olhados de hoje e ainda provisórios, não podem prescindir dessa contextualização e, neste sentido, carecem de aprofundamento da caracterização e do papel que o protagonista desempenha na trama.

O caráter provisório das análises e achados se deve ao fato de que nossa pesquisa se encontra em andamento, com bastante material para tratamento e análise, sendo precipitada a apresentação de qualquer consideração final, não inviabilizando nossas considera-

ções parciais e as contribuições que consideramos relevantes e significantes para o estudo dos quadrinhos nacionais, em associação com investigações em torno de uma cultura popular brasileira.

Neste sentido, destacamos que *Meia-Lua, o Rei da Capoeira* trata-se de uma HQ pioneira na abordagem de aventuras com protagonista negro e capoeirista, muito embora relegada e quase esquecida no conjunto das HQ nacionais, bem como na obra dos autores, principalmente, de Julio Shimamoto, que se mantém ativo com muitas produções, porém quase sem referência a essa HQ.

As aventuras de Meia-Lua nos permitiram construir sentidos e significados, a partir do acesso aos textos e imagens, que representam um herói negro e capoeirista, um justiceiro popular em uma favela carioca dos anos da década de 1970, no Brasil, ambiente fortemente marcado pela pobreza e criminalidade, cuja habilidade na Capoeira, arte-luta representada como luta eficiente e mortal, protege os moradores da favela contra criminosos e assume a postura heroicas do justiceiro.

Podemos concluir, afirmando que a HQ investigada é um marco importante no cenário dos quadrinhos nacionais, por abordar uma cultura nacional, protagonizada nas aventuras de um herói negro, exaltando as possibilidades do trabalho e produção de HQ com temáticas nacionais e, acima de tudo, contribuindo de forma significativa para superação dos ranços e preenchimento das lacunas quando se trata de quadrinhos com personagens negros, ainda simbólica e incipiente.

Referências

- ALMEIDA, Silvio. *Racismo Estrutural*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.
- ANTUNES, Irandé. *Análise de Textos: fundamentos e práticas*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? *Revista Espaço Acadêmico*, n. 142, ano. XIII, mar. 2013a, p. 27-34.
- BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. A ambientação de personagens negros na Marvel Comics, *Identidade!* São Leopoldo, v.18 n. 1, jan.-jun. 2013b, p. 03-20. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 20 ago. 2018.
- CASTELLS, Emanuel. *O Poder da Identidade*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- CHINEN, Nobu. *O negro nos quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2019.
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.
- CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- COSTA, Emília Viotti. *Da senzala à colônia*. 5. ed. São Paulo: UNESP, 2010.
- DELEUZE, Gilles. O Ato de Criação. Trad. José Marcos Macedo. Palestra, 1987, Edição brasileira: *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 27 jun. 1999. Disponível em: https://lapea.furg.br/images/stories/Oficina_de_video/o%20ato%20de%20criao%20-%20gilles%20deleuze.pdf. Acesso em: 10 abr. 2020.

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

GOFFMAN, Erving. *A representação do Eu na vida cotidiana*. 10. ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2011.

GRASEL, Rafael. Meia-Lua, o rei da Capoeira: a página perdida da história das HQ brasileiras. *Estúdio RAFELIPE, Blog Informativo, Cultural e Artístico*, ano XII, 04 mar. 2011.

KANNO, Maurício de Paula. *Julio Shimamoto: um incansável aprendiz*. 2004. 13 f. Monografia, TCC-Editoração em Histórias em Quadrinhos (Graduação)-Escola de Comunicação e Artes/Universidade de São Paulo-USP, São Paulo, 2004.

KILOMBA, Grada. *Memórias da Plantação: episódios de racismo cotidiano*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

MAESTRI, Mário. *A servidão negra*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

MATTOS, Regiane Augusto. *História e Cultura Afro-brasileira*. São Paulo: Contexto, 2008.

MATTOSO, Kátia de Queirós. *Ser escravo no Brasil*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

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

MINAYO, M. C. *O desafio do conhecimento*. São Paulo: Hucitec, 2010.

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

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir dos fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

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

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

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

SALLES, Jose. *Meia-Lua, o rei da Capoeira*. Disponível em: <http://jupiter2HQ.blogspot.com/p/o-gaicho-personagem-criado-por-julio.html>. Acesso em: 08 abr. 2020.

SANTOS, Clézio. A Geografia no Ensino Médio e o uso das Histórias em Quadrinhos na Questão Étnico-Racial. *Revista GeoPantanal*, Corumbá/MS, n. 17, p. 161-173, jul/dez. 2014.

SHIMAMOTO, Julio; GADELHA, Hayle. *Meia-Lua: o rei da capoeira*. São Paulo: Júpiter II, 2010.

SILVA, Robson Carlos. *As narrativas dos Mestres e uma História Social da Capoeira em Teresina/PI: do pé do berimbau aos espaços escolares*. Curitiba: CRV, 2016.

SILVA, Robson Carlos; SILVA, Rafael Bruno Ferreira; MOURA, Cândida Angélica Pereira. Capoeira e Pedagogia Rebelde: reflexões acerca da roda de rua como resistência, *Capoeira-Revista de Humanidades e Letras*, v. 4, n. 2, p. 85-97, 31 dez. 2018.

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