

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS**

GUILHERME DOS SANTOS PEIXOTO

**CULTURA E IDENTIDADE DO TRIÂNGULO MINEIRO NAS MINHAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AUTORAIS**

**UBERLÂNDIA
2024**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS**

GUILHERME DOS SANTOS PEIXOTO

**CULTURA E IDENTIDADE DO TRIÂNGULO MINEIRO NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
curso de graduação em bacharel em Artes visuais
da Universidade Federal de Uberlândia.

Orientador Professor Mestre Gastão Frota
Banca Examinadora:
Professor Doutor Ronaldo Macedo Brandão
Professor Doutor Paulo Faria Borges

UBERLÂNDIA
2024

AGRADECIMENTOS

Inicialmente gostaria de agradecer a Universidade Federal de Uberlândia e ao IARTE pela oportunidade de vivenciar a vida acadêmica de maneira tão única, é um privilégio imenso ter acesso a educação superior pública de tanta qualidade e zelo pelo crescimento pessoal e profissional de cada aluno.

Sou extremamente grato à minha família em especial meu pai Cláudio Camargo Peixoto e minha mãe Maria Lúcia dos Santos Peixoto por sempre terem me apoiado na escolha da vida artística e principalmente por sempre terem me incentivado a cultivar este lado desde pequeno, com muito apoio e amor em todos os desenhos que fiz quando criança.

Agradeço também a todos os professores que tive contato durante estes anos de UFU, todos foram de grande importância para meu crescimento artístico, seja por apresentar várias maneiras de fazer arte, por questão técnica e principalmente por me conectar com temas nacionais. Dos professores gostaria de agradecer em especial ao meu professor e orientador Gastão Frota, que sempre foi de muito apoio durante todo o processo do TCC e aos professores Ronaldo Macedo e João Agrelli que me auxiliaram na produção de algumas histórias que compõem o livro além de terem sido os primeiros professores a introduzirem a narrativa ilustrada no trabalho.

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso Cultura e Identidade do Triângulo Mineiro nas minhas Histórias em Quadrinhos autorais tem como objetivo apresentar meu percurso de produção enquanto aluno e quadrinista. As histórias em quadrinhos do livro “Três do Triângulo” são apresentadas como parte prática desta monografia, que traz uma análise visual e narrativa das Hqs presentes no livro em formato digital. A fim de explicitar as inspirações e os objetivos de elementos ali presentes, realizo também uma análise comparativa entre este livro a Hq “O Despertar de Zé Fogueira” de Rainer Petter. A análise aponta algumas semelhanças narrativas entre os trabalhos, a fim de mostrar o processo de formação desta identidade regional nessas produções, ressaltando os elementos de pertencimento à identidade local, dados tanto pelos arquétipos dos personagens, como pela representação dos ambientes, da cultura e tradições das cidades de Araguari e Uberlândia.

Palavras chave: História em quadrinhos. Triângulo Mineiro. Cultura.

ABSTRACT

The conclusion project "Culture and Identity of the Triângulo Mineiro in my Comics" aims to present my production journey as a student and comic book artist. The comics from the book "Three from the Triângulo" are presented as a practical part of this thesis, which provides a visual and narrative analysis of the comics in the digital format. In order to elucidate the inspirations and objectives of the elements present there, I also conduct a comparative analysis between this book and the comic "The Awakening of Zé Fogueira" by Rainer Petter. The analysis highlights some narrative similarities between the works, aiming to demonstrate the process of shaping this regional identity in these productions, emphasizing the elements of belonging to the local identity, given both by the character archetypes and by the representation of the environments, culture, and traditions of the cities of Araguari and Uberlândia.

Keywords: Comic book. Triângulo Mineiro. Culture.

SUMÁRIO

Lista de Ilustrações e Imagens.....	6
Introdução.....	7
1 Trabalhos e inspirações iniciais para o projeto.....	9
1.1 Truco valendo Tudo.....	11
1.2 Pão de Queijo.....	13
1.3 Ditados Populares.....	16
2 Análise da história “O despertar de Zé Fogueira” de Rainer Petter.....	20
2.1 Entrevista com Rainer.....	24
3 Relatos sobre as três Hqs.....	26
3.1 Sem Desfeita.....	26
3.3 Tempestade no Tempo.....	54
Referências Bibliográficas.....	71

Lista de Ilustrações e Imagens

Hq “truco valendo tudo” página 4.....	12
“Vontade de pão de queijo” página 2.....	14
“Vontade de pão de queijo” página 11.....	15
Linoleogravura em tecido “galinha que acompanha pato morre afogada” 1/1.....	17
Linoleogravura em tecido “Mente vazia oficina do diabo” 1/1.....	18
Linoleogravura em tecido “Cavalo dado não se olha os dentes” 1/1.....	19
Hq “Sem Desfeita” página 2.....	28
Hq “Sem Desfeita” página 5.....	31
Hq “Sem Desfeita” página 6.....	32
Hq “Sem Desfeita” página 11.....	34
Hq “Sem Desfeita” página 12.....	35
Hq “Sem Desfeita” página 13.....	36
Hq “Boi Vingativo” página 2.....	40
Hq “Boi Vingativo” página 10.....	43
Hq “Boi Vingativo” página 12.....	44
Hq “Boi Vingativo” página 13.....	45
Hq “Boi Vingativo” página 14.....	46
Hq “Boi Vingativo” página 15.....	47
Hq “Boi Vingativo” página 17.....	48
Hq “Boi Vingativo” página 18.....	49
Hq “Boi vingativo” página 19.....	50
Hq “Boi Vingativo” página 23.....	51
Hq “Boi Vingativo” página 24.....	52
Hq “Tempestade no Tempo” página 2.....	55
Hq “Tempestade no Tempo” página 4.....	56
Hq “Tempestade no Tempo” página 5.....	57
Hq “Tempestade no Tempo” página 6.....	58
Hq “Tempestade no Tempo” página 8.....	59
Hq “Tempestade no Tempo” página 9.....	60
Hq “Tempestade no Tempo” página 11.....	61
Hq “Tempestade no Tempo” página 12.....	62
Hq “Tempestade no Tempo” página 14.....	63
Hq “Tempestade no Tempo” página 16.....	64
Hq “Tempestade no Tempo” página 17.....	65
Hq “Tempestade no Tempo” página 20.....	66
Hq “Tempestade no Tempo” página 23.....	68

Introdução

Este trabalho de conclusão de curso faz uma apresentação aos leitores sobre minhas Hqs que foram produzidas durante meus anos como discente do bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia com um recorte na cultura do Triângulo Mineiro. A monografia também trata então das Hqs que foram minhas inspirações para essa produção: sejam estas de artistas que conheci quando pequeno, sejam de artistas que passaram pelos mesmos corredores e salas alguns anos atrás, de trabalhos anteriores que se relacionam com meu tema, conversas e minhas próprias experiências pessoais que me moldaram como pessoa e como artista. Além de trazer um olhar teórico para a produção de Histórias em Quadrinhos no Triângulo Mineiro, analiso sobre representações de personagens e estereótipos destes nessa mídia.

Creio que é importante ressaltar a representação da cultura do Triângulo mineiro que conheci mas não abordei neste trabalho, não só com autores como Rainer e com a história que foi apresentada e analisada neste trabalho de conclusão, como também com vários outros autores, como por exemplos Dudu Torres com a Hq Raiz, Getulio Ribeiro com a Caospeia Brasilica e ainda outros quadrinistas que têm encontrado espaço nas Hqs produzidas pelo Professor João Agreli, como as revistas Meia Cura e Basídio, que tenho em casa por cortesia do Professor Agreli.

Sobre a minha produção para este trabalho, tive como principal objetivo agrupar três Hqs que produzi enquanto aluno, tais histórias todas têm como fundo o cotidiano, os causos e as experiências pessoais que tive como residente do Triângulo Mineiro. Ao perceber que, apesar de poder trabalhar sobre qualquer tema e ter total liberdade para criar, eu sempre me via contando e desenhando histórias que ressoam com minha cidade, com meu modo de ver a vida e com todo um imaginário e cultura do Triângulo, logo, nada mais justo que juntá-las e criar um livro digital com o nome “Três do Triângulo”.

Toda a produção do meu trabalho foi realizada de maneira digital, sendo um ambiente que tenho mais domínio para a criação de Hqs, afinal as ferramentas que são disponibilizadas me permitiram trazer ângulos, sombras e cenários que, para mim, seriam extremamente

difíceis no papel. Um fator que pesa muito para a escolha do digital é a facilidade e praticidade que ele possibilita também no momento de divulgação do trabalho. O livro “Três do Triângulo” está disponível para a leitura em pdf na plataforma *Tapas [Read 3 do triângulo](#)* | *Tapas Web Comics* acessível nas redes sociais via *Twitter* e *Instagram* de forma totalmente gratuita, exatamente para facilitar a divulgação dessas histórias e da **cultura mineira** de forma fácil para quem tenha interesse.

Como forma de trabalhar e trazer artistas da região para meu trabalho, decidi fazer uma análise comparativa da Hq “O despertar de Zé Fogueira” do artista formado na UFU Rainer Petter com minhas histórias do livro “Três do Triângulo”. Escolho tal Hq por ser uma história que se encaixa muito bem na minha pesquisa por ser de um artista da região e ter como cenário a cidade de Uberlândia. Aproveitando este tema, realizei uma curta entrevista de 5 perguntas com Rainer, visando compartilhar experiências sobre a produção da Hq e a vivência dele como artista no Triângulo Mineiro.

A análise textual e visual será pautada por alguns estudos dos seguintes autores Amaro Xavier Braga Junior com o texto “O que é nacional nos quadrinhos brasileiros” na Revista do Espaço Acadêmico, onde o autor pontua sobre estereótipos utilizado em Hqs, os textos da pesquisadora Elaine Meire Raslan, sendo eles: “Design Gráfico e a Cultura Brasileira das Hqs presentes nos quadrinhos mineiros” e por fim o texto de Stuart Hall .

1 Trabalhos e inspirações iniciais para o projeto

Creio que meu primeiro contato com o mundo das artes foi com o desenho, afinal minha mãe costumava desenhar quando jovem e a partir desse primeiro contato meus primeiros desenhos foram de desenhos animados que assistia quando criança, sendo eles Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco e turma da mônica, entre vários outros. A principal questão é que com meu crescimento e com a procura por mais informações sobre os animes que eu costumava assistir descobri que praticamente todos eles derivam de Histórias em quadrinhos, mais especificamente os mangás e isso me fascinou. Tal coisa fez com que eu me interessasse muito por essa mídia e em como existia uma variedade incrível de gêneros e histórias que por ali eram contadas e que eu não tinha tanto contato com as histórias nacionais ou até mesmo as internacionais que costumavam circular nas grandes mídias em meados de 2010.

Durante meu segundo colegial comecei a me indagar sobre o porquê de não existirem muitas histórias tão variadas, como os mangás, em que o contexto fosse a minha realidade. Um tema claro, por exemplo, que me vem à mente é porque não encontrava uma história em quadrinhos ou animação sobre truco —gostaria de ver uma nos moldes do anime Yu Gi Oh (anime sobre um jogo de cartas) em que tudo era muito exagerado com grandes tramas com o jogo como base. Partindo dessa pergunta comecei a pesquisar sobre autores nacionais (grandes e pequenos que trabalhavam com o tradicional e com o digital) cujas narrativas fossem focadas no Brasil, em situações, dialetos, folclore e cultura que eu reconhecesse. Com isso descobri alguns que inicialmente foram grande fonte de entretenimento, mas que posteriormente me serviram como inspiração para o livro e minhas Hqs, os principais sendo Silva João com a Hq digital “Pelas ruas de Açucena” e Iara Naika com a “Hq 48 km” .

Apesar de tantas influências e de meus gostos agora parecerem que seria um caminho óbvio eu começar a trabalhar com quadrinhos, esta não foi minha primeira intenção quando ingressei no curso, na realidade me sentia meio “perdido” em certos momentos, porém algo que se repetiu em minha produção foi o regionalismo e o interesse por temas nacionais. Fui então trazendo elementos culturais do Brasil para meus estudos e trabalhos: seja representando grandes atletas apenas por cores e silhuetas num trabalho de Cor e

Composição; realizando uma xilogravura cuja a imagem era uma mão segurando um quatro de paus; fazendo relação ao ZAP do truco mineiro; ou ainda anotando em um grupo solitário de Whatsapp ditados populares colhidos na base do boca a boca.

1.1 Truco valendo Tudo

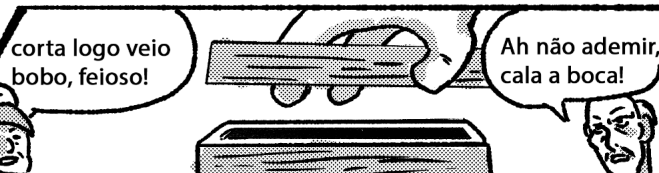
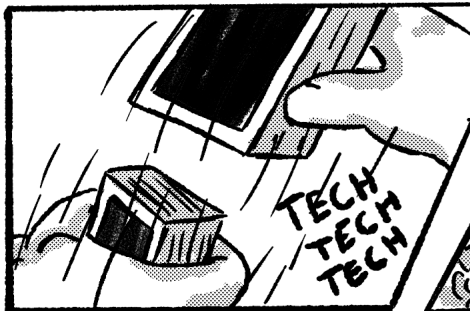
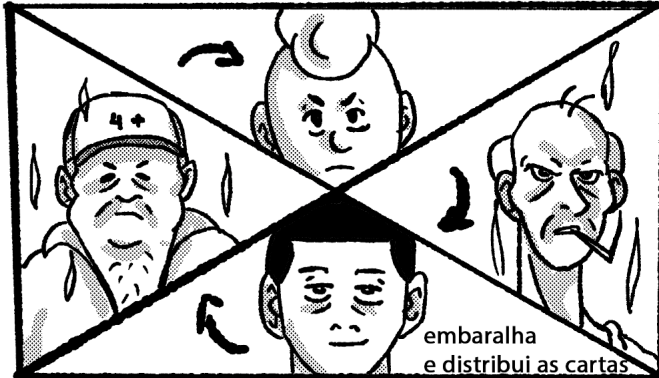
Meu primeiro contato com foco mesmo na produção de Hqs durante a faculdade foi numa aula ministrada pelo professor João Agreli durante a pandemia do Covid 19. Nesse curso remoto nos foi proposto criar uma Hq curta, de 5 a 6 páginas com tema livre, e nesse momento vi a oportunidade de criar a história sobre truco, como sugerido acima. Afinal este jogo faz parte da minha vida, tanto jogando com amigos, quanto por influência do meu Avô Antônio, que sempre exibiu vários troféus de truco em sua casa; a partir dessas influências surgiu a Hq “truco valendo tudo”.

Truco ladrão!

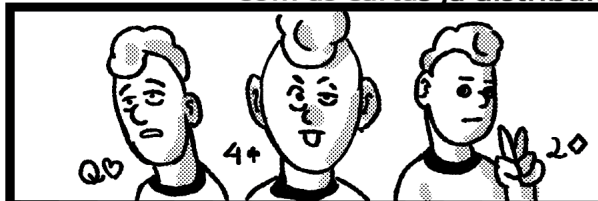
A Hq conta a história de dois amigos que após se considerarem os melhores jogadores de truco da história são desafiados pelo Diabo do Truco para uma partida contra seus servos fantasmas, com a questão de que com a vitória receberiam um baralho mágico que os tornaria imbatíveis mas com a derrota tomariam o lugar dos servos como prisioneiros eternos do Diabo. Com a base da história feita, acrescentei alguns dialetos e jeitos de falar, me inspirei no uniforme da escola que estudei e em pessoas que tive contato para criar os personagens e suas personalidades.ais características inserem na história uma localidade, uma região, uma região que pra mim, e para pessoas do meu círculo social é identificável como uma cidade Triângulo mineiro. A partir dessa Hq percebi que inconscientemente busquei representar aquilo que conheço e que vivo, acrescentando o exagerado, fazendo situações banais se tornarem absurdas.

Segue o trecho final da história,:

APÓS ALGUMAS RODADAS ...



com as cartas já distribuídas, sinais são trocados...



1.2 Pão de Queijo

Como aprofundamento sobre a construção de narrativas das HQs, durante o ano de 2023 participei da aula de Ilustrações e Narrativas ministrada pelo professor Ronaldo Macedo. Nesta disciplina tivemos como trabalho final desenvolver e ilustrar um livro infantil, mais uma vez vi a oportunidade de trabalhar com elementos regionais no projeto. Dessa vez com ideias mais maturadas, e já tendo alguma experiência em escrever e desenhar histórias, resolvi criar uma que tivesse como foco o pão de queijo! e com esse pensamento o livro “Vontade de pão de queijo” foi feito.

O livro conta a história do adulto Renato, que ao receber a ligação de sua irmã tem a missão de cuidar do sobrinho por uma tarde, e apesar do contexto familiar ambos não se dão tão bem durante o início da história, onde os 2 estão muito centrados nas suas individualidades.

O pão de queijo surge na história como um fator para aproximar sobrinho e tio, apesar da negação de Renato ao primeiro pedido da criança para fazer a quitanda e mesmo tendo a cozinha toda suja pelo menino tentando fazer a receita sozinho ele se mostra um adulto consciente e paciente e decide ajudá-lo.

A falta de experiência na cozinha atrapalha os 2 no preparo dos pães de queijo, surge então a ideia de deixar ainda mais familiar a receita, e assim ligam pedindo ajuda e tirando dúvidas com a avó de João (sobrinho) e a mãe de Renato, e após esse auxílio tudo segue numa normalidade. No fim da história ambos estão comendo pão de queijo felizes e mais próximos como família.

Decido por esse contexto na história — tanto sobre o pão de queijo, quanto a questão familiar — a fim de trazer a cultura mineira para a história; afinal sou mineiro e tenho muito apreço por essa cultura e nossa culinária, (apesar que nunca fiz um pão de queijo e nem sei fazer). A história é uma forma de valorizar essa cultura e me tirar da zona de conforto para finalmente fazer a receita.

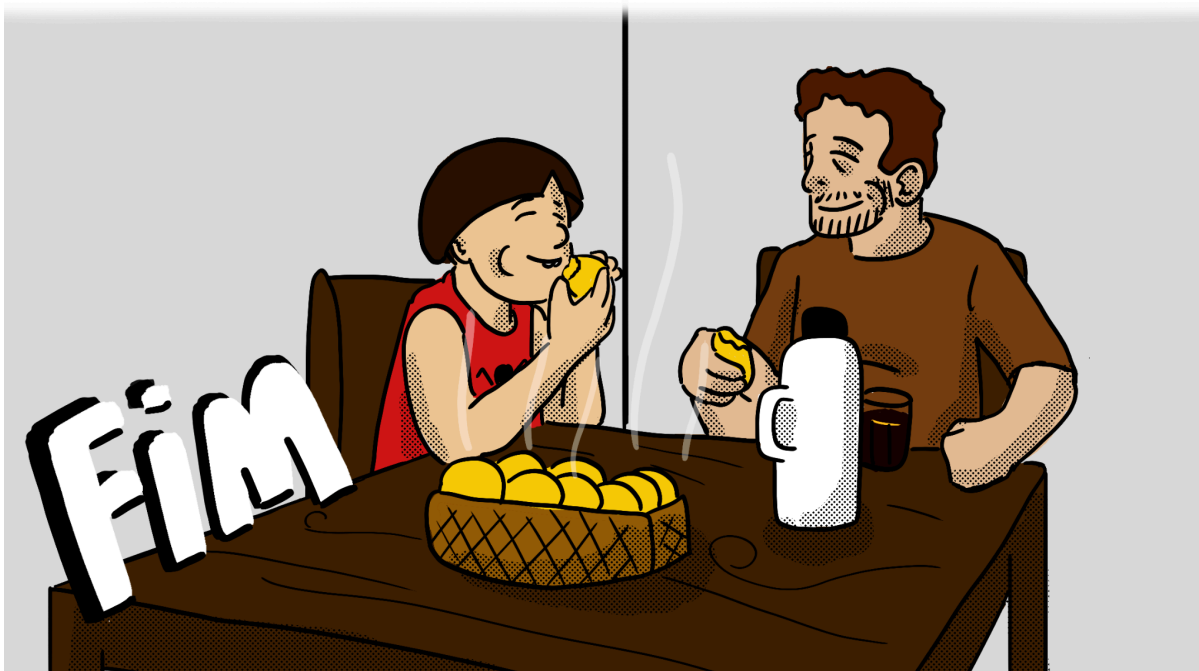
Seguem trechos do livro infantil:

QUANDO DE REPENTE O SEU TELEFONE TOCA, E VEJAM SÓ!
É A IRMÃ DO RENATO!
"RENATO POR FAVOR CUIDE DO JOÃOZINHO HOJE A TARDE PRA MIM?
PRECISO SAIR E NINGUÉM PODE
OLHA ELE!" DISSE A IRMÃ DE RENATO
QUE LOGO RESPONDEU ANIMADO "MAS É CLARO! TEM MUITO
TEMPO QUE NÃO O VEJO, TO DOIDO PRA VER O MENINO!"



“Vontade de pão de queijo” página 2

E VEJAM SÓ ALÉM DE BONITOS OS PÃES DE QUEIJO ESTAVAM ÓTIMOS! OS DOIS COMERAM MUITO E SE DIVERTIRAM MUITO FAZENDO A RECEITA! ISSO FOI UM ENSINAMENTO MUITO IMPORTANTE TANTO PARA RENATO QUANTO PARA JOÃO, PARA RENATO SIGNIFICOU QUE APRENDER A COZINHAR PODE SER DIVERTIDO E RELAXANTE E PARA JOÃO QUE O TABLET NÃO É TÃO DIVERTIDO QUANTO SE DIVERTIR COM ALGUÉM!



“Vontade de pão de queijo” página 11

1.3 Ditados Populares

Finalizando este aspecto que relaciona meus trabalhos anteriores trago o mais recente e o que me fez sair ainda mais da zona de conforto, a série “Ditados Populares” produzida para a disciplina de Ateliê em processos gráficos trouxe como principal inspiração os ditados populares que, com o tempo, criei uma lista que até o momento possui 79 ditos. A partir de todos estes selecionei três e produzi ilustrações que posteriormente se tornaram estampas de camisas a partir da técnica de linoleogravura em tecido.

Os ditados escolhidos foram escolhidos a base da aleatoriedade, utilizando de um pote com os números dos ditados sorteei os seguintes: “cavalo dado não se olha os dentes”, “galinha que acompanha pato morre afogada” e “mente vazia oficina do diabo”. Apesar de não lembrar de quem ou onde os ouvi estes ditos acima todos eu ouvi pela primeira vez pois meu pai os falou, e no processo de pesquisa para este trabalho o perguntei se ele lembrava como os tinha ouvido pela primeira vez, obtive como resposta que sua avó, minha bisavó por parte de pai, conhecia inúmeros ditados e causos. Acredito que tal conhecimento seja mais um exemplo de identidade e de cultura popular do triângulo mineiro, afinal é um conhecimento que foi passado de pai para filho sem o uso de escrita e apenas na base do boca a boca, na tradição de prosa, conversa de café da tarde, momento quase que sagrado para o mineiro.

Ao fim da disciplina, a professora Priscila Rampim organizou na biblioteca da UFU no campus Santa Mônica uma exposição coletiva onde todos os alunos participaram, o nome escolhido foi “Gravura em Construção” e lá expus minhas peças.



Linoleogravura em tecido “galinha que acompanha pato morre afogada” 1/1



Linoleogravura em tecido "Mente vazia oficina do diabo" 1/1



Linoleogravura em tecido “Cavalo dado não se olha os dentes” 1/1

2 Análise da história “O despertar de Zé Fogueira” de Rainer Petter

Antes de partir propriamente para a análise acho importante trazer o conceito de identidade e de cultura nacional para o sociólogo britânico-jamaicano Stuart Hall:

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso - um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos. (HALL, 2006, p. 50)

Focando na produção de quadrinhos regional aqui do triângulo mineiro trago a Hq “O despertar de Zé Fogueira” de Rainer Petter, artista uberlandense formado em Artes Visuais pela UFU, trazendo um paralelo muito interessante a ser analisado em como alguns elementos das histórias se dialogam, especialmente os que tem como objetivo representar a cultura, a localidade e as expressões do triângulo.

Sobre a história do Zé fogueira, já o conhecemos desde a primeira página como um morador de rua que cata latinhas para conseguir dinheiro e comprar ração para sua cadelinha Futrica. O autor utiliza de um narrador para nos contar que Zé é um homem atormentado pelo passado e que sofre com vários pesadelos que envolvem incêndios.

A partir deste ponto, é possível perceber que até o momento o autor utiliza de pontos relativamente comuns e triviais que estão presentes na sociedade, um catador de latinha acompanhado de seu animal de estimação, além de acrescentar a cidade de Uberlândia como um ponto de identificação maior para o leitor local, assim creio que o trecho artigo “Da Criação Artística à Representação do Imaginário e da Cultura Popular no Gênero História em Quadrinhos” onde os pesquisadores Milena dos Santos e Cícero da Silva conseguem relacionar da seguinte forma:

(...)O autor de textos literários narrativos ao utilizar da mimesis a partir de Aristóteles (2000) construirá um texto baseado no possível e no verossímil, o qual poderá trazer fatos que imitarão as ações e os fatos e buscará torná-los universais, sendo mimesis a imitação da ação humana, e posteriormente mais ricos e criativos, considerando assim a mimesis como fonte de verdadeiro conhecimento. (SANTOS; SILVA, 2022. p. 7)

Tal identificação só é “quebrada” a partir da introdução da parte mais lúdica da história, onde, enquanto catava latinhas, Zé encontra uma máquina fotográfica especial. Tal máquina o permite tirar fotos do passado conforme ele alterasse a data na parte de trás do equipamento, e assim ele sai pela cidade de Uberlândia passando por pontos históricos e marcantes da cidade registrando no presente o passado, pela lente da câmera que então se revela como meio para narrar o começo da História de Zé, agora nos mostrando visualmente as cenas que envolvem os pensamentos e sentimentos de Zé, que mais uma vez relembra do próprio passado conturbado.

No último ato da Hq, Zé enquanto tem uma crise por conta de tantas memórias que ele queria evitar: memórias que nos mostram que Zé já causou um acidente sério por conta de um incêndio que ele ocasionou, e que provavelmente deixou vítimas. O protagonista então cede aos seus desejos mais irracionais e provoca mais um incêndio. De início parece eufórico, mas logo essa felicidade se esvai para dar lugar a um contemplação sobre o que ele acabou de fazer, de como ele cedeu aos desejos que tanto o atormentavam e sequencialmente ao tédio.

Após o incêndio, Zé pega a câmera do chão e a observa. Existe um corte de tempo onde o protagonista se encontra caminhando por uma rodovia como um andarilho, acompanhado de Futrica e da câmera, que finalmente sugere a real ambição de Zé: “movido apenas pela esperança de paz. O silêncio eterno que tanto desejava poderia estar no fim desta estrada. Nada o faria desistir, nada mais lhe importava. Era só isso que ele pensava naquele instante. Solitário como nunca.”

Assim que li a história consegui traçar alguns paralelos muito interessantes com uma das Hqs que produzi para este trabalho, sendo ela a “Tempestade no tempo”. Percebo que alguns elementos se assemelham e se entrelaçam em ambas tramas. Um deles relativo ao protagonista principal, que na Hq do Rainer é o Zé Fogueira, e na minha história, o senhor Araguari; o outro diz respeito ao fato que as próprias cidades são personagens nas histórias.

Analisando as características dos 2 personagens percebo os seguintes paralelos:
-Ambos são senhores de idade que possuem um estigma de doido; enquanto na minha

Hq quem impõe esse estigma são as 2 crianças (Daniel e Marquim) na história do Rainer o próprio Zé questiona sua loucura;

-O próprio fato de ambos serem velhos tem algo a ser analisado, afinal tal característica dá aos personagens um tom de mistério por não termos conhecimento do seu passado, e ficamos nos perguntando: Qual a relação deles com a cidade em que vivem? Na *Tempestade no Tempo* o velho Araguari parece ser um tipo de guru, que conhece cada pedaço da cidade e seus segredos místicos; Zé Fogueira em sua história com a cidade de Uberlândia é um incendiário atormentado pelo passado que recorrentemente o tenta a cometer tais atos novamente.

-Por fim é a conexão com a cidade o que mais os identifica. Embora a minha história se passe numa cidade não nomeada diretamente, quem conhece saberá que é Araguari não somente pelo nome do personagem em questão e sim por mostrar lugares históricos da cidade e pontos de referência para seus moradores; o mesmo acontece na Hq do Zé fogueira: Uberlândia se faz presente como personagem na história e por meio da câmera vemos o seu passado e seu presente, tal como na Hq *Tempestade no Tempo* a tempestade proporciona aos meus 3 protagonistas conhecerem Araguari de 19 anos atrás – o passado se faz presente.

Com base neste entrelaçamento entre doideira, local, mistério, velhice e passado acho importante ressaltar a forma como é feita a representação da mineiridade nos quadrinhos. Para isso utilizarei o ensaio de Amaro Xavier Braga Junior “O que é nacional nos quadrinhos brasileiros”, que toca numa questão importante sobre o regionalismo e se adequa bem a análise dos personagens mineiros dessas duas histórias: “É necessário ainda ter atenção que o tema, por si só, pode não representar satisfatoriamente a nacionalidade, pois pode ser produzido como um mecanismo estereotipado, principalmente se for produzido por pessoas de fora do grupo.” (BRAGA JUNIOR, 2013, p. 29)

Nesse trecho Xavier Braga frisa a importância de termos uma representação honesta das pessoas que serão retratadas nas histórias, e que fuja do estereótipo fácil e batido que muitas vezes já está no imaginário popular, e que em alguns casos chega a ser ofensivo. Por Exemplo há o de que todo mineiro fala baixinho, que todo lugar fora das capitais é mato etc. Embora ainda haja mato e pessoas que falem baixo, a questão é julgar uma enorme gama de pessoas com inúmeras vivências e personalidades num arquétipo montado. Percebi que tanto em minha Hq como na de Rainer esse estereótipo é subvertido, ainda que de primeiro

momento os dois velhos se adequem a essas características eles mostram mais de sua personalidade conforme crescem como personagens na história revelando outras profundidades.

As relações que tracei acima tem como objetivo deixar evidente que a região do triângulo tem histórias a serem contadas, e que o realismo-fantástico tem um fator histórico-social muito importante ao representar o povo do triângulo mineiro e as cidades do triângulo, colocando um holofote nas nossas tradições e expressões, e manifestando uma produção de subjetividade comprometida com o local regional.

Meu crescimento como cidadão e como artista passa pelas experiências que tive crescendo em Araguari e morando em Uberlândia durante meus anos na UFU. Sinto que ao trazer e comparar elementos visuais e narrativos – de Hqs que só consegui conhecer após já estar dentro de uma universidade de Artes – e criar e pesquisar sobre quadrinhos, é quase inevitável pensar por que tais Hqs não circulam pelos meios e mídias mais populares, seja em eventos de quadrinhos ou até mesmo nas redes sociais. A falta de holofote nos artistas da região me traz à mente a pesquisa de Elaine Meire Soares Raslan pela escola de design da UEMG de título “Design Gráfico e a Cultura Brasileira das Hqs presentes nos quadrinhos mineiros”, no qual o Centro de Estudos de Design da Imagem tinha como objetivo incentivar os alunos de uma escola de Belo Horizonte a conhecerem a produção nacional de Hqs. Nessa pesquisa em determinado momento ela cita o pouco conhecimento que os alunos tinham sobre os quadrinhos brasileiros:

“Não cabe aqui inserirmos as diversas Hqs pesquisadas pelos alunos, apenas consideramos que essas questões sejam relevantes para análise final deste projeto de pesquisa, já que nas primeiras análises dos mesmos, selecionaram animes com superpoderes e sem características brasileiras em diversas Hqs e além de não existir nenhum meio de representação que identificasse as raízes local.”

Tal citação mostra que no primeiro momento não costumamos associar Hqs ao contexto em que vivemos. Porém não entenda que isto é uma crítica a quem produz os poucos eventos culturais voltados a leitura ou cultura pop da produção no triângulo mineiro, principalmente por saber que em alguns eventos como a CATSU, realizada em Uberlândia, existe espaço para que qualquer um que se sinta à vontade se inscreva e possa divulgar seu

trabalho, o ponto chave da discussão é que mesmo com estes espaços ainda é difícil encontrar histórias que tratem da nossa região e que conversem com a nossa vivência aqui no Triângulo.

2.1 Entrevista com Rainer

Realizei uma entrevista com o autor da Hq que fiz um estudo de caso acima nesta monografia, a fim de entender e de relacionar as vivências no triângulo mineiro enquanto artistas. As perguntas foram feitas via mensagem direta pela rede social instagram, e a entrevista traz comentários feitos por mim.

Guilherme: Rainer, como você acha que ter crescido no triângulo te influenciou na criação de suas histórias?

Rainer: Influenciou bastante principalmente na Hq do Zé Fogueira, pois o cenário é um ambiente importante na história.

Guilherme: Você teve como inspiração algum artista que viveu na região?

Rainer: Tem muitos artistas daqui que admiro muito, mas não tem alguém em específico que tenha me inspirado.

Guilherme: Como foi trabalhar a cidade de Uberlândia na Hq "O despertar de Zé Fogueira"?

Rainer: Foi muito divertido. Tirei várias fotos enquanto caminhava pelo trajeto que o personagem passa na Hq.

Guilherme: Algum personagem da Hq tem inspiração em alguém que você conheceu na região?

Rainer: Também ninguém em específico serviu de referência para o personagem, mas além dos moradores de rua que via com frequência na região central da cidade, também vi

algumas entrevistas e documentários com andarilhos e moradores de rua de outras regiões do país.

Assim que recebi esta resposta imediatamente me veio à mente o livro de Stuart Hall “Identidade cultural na pós modernidade” onde num certo trecho é comentada a importância da interação do sujeito com a sociedade na construção da identidade:

“os Intencionistas simbólicos são as figuras-chave na sociologia que elaboraram esta concepção ‘interativa’ da identidade e do eu. De acordo com essa visão, que se tornou a concepção sociológica clássica da questão, a identidade é formada na ‘interação’ entre o eu e a sociedade” (p. 11)

Essa citação reforça muito minha visão sobre como a interação do sujeito e sociedade forma a identidade e em como trabalhar isso nas minhas histórias, afinal busco representar situações que são comuns no imaginário do povo do triângulo mineiro tal qual Rainer fez em sua história.

Como a região é muito ligada a ruralidade, e agora ao agronegócio, uma boa parcela da população já experienciou passar por uma estrada de terra, visitar um sítio e ver uma criação de gado; e se não experienciou conhece alguém que viveu tal situação, isso levando em conta apenas as histórias que retratam a parte rural do triângulo. Trazendo para o lado urbano, temos lugares históricos que foram abandonados, tal como o palácio dos Ferroviários até o ano de 2006 (lugar que serviu de inspiração para a história “Tempestade no tempo”) a visão se amplia ainda mais.

Guilherme: Você sente que a cidade de Uberlândia também é de certa forma um personagem da história?

Rainer: Sim, pra mim o cenário é muito importante, mas vejo que leitores de várias outras cidades também se identificaram com a ambientação, então creio que é uma sensação de identificação que alcança além de Uberlândia em si, um clima e arquitetura urbana de várias regiões do Brasil.

A partir desta resposta pude perceber algumas relações muito interessantes com o livro de Stuart Hall “As culturas nacionais como comunidades imaginadas” pode ser muito bem relacionada neste contexto:

“Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou galeses ou indianos ou jamaicanos. Obviamente, ao dizer isso estamos falando de forma metafórica. Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto, nós efetivamente pensamos nelas como se fossem parte de nossa natureza essencial.” (p. 47)

Acredito que essa conversa e as citações de Hall sintetizam bem todo o contexto de pertencimento que busco em minhas histórias e que percebi também ao ler “O despertar de Zé Fogueira”. É algo que transcende o regionalismo, um sentimento de pertencimento, de conhecer sobre o que está sendo tratado e se identificar com ele. Afinal na HQ são muitos os lugares que são facilmente reconhecíveis para quem frequenta, vive ou visita a região, e isso enriquece muita nossa experiência como leitores e possíveis produtores.

3 Relatos sobre as três Hqs

Esta parte do trabalho visa mostrar um relato pessoal de como foi criar e escrever estas histórias. A partir de trechos selecionados foram realizadas uma descrição com foco nas escolhas visuais e narrativas no processo de criação dos personagens e cenários, as inspirações e relações que possuo com cada um.

3.1 Sem Desfeita

Sinopse: Esta é a história de 2 turistas que estão visitando o triângulo mineiro, sendo eles o pai Álvaro e a filha Jô. Durante a viagem Álvaro decide pegar um atalho para chegar mais rápido o carro da família estraga no meio de uma estrada de terra, eles resolvem procurar ajuda e nisso conhecem Seu Zé que os promete ajuda e os convida a sua fazenda. Dentro da

fazenda conhecem Dona Zefa que os convida para comer como manda a boa e velha hospitalidade mineira e aí as coisas começam a ficar estranhas, os hóspedes comem bastante com o casal de velhinhos mas são impedidos de sair e forçados a comer até explodir

Análise visual da história

A Hq “Sem Desfeita” é uma história que transita pelos gêneros de suspense e de comédia, nela o leitor é colocado na “pele” da protagonista Jô, utilizando da perspectiva em primeira pessoa. Tal escolha tem como objetivo trazer um tom diferente para história, principalmente na parte do suspense, afinal poderia focar mais nas expressões das personagens e adicionar mais ênfase na forma dúbia em que eles tratavam os dois protagonistas.

Na página a seguir mostra como trabalhei o ponto de vista da personagem principal e em como isso gerou um humor e o suspense que buscava na página. Após Jô tapar os olhos do sol com a mão temos um corte brusco para Álvaro que se encontra totalmente fraco devido o forte calor e que pensa alucinar vendo um velho. O senhor ao ser abordado inicialmente se mostra bem solícito e disposto a ajudar a família, porém no último quadro da página o suspense se faz presente, apesar da fala parecer algo comum o fundo preto com as retículas em forma redemoinho trazem um suspense para a imagem, além de tudo já deixar claro o fim dos protagonistas.



Hq "Sem Desfeita" página 2

Na sequência adicionei o painel inteiro com o seu Zé fazendo o discurso que remete ao título da história, nela Seu Zé está num tom sério com um pequeno sorriso, o fundo preto com as retículas verticais somadas forte sombra no rosto do personagem trazem a tona o suspense e de certa forma o terror da imagem.



Hq "Sem Desfeita" página 3

Após conhecerem a fazenda e a Dona Zefa, esta que também, assim como Seu Zé, é muito gentil e hospitaleira com os protagonistas, ela pede ajuda de Jô no preparo de seu famoso feijão tropeiro que antes fora antecipado. Na cozinha enquanto Jô cata pedras do feijão, a filha e Dona Zefa conversam. Na imagem o foco é no feijão jogado sobre a mesa, enquanto a senhora conta porque prefere a roça à cidade enfatizando que na cidade as pessoas faziam desfeita com a comida dela e não comiam até fim. O suspense é evidenciado no último quadro da página onde o fundo volta a se tornar preto juntamente com as retículas brancas.



Hq "Sem Desfeita" página 5

A sexta página volta com a Dona Zefa volta com o discurso que Seu Zé fez na página 3, reforçando que não vai aceitar desfeita. A imagem do painel também é muito semelhante à anteriormente citada, com o personagem sozinho na imagem e com um tom ameaçador, nesta ainda mais, pois a personagem segura uma faca com um olhar focado tanto no personagem Jô quanto no leitor.



Hq "Sem Desfeita" página 6

Nas páginas seguintes todos os personagens se reúnem à mesa para comer o feijão tropeiro, estas trazem de volta o tom cômico a história, muito reforçado pelas expressões faciais de Álvaro que são bem exageradas, apesar da comicidade, o suspense se mantém presente nas falas de Jô que tenta alertar o pai sobre como os velhos são estranhos, porém é ignorada. Durante a refeição Jô se sente desconfortável para comer mais, como é visto na página 8, onde só não expressa em palavras esse sentimento pois é cortada por Álvaro expressando com muita ênfase que não aguenta mais comer, fazendo com que uma discussão aconteça, afinal para os Antagonistas aquilo é uma desfeita.

Nessas páginas a seguir o fundo volta a se tornar escuro e de tensão, os personagens ganham sombras mais acentuadas e expressões muito marcadas, especialmente os velhos que estão extremamente irritados e forçam os 2 protagonistas a comerem mais uma vez.



Hq “Sem Desfeita” página 10

Na página seguinte, após cederem às exigências do casal, vem a grande surpresa da história: Álvaro está com a barriga extremamente grande a ponto de explodir, tal surpresa se torna mais evidenciada pois tanto a visão de Jô quanto a do leitor é limitada pela mesa e só se torna visível quando Álvaro se levanta determinado a ir embora com a filha.



Hq "Sem Desfeita" página 11

Após a revelação Álvaro aponta para Jô onde ela percebe que também está com a barriga inchada, sem tempo de ambos processarem as informações Dona Zefa chega com um pudim para a sobremesa, esta que tem um efeito hipnotizante nos personagens que se sentem chamados pela comida. O que evidencia isso é o traço branco no painel que leva para os personagens, tal traço também estava no quadro do feijão tropeiro. No último quadro, Zé se diverte com a situação e pergunta ao leitor e aos personagens quanto mais eles aguentam.



Hq “Sem Desfeita” página 12

No fim da Hq temos a imagem da casa com dois balões gigantes de *kaboom* que mostram que os protagonistas comeram até explodir. O humor volta a se mostrar presente na conversa dos velhos que discutem quem vai limpar a sujeira da explosão, assim finalizando a história.



FIM

Análise de personagens e cenário:

-Jô:

É uma das protagonistas da história, sobre sua personalidade ela é a voz com um mais discernimento entre os protagonistas se mostrando o contrário do pai. Jô como visualidade não se mostra muito, algo intencional afinal o fato da história ser toda em primeira pessoa traz o leitor ainda mais para dentro dela, a personagem foi criada exatamente para isso, até mesmo sua personalidade ressoa com o que uma pessoa comum poderia falar nas situações em que ela se encontrou durante toda a jornada.

-Alvaro:

Assim como Jô, também é um dos protagonista, a personalidade dele é extremamente boba e cômica, apesar de suas características físicas serem de personagens normalmente fortes e bem decididos (bigode grande, olhar fundo).

Acaba por ser um contraponto a Jô, sendo um tanto irresponsável quanto a segurança dos 2 protagonistas e um tanto ingênuo por confiar cegamente na bondade dos 2 velhos.

-Seu Zé:

É um dos vilões da história, quando planejei criar o personagem tive muita inspiração visual num estereótipo de velhos que vi e convivi em Araguari, sempre andando com chapéu de boiadeiro e uma camisa polo branca. Quanto a personalidade do personagem busquei subverter e exagerar o estereótipo do velho mineiro bondoso, acolhedor e solícito ao extremo, ao modo de que o velho não aceitava receber uma negativa quando tentava ser um bom anfitrião, se tornando violento, porém ao mesmo tempo ele já tinha a intenção de explodir pai e filhos com a comida que sua mulher iria preparar, reforçando essa quebra de expectativa do velho mineiro bonzinho.

-Dona Zéfa:

A outra vilã da história, Zéfa é a esposa de Seu Zé e vive com ele na fazenda, no design da personagem também tive inspiração em pessoas que convivi durante minha infância e adolescência, especialmente em algumas mulheres que viviam com os caseiros que trabalhavam na chácara do meu Avô. Quanto a personalidade Zéfa de início se mostra tão receptiva quanto Zé a fim de ajudar os turistas, porém quando se abre com Jô na cozinha se mostra uma pessoa que não aceita desfeita com sua comida, assim exagerando mais uma vez o estereótipo da Vó, senhora de idade ou anfitrião que quer ser solícito e um bom anfitrião.

-Cenários:

Tive como principal inspiração para os cenários o caminho que percorro para ir à chácara do meu Avô, localizada entre Araguari e o distrito de Amanhece. O caminho em questão é de um típico cerrado brasileiro de árvores sinuosas e vegetação rasteira, ao mesmo tempo que existem plantações de soja, milho, granjas de galinha e etc.

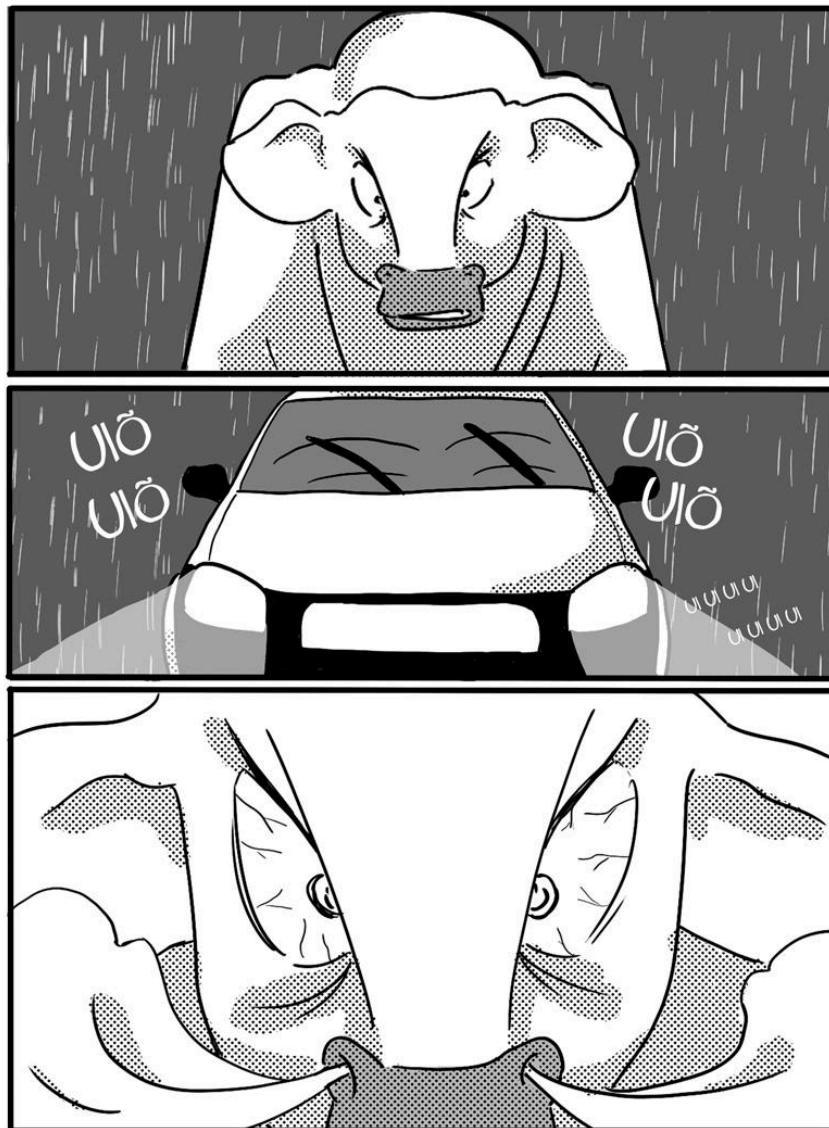
A fazenda dos velhos é muito inspirada na casa que fica ao lado da sede da chácara que frequento, sendo ela pequena mas hospitaleira, o fogão de lenha apesar de não existir de verdade na casa foi uma inserção a fim de trazer todo aquele aspecto de roça e de simplicidade que experenciei durante toda minha vida.

3.2 Boi Vingativo

-Sinopse: Esta é uma história sobre 2 bois que foram criados juntos desde pequenos, são eles Boiníssimo e Bilu e apesar das provocações de Boiníssimo ambos são muito amigos e estão sempre se divertindo. Em uma certa manhã Boiníssimo está desaparecido da fazenda onde ele e Bilu viviam. Bilu entra em desespero por não encontrar o amigo até que recebe uma dica de um Urubu, este diz a Bilu que o Boiníssimo foi levado para o abate na fazenda vizinha, conseguirá Bilu salvar seu amigo de longa data?"

-Análise visual da história

A HQ “Boi Vingativo” é uma história que transita entre os gêneros comédia, suspense e ação. Ao começo da história opto por mostrar uma parte do fim da história, de modo que gere ao leitor um sentimento de expectativa no decorrer da trama, com o Herói e Vilão da história (Bilu e Caminhonete) se encarando já na primeira página e com o corte de página preta voltando para o dia anterior ao encontro final.



Hq “Boi vingativo” página 1



Hq "Boi Vingativo" página 2

Nas páginas seguintes apresento os 2 principais personagens da história, sendo eles Bilu e Boiníssimo tendo uma pequena discussão que resume as interações de ambos. Quanto o design dos personagens desde primeiro momento represento Bilu, um boi sem chifres, com o semblante mais fechado e irritadiço que apenas quer sossego, enquanto para Boiníssimo represento um boi de certa forma mais viril e com mais senso de humor e mais animado que Bilu, o próprio nome do personagem foi uma forma que encontrei de mostrar que este boi era um boi excepcional.

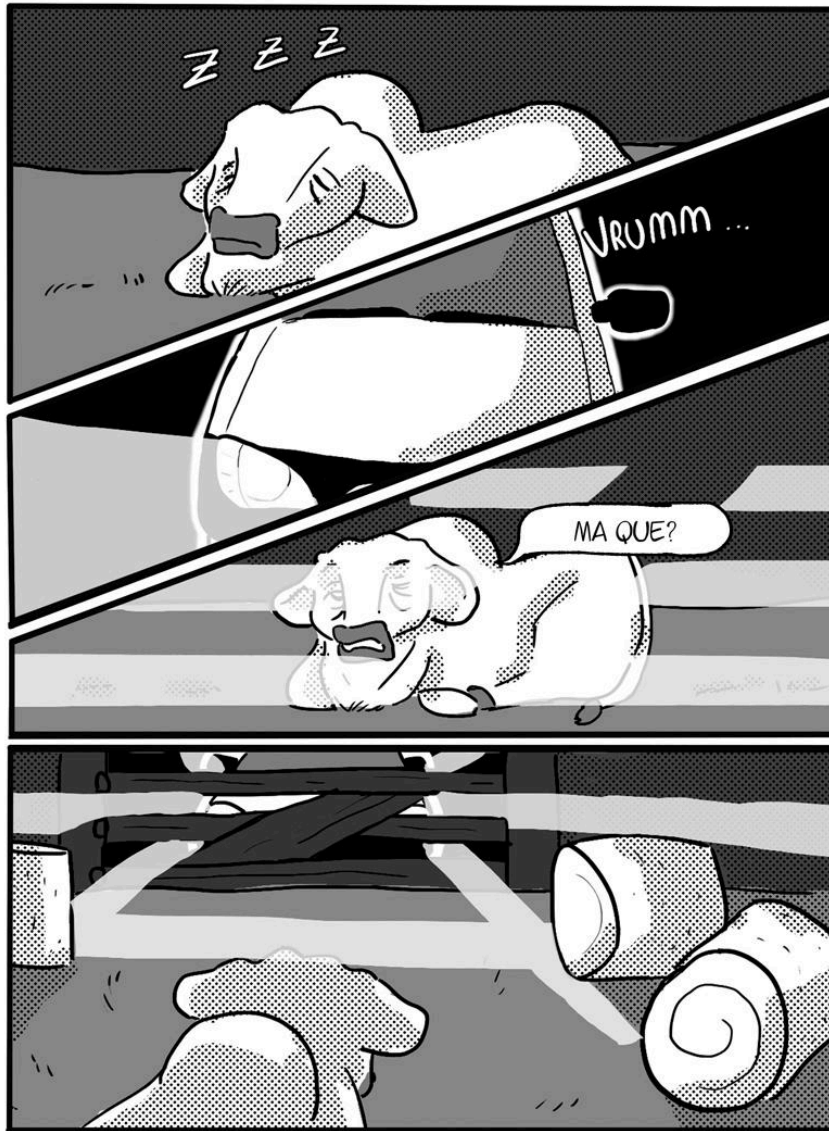
Sequencialmente na história a partir da página 6 insiro uma memória da infância dos 2 bois como uma forma de aproximar e de mostrar ao leitor como são as suas personalidades e interações. De forma geral eles se baseiam num certo “roteiro” onde Boiníssimo provocaria Bilu e este que cederia a emoção divertindo o amigo com sua frustração, mas, que apesar disso ambos se valorizam muito como amigos e que se importam um com o outro.



Hq “Boi Vingativo página 8”

Na página 9 a caminhonete, personagem que Bilu direciona seu ódio aparece pela primeira vez na Hq, nesta página utilizei de um jogo de luz e sombra para trazer uma certa

confusão para Bilu, afinal este estava dormindo e é acordado pelo fecho de luz do farol da caminhonete que atravessa os vãos da porteira que o prende naquele curral. O painel diagonal não mostrando totalmente a caminhonete teve como intenção deixar o personagem, que apesar de não ser antropomorfizado, tem um real tom de vilania para Bilu.



Hq “Boi Vingativo” página 9

Na página seguinte Bilu acorda normalmente e é avisado pelos bezerros que Boiníssimo sumiu, o quadro final da página com o fundo preto e com um zoom na expressão assustada de Bilu foi uma forma que encontrei de mostrar o tamanho do choque que a notícia causou no personagem.



Hq “Boi Vingativo” página 10

Nas 2 páginas seguintes temos a busca de Bilu por Boiníssimo na fazenda durante o dia até o entardecer e a introdução do Urubu na história, este é quem avisa de forma sádica a Bilu que Boiníssimo estava indo pro abate na fazenda vizinha. Utilizei mais uma vez de zooms nos olhares tanto do Urubu quanto de Bilu como forma de simbolizar todo sadismo do primeiro quanto a determinação para salvar o amigo do segundo.



Hq "Boi Vingativo" página 12

Na página seguinte Bilu segue para a fazenda vizinha quando sente cheiro de sangue, utilizo de um traço vermelho para representar esse cheiro com intenção de trazer um contraste visual para a página além da expectativa gerada que uma linha, um caminho a ser seguido traz para a história.



Hq “Boi Vingativo” página 13

Na página seguinte a linha vermelha chega ao fim para revelar um saco de lixo furado por chifres e uma aura vermelha de onde o cheiro de sangue vinha e que guiou Bilu. Nos quadros desta página decido por deixar de início o saco contendo os restos de Boiníssimo e Bilu separados como forma de trazer drama para a cena. No quadro final ambos se juntam e Bilu aparece com uma sombra que cobre seus olhos e grande parte do rosto e sem a pupila em

seu olhar como forma de representar seu choque e os sentimentos de tristeza e ódio que afligiram o personagem.



Hq "Boi Vingativo" página 14

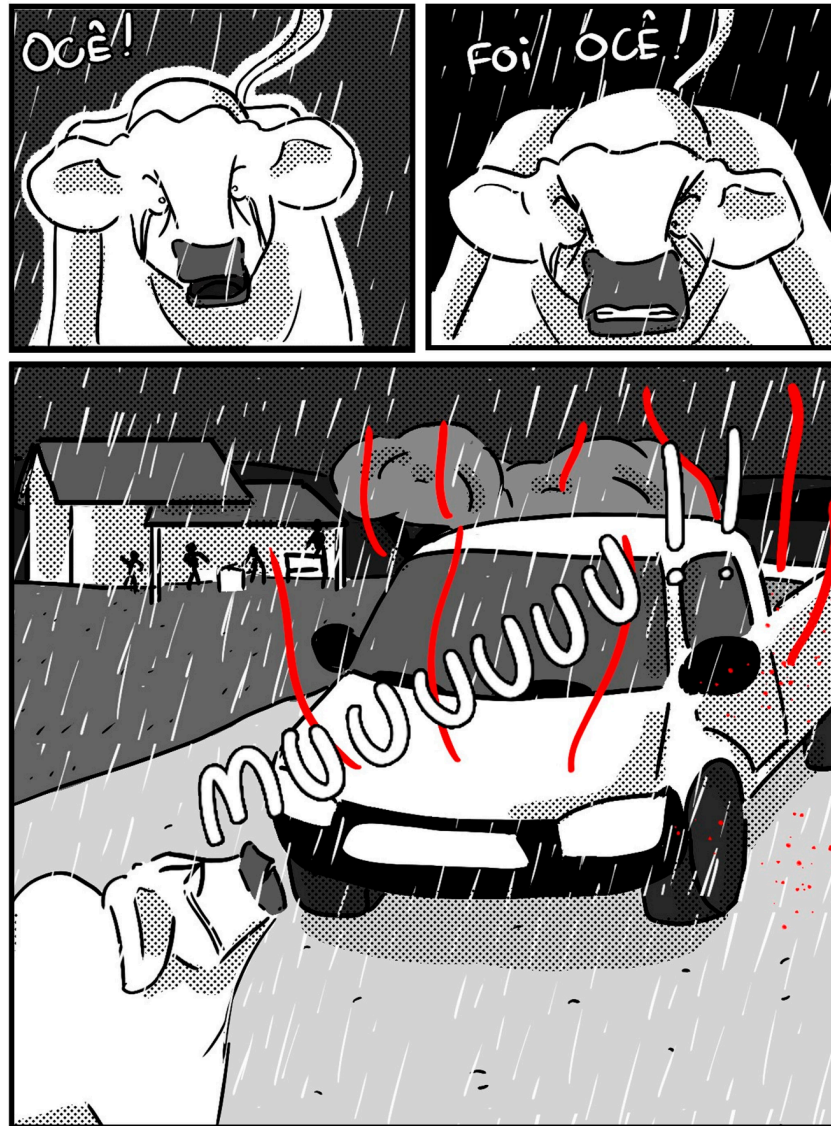
Na página seguinte os tons de vermelho dão lugar a quadros inteiramente pretos e o foco é direcionado às expressões de Bilu que saem de tristeza para ódio assim que a chuva começa a cair.



Hq "Boi Vingativo" página 15

Nas páginas a seguir Bilu ainda consegue sentir o cheiro de sangue e as linhas vermelhas voltam a conduzir o protagonista para a fazenda vizinha e assim pela segunda vez o herói e o vilão da história se encontram frente a frente, com a caminhonete envolta por linhas vermelhas e com o boi mugindo violentamente ao entender que a caminhonete que

levou seu amigo a morte. Utilizei mais uma vez de zooms nas expressões de Bilu como forma de mostrar como tal encontro é carregado de emoções para ele e como alternativa de simpatizar o leitor com os sentimentos do boi.



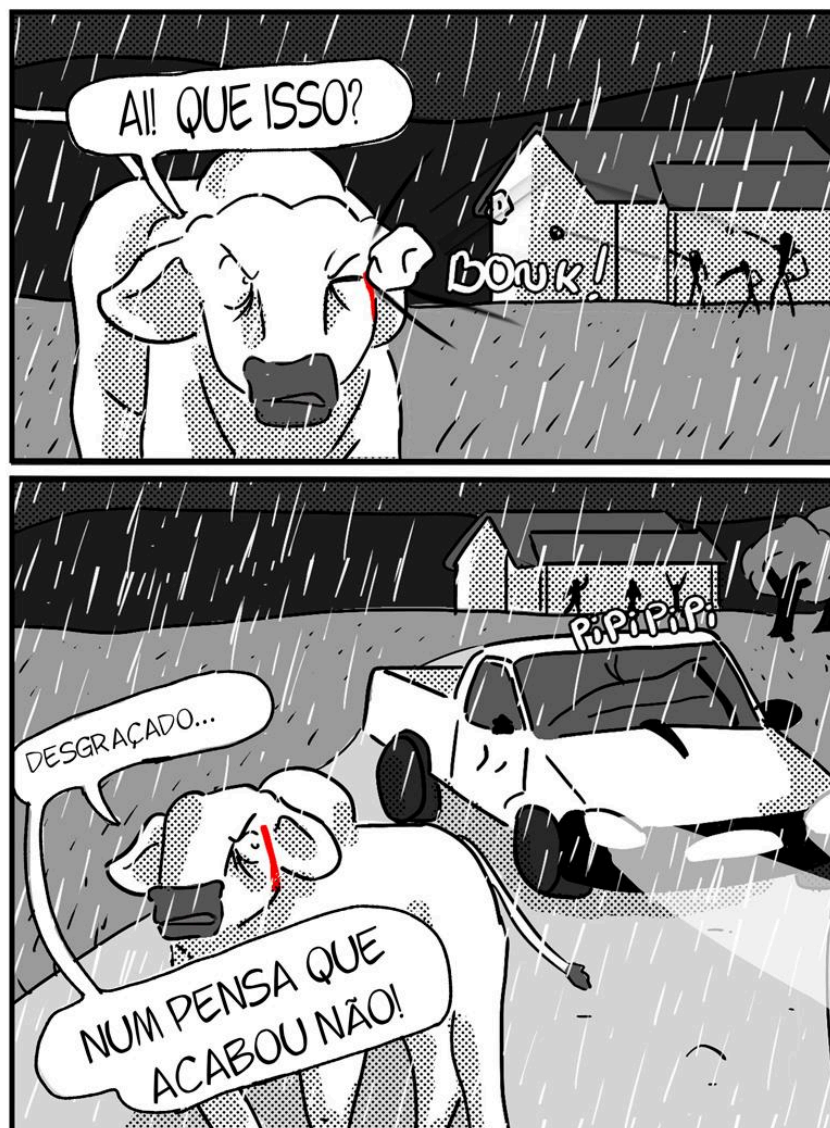
Hq "Boi Vingativo" página 17

Na sequência da história Bilu ataca a caminhonete violentamente, a cor vermelha toma todo o fundo dos quadros em que o boi ataca como forma justamente de representar

toda a fúria do protagonista, que é brevemente parado por uma chuva de pedras de pessoas que tentavam defender a caminhonete o fazendo sangrar e recuar.



Hq "Boi Vingativo" página 18



Hq "Boi vingativo" página 19

Como forma de finalizar a luta se prepara e desfere um coice que tomba a caminhonete de ponta cabeça, após isso vemos a chuva cessar e Bilu com um olhar ainda sério apesar da vitória contra quem ,para ele, é o assassino de seu amigo. O Urubu volta à cena e mais uma vez provoca o protagonista que desta vez não cede às provocações e segue seu rumo para casa com o rosto machucado e sangrando. Nestas cenas optei por deixar Bilu com tal olhar e expressões sérias como uma forma de representar que para o personagem um

certo contentamento com o que ele poderia fazer diante da morte de seu amigo, afinal ele não pode salvá-lo mas conseguiu se vingar.



Hq "Boi Vingativo" página 23

Concluindo a história temos uma visão das costas de Bilu e uma paisagem de nascer do sol com nuvens que formam a silhueta de Boiníssimo, o protagonista externalizando que sente que sua vingança em nome do amigo foi bem sucedida enquanto caminha para o

horizonte com o rosto sangrando. Acredito que um dos principais toques desta página é exatamente o sangue escorrendo o rosto de Bilu, apesar de mostrar ao leitor que o boi foi ferido durante a luta o sangue que escorre se assemelha muito a uma lágrima de sangue afinal não é possível ver o olhar do protagonista, representando assim que apesar de contente com a vingança continua machucado com a morte de seu amigo.



-Bilu:

O personagem é baseado numa história que ocorreu comigo e minha família na chácara de meu Avô, onde um boi ataca uma caminhonete por sentir o cheiro do boi que dividia o pasto numa fazenda vizinha e pouco tempo antes foi abatido no mesmo lugar. Quanto ao design ele foi inspirado na raça de bois Nelore, raça essa muito comum para criação e corte no triângulo mineiro. Quanto a personalidade do personagem tive como intenção representar um boi irritadiço e que diante de uma situação adversa partiria para algum tipo de violência ou intimidação.

-Boiníssimo:

O personagem também inspirado na mesma raça Nelore, tem sua personalidade e design criados para ser um contraponto a Bilu, quase como um rival amigável que o protagonista tem apreço apesar das ações realizadas. Quanto a personalidade do personagem, representei alguém que gosta de realizar brincadeiras e pegadinhas com os amigos, que apesar de os irritarem também dos divertem de alguma maneira. Seu design tem no próprio nome uma piada com a palavra “boníssimo” afinal tal boi é tão bom que só poderia se chamar “Boiníssimo” outra característica inserida para reforçar isso são os grandes chifres do personagem.

-Caminhonete:

É a grande vilã da história aos olhos de Bilu, é muito inspirada na caminhonete que meu Avô utilizou por vários anos, uma Strada FIAT branca. Apesar da personagem não ser antropomorfizada, ela em si representa o ser humano na história e sua interação com os animais na fazenda.

-Urubu:

É o personagem que representa a morte e o sadismo na Hq, suas aparições são fatores determinantes para a narrativa, afinal sem ele Bilu não iria saber para onde o amigo tinha sido levado e a sua fala sobre sua vingança não seria tão impactante. Apesar de não ser um animal que esteve na história real que Hq foi inspirada, sinto que sua inserção foi de extrema valia para a história.

-Cenários:

Os cenários utilizados na história são baseados em chácaras e fazendas que visitei quando criança, aqui utilizei estas referências para criar a fazenda onde Bilu e Boiníssimo moravam, sendo envolta pelo cerrado e com pastos e plantações vastas. Representei também as estradas de terra, morros e brejos que são extremamente comuns na zona rural de Araguari e região, mais especificamente na chácara onde a história realmente aconteceu.

3.3 Tempestade no Tempo

-Sinopse: A Hq conta a história de 2 amigos, Marquin e Daniel, que decidem invadir um supermercado abandonado que fica na frente da escola que ambos estudam, assim que começam a explorar o lugar se deparam com um velho malvestido, ambos se assustam e tentam fugir porém apenas Marquin consegue pois Daniel foi pego pelo velho. Marquin que a havia se escondido no banheiro cria coragem e decide enfrentar o velho para salvar o amigo, porém assim que sai do banheiro percebe que está num bar antigo, o menino voltou no tempo para 2005!

-Análise visual da história:

A Hq tem como principal gênero a comédia e alguma inspiração em sci-fi e ficção científica, afinal nela o assunto de viagem no tempo é abordado e parte fundamental da trama. Iniciamos a história com os 2 amigos combinando como vão invadir o supermercado abandonado e desde as primeiras páginas algumas características dos personagens já são evidenciadas, com Marquin sendo um pouco medroso porém curioso e Daniel sendo o mais destemido da dupla. Quanto ao cenário o supermercado fica de segundo plano e para dar o

tom de medo ou de apreensão que o lugar causa em Marquin são inseridas as interjeições “uuuhhhh” sons que normalmente remetem a fantasmas.



Hq “Tempestade no Tempo” página 2

No que a dupla adentra o interior do mercado, decidi por utilizar bastante o desenho com um único ponto de fuga a fim de sinalizar ao leitor e trazer a impressão que o lugar não tem fim e que é gigantesco. A introdução do velho é feita de forma gradual com o som de seus passos representados por “toc toc toc” que seguem os meninos no corredor ao lado;

quando ele finalmente aparece, se mostra com olhar de dúvida e por trás de Daniel; enquanto Marquin se desespera exageradamente.



Hq "Tempestade no Tempo" página 4

Na página seguinte, uma página de mais ação, utilizo de várias linhas para trazer o sentimento de velocidade na perseguição do Velho aos meninos, além dos quadros mais triangulares que também transmitem mais ação para a página.



Hq "Tempestade no Tempo" página 5

Após Marquin se esconder no banheiro ele pensa que tem que salvar seu amigo. Nesta página utilizo de quadros totalmente pretos com apenas os olhos do personagem, que traduzem as expressões e o sentimento dele no momento. Esta parte também pode ser considerada como a viagem que o personagem está fazendo pelo tempo, e quando voltamos a luz ele está num bar abrindo a porta efusivamente porém ainda tremendo de medo, colocando um humor ao personagem.



Hq "Tempestade no Tempo" página 6

Após o choque do personagem em perceber que está em outro lugar totalmente diferente do qual estava enquanto fugia, ele decide procurar uma loja de eletrônicos e quando sai na rua se depara com uma avenida totalmente diferente da que ele conhecia, sendo este mais um ponto que confunde e assusta o protagonista.



Hq "Tempestade no Tempo" página 8

Seguindo pela avenida em busca da loja, inseri um painel que demonstra a confusão do personagem com ele procurando de um lado para o outro, como forma de tentar se situar, e por fim, o painel em que ele descobre que voltou para 2005 é totalmente preto, com ele em destaque dessa vez realmente deixando o desespero tomar conta.



Hq "Tempestade no Tempo" página 9

Nas 2 páginas seguintes a atenção é voltada para Daniel e o Velho, este que no fim era um senhor simpático, ambos decidem ir ao passado para ajudar Marquin e novamente utilizo da mesma alternativa de colocar um quadro totalmente preto apenas com os olhos dos personagens para simbolizar essa mudança de tempo e espaço. Já no passado é introduzido mais um problema na história que futuramente será a tempestade que aconteceria na cidade.



Hq “Tempestade no Tempo” página 11

O foco volta a Marquin que ainda anestesiado pelo choque da notícia sobre a volta no tempo não percebe as nuvens que se formaram no céu e só é alertado disso por um trovão. Na visualidade da página decido por deixar um quadro inteiro apenas para a reação de Marquin sobre a situação do céu com o intuito de aumentar a expectativa sobre a chuva no leitor e trazer mais seriedade para a situação que o protagonista se encontra.



Hq “Tempestade no Tempo” página 12

Após alguns momentos, o grupo do velho literalmente tromba com Marquin na frente do bar do início da jornada no passado, nessa página utilizo mais uma vez dos quadros pretos com as letras com bastante destaque em branco e apenas os olhos do personagem para ressaltar o sentimento dele, vide as pupilas que deixam de ser redondas e “abrem”.



Hq "Tempestade no Tempo" página 14

Após o contato e explicações para que os grupos trabalhassem juntos para voltarem ao futuro, o Velho precisa explicar para os meninos, e ao leitor, a real situação da chuva e quais foram as consequências da viagem no tempo. Para que a explicação não se torne massante decido por focar apenas no rosto do Velho em fundo preto com a explicação e algumas imagens de como a chuva afetaria a cidade, e um mapa em direção ao casarão onde poderão voltar ao futuro.



Hq “Tempestade no Tempo” página 16

Na página 17 temos o vislumbre do casarão abandonado, onde a chuva e os raios se mostram ainda mais fortes e constantes que na primeira vez em que a chuva foi foco de um quadro na HQ. Utilizei de mais traços brancos para representar o quanto a chuva engrossou nesse meio tempo, além de inserir mais sombras do casarão no chão, para acrescentar o tom sombrio que a imagem necessitava.



Hq "Tempestade no Tempo" página 17

Após o trio adentrar no casarão, o ambiente se assemelha ao do mercado do início da história, com corredores grandes e ambiente escuro, e as linhas de movimento voltam para mostrar o quão urgente é a situação dos meninos. O principal ponto de virada nessa parte da história é a apresentação do Velho do passado que morava no casarão. Com ele possuindo menos rugas e um fio de cabelo a mais que o do futuro, mostro o choque dos meninos com a

descoberta, utilizando de efeitos como o boné de Daniel voar de sua cabeça e as expressões exageradas que os 2 meninos fazem.



Hq "Tempestade no Tempo" página 20

Na penúltima página, temos a despedida e a principal consequência da viagem no tempo do trio. O Velho do futuro decide se sacrificar para os 2 meninos voltarem para casa, causando muita indignação em Marquin. Expresso tal sentimento quando ele tenta deixar a

porta aberta enquanto o velho a força, com olhos marejados, mostrando apenas a cabeça e a mão esquerda em evidência, enquanto o resto do corpo está coberto pela escuridão do banheiro. O Velho por sua vez revela seu nome e se mostra tranquilo com a decisão aceitando que irá desaparecer no passado, tal ato representado por uma fina fumaça branca no último quadro da página.



Hq "Tempestade no Tempo" página 22

A Hq se encerra com mais uma viagem no tempo, representada com os quadros pretos apenas com os olhos dos personagens. Já no presente, o Velho, antes do passado e agora do

presente, provocando os meninos como tarados, afinal estavam no banheiro feminino. Ambos fogem pela janela e são vistos à distância pelo Velho, finalizando a história.



-Análise de personagens e cenário:

-Marquin:

A principal inspiração do personagem tanto em sua visualidade quanto em personalidade fora em um amigo que estudei do sexto ano até a conclusão da escola, busquei simplificar as características de modo que conversassem com a estética da HQ, jaqueta meio aberta, cabelo curto, e exagerar alguns pontos de sua personalidade para que o roteiro pudesse funcionar plenamente.

-Daniel:

Personagem também inspirado em um amigo da época de escola, tal como foi com Marquim simplifiquei as características mais marcantes visuais, usar boné e moletom preto, e exagerar na personalidade de curiosidade, de modo que ele fosse o principal motor da história, instigando Marquin a ir no mercado e sendo o motivo de Marquin sair do banheiro para salvá-lo.

-Velho (Araguari):

Personagem que representa um guardião da cidade, vivendo nos lugares abandonados e sendo um protetor desses lugares, com personalidade bondosa porém focado, como foi visto a partir que encontram Marquim no passado, em sua versão de 2005 se mostra com tom mais provocador. Sua visualidade é bastante inspirada nos arquétipos de mestre encontrados em mangás e outras histórias, sendo alguém que não aparenta ter a importância que tem.

-Cenários:

Todo cenário da cidade e os locais que os personagens adentram e frequentam são inspirados em locais reais de Araguari, cidade em que nasci e cresci, a sala escolar da primeira página é inteiramente baseada em uma sala em que estudei durante a adolescência, o supermercado Satreb é um palíndromo para Bretas, tal mercado existia na frente da escola e

hoje também se encontra fechado. Quanto às localidades do passado como o bar, são lugares que existiam em 2005 antes da construção do Bretas e o casarão é o Palácio dos Ferroviários, hoje revitalizado é a prefeitura e centro político de Araguari, porém na época se encontrava abandonado.

Em relação aos nomes utilizados e a falta da citação do nome da cidade foram escolhas criativas, uma forma que encontrei de não excluir outras cidades da região, que apesar de não serem a mesma tem muitas similaridades com Araguari e a estética dessa cidade pequena com lugares abandonados e seus mistérios estão presentes no imaginário da população, assim tornam a Hq o mais abrangente possível para cidades com a mesma estética.

4 Conclusão

A partir da pesquisa apresentada nesta monografia, concluo que a representação da cultura do Triângulo mineiro e de sua diversidade está muito melhor representada nas Hqs a partir dos anos 90. A cena de quadrinhos no Triângulo começa a ganhar força graças às pesquisas produzidas na Universidade, às leis de incentivo, aos eventos esporádicos que acontecem principalmente em Uberlândia e a atuação como promotores de acesso à mídia impressa.

Infelizmente sinto falta de eventos e até mesmo de quadrinistas que sejam da minha cidade natal Araguari, creio que para um futuro projeto de mestrado seja interessante mapear estes artistas e suas produções, a fim de divulgá-las e dar-lhes os devidos holofotes que merecem, o que também ajudaria no crescimento e no incentivo a produção e na formação identidade da cultural regional.

Trazendo à tona minha produção e a maneira com que busquei trabalhar os elementos aqui levantados, ganho convicção que foram trabalhos bem planejados e bem executados, afinal todas as Hqs tiveram supervisão e ajuda dos professores nas aulas de ateliê, nas quais foram produzidas em sua grande maioria. Os aspectos culturais foram bem representados e condizem muito com minha vivência, desde os personagens aos cenários que são parte fundamental da narrativa.

A divulgação por meio do site Tapas tem se mostrado uma boa escolha. Este site especializado em Hqs digitais possui uma ferramenta de busca que facilita que novos leitores tenham acesso ao livro ao buscarem pelas tags dos temas de interesse. A divulgação por meio das redes sociais também se mostrou importante. Embora ela acabe por focar mais pessoas da minha bolha social, isso não acaba sendo algo negativo, pois em minha visão este é exatamente no público alvo do livro.

Referências Bibliográficas

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. O que é nacional nos quadrinhos brasileiros?. **Revista do Espaço Acadêmico** Nº 142, [S. l.], p. 27 a 34, 1 mar. 2013.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Dicionário Eletrônico Aurélio Século XXI. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira e Lexikon Informática, 1999. Versão 3.0. 1 CD-ROM.

HALL, Stuart. Identidade cultural na pós-modernidade. In: HALL, Stuart. Identidade cultural na pós-modernidade. [S. l.; s n]:, 1992. Capítulo A Identidade em questão.

MEIRE SOARES RASLAN, Elaine. Design Gráfico e a Cultura Brasileira das Hqs presentes nos quadrinhos mineiros. **NIQ- Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos** , [s. l.], 4 fev. 2015.

O DESPERTAR DE ZÉ FOGUEIRA. Rainer Petter;Uberlândia, MG. Nov. 2015. IBSN: 978-85-920079-0-4

SANTOS, Milena dos; SILVA, Cicero da. Da criação artística à representação do Imaginário e da Cultura Popular no Gênero História em Quadrinhos. **Humanidade**, [s. l.], 12 jan. 2022. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498068490008>. Acesso em: 16 jun. 2022.