

## REGIONALISMO E ÉPOCA NA PARAÍBA E EM FORTALEZA: OS QUADRINHOS DOS ANOS 70

Eliane Meire Soares Raslan  
[elianest2002@yahoo.com.br](mailto:elianest2002@yahoo.com.br)  
<http://lattes.cnpq.br/3081335079399561>

Edilene Marçal de Freitas

### RESUMO

A acerca das linguagens metafóricas e simbólicas utilizadas pelos criadores das histórias em quadrinhos, buscamos os populares gibis na Paraíba e em Fortaleza da década de 70. As teorias de Gilles Deleuze foram utilizadas nesta análise com o objetivo de entender a linguagem utilizada para a disseminação da mensagem dos quadrinhos ao público, observando as palavras utilizadas pelos autores dos mesmos, considerando a imagem como algo que pode interpretado. A partir desses quadrinhos percebemos um universo particular na cabeça do leitor, causando uma identificação linguística, que se comunica com a realidade apresentada, em diversos canais paralelos. O pouco uso de palavras regionalizadas nos quadrinhos remete à mesma estratégia empregada no universo literário, usada com o intuito de gerar uma conexão a um mundo particularizado na cabeça do leitor, enriquecendo a abstração ao confrontá-lo com uma linguagem incomum, coloquial e regionalizada. Os resultados da análise indicam que essa estratégia funciona de maneira potencializada quando aplicada às HQs por se comunicar simultaneamente com todas as linguagens diversas dessa forma de comunicar.

Palavras-Chave: Contexto. HQ. Fortaleza. Paraíba. Termos linguísticos.

### ABSTRACT

The language about the metaphorical and symbolic used by creators of comics, seeks the popular comics in Paraíba and Fortaleza in the 70s. Gilles Deleuze theories were used in this analysis in order to understand the language utilized for the dissemination of the message of comic to the public, noting the words used by the same authors, considering the image as something that can interpret. From these comics universe we perceive a private player's head, causing a linguistic identity that communicates with the reality presented in several parallel channels. The low usage of words in comics regionalized refers to the same strategy employed in the literary universe, used in order to generate a connection to a world particularized in the reader's mind, enriching the abstraction to confront him with an uncommon language, colloquial and regionalized. The analysis results indicate that this strategy works so potentiated when applied to comics by communicating.

Keywords: Context. HQ. Fortaleza. Linguistic terms. Paraíba.

### Sentido e influência no modo de fazer quadrinhos

Através desse artigo, objetiva-se descrever as características das histórias em quadrinhos na Paraíba e Fortaleza nas décadas de 60 e 70, examinando, sobretudo, o uso e o significado dos diálogos e expressões dos personagens em tais quadrinhos e

como a imagem foi manipulada para que o leitor pudesse entender o propósito por traz das histórias.

“(...) a noção de sentido é instrumento de uma contestação absoluta, de uma crítica absoluta, e também de uma criação determinada: o sentido não é de modo algum um reservatório, nem um princípio ou uma origem, nem mesmo um fim: é um „efeito”, um efeito produzido, do qual é preciso descobrir as leis de produção” (DELEUZE, 2006b, p.189).

Dentro desse pensamento de Gilles Deleuze, precisamos entender o período histórico para entender a leis e efeitos de produção dos quadrinhos. O contexto social nos quais os cartunistas se encontravam existia o regime militar instalado desde o início dos anos 60 contribuiu para dificultar a disseminação da arte e da literatura no Brasil, impondo a censura e prejudicando a liberdade de expressão conseguiremos entender o objetivo por traz dos quadrinhos daquela década. Em contrapartida, na década de 70 o regime militar passa por diversas crises e começa o seu declínio, com isso a intenção de apresentar determinados fatos nos quadrinhos também toma outro rumo.

O leitor também, ao ter contato com os quadrinhos faz a leitura e a análise de acordo com o contexto em que vive, com o seu conhecimento, gosto e desejo, pois baseado em Deleuze (2006a), há um “perpétuo deslocamento invisível e silencioso do sentido linguístico” (p. 179). Um cartunista busca passar em suas obras um novo caminho do que está sendo vivido naquele período, para que o leitor possa diferenciar seu olhar, conforme os seus próprios objetivos e interesses. Hoje, um paulista, mineiro ou carioca ao ler um quadrinho paraibano dos anos 70, terá uma visão sobre o que ele quer dizer totalmente diferente, da visão de uma pessoa que viveu na Paraíba nessa época e teve contato com o mesmo quadrinho, pois nesse meio há grandes diferenças temporais, culturais, econômicas, sociais, políticas etc.

Deleuze (1998) define o sentido como uma “tênue película no limite das coisas e das palavras” (p.34). Vários fatores interferem no sentido que as coisas têm ou passam a ter para cada indivíduo, por isso analisar as palavras, frases, usadas nos quadrinhos é importante para compreendermos os múltiplos sentidos que as mesmas proporcionam aos leitores. De acordo com Deleuze (1998), “instalamos logo, de saída” em pleno

sentido. O sentido é como a esfera em que estou instalado para operar as designações possíveis e mesmo para pensar suas condições” (p.31).

O sentido é diferente da significação e isso faz toda a diferença na análise dos quadrinhos.

A significação se define por esta ordem de implicação conceitual em que a proposição considerada não intervém senão como elemento de uma ‘demonstração’, no sentido mais geral da palavra, seja como premissa, seja como conclusão. (DELEUZE, 1998, p. 15).

Conforme as ideias de Gilles Deleuze citadas anteriormente faz-se necessário o estudo detalhado das circunstâncias envolvidas na criação dos quadrinhos, entender as implicações e proposições causadas na vida de determinada sociedade que está sendo tratada. Período social e influências culturais sobre quem cria a história podem ser alterados de uma pessoa, ou grupo, para outra e irá modificar o contexto de acordo com o conhecimento e sentido que é direcionada a palavra. Para Deleuze (1998) “o sentido é o expresso da proposição, este incorpora na superfície das coisas, entidade complexa irreduzível, acontecimento puro que insiste ou subsiste na proposição” (p. 20). Tanto o significado quanto o sentido estão presentes nos quadrinhos conforme o contexto social de cada população, parte deste conhecimento está incorporado na vida das pessoas de forma natural e independente da suposição e conjetura é de conhecimento de todos, podemos exemplificar com os problemas políticos, sociais, econômicos e de religião, que de um modo, fala-se sobre o assunto em toda parte.

### **O modo de fazer quadrinhos paraibanos: tirinhas e HQs**

Na Paraíba o desenvolvimento das histórias em quadrinhos em nível comercial teve como um dos precursores Emir Ribeiro<sup>1</sup>, que em 1970 criou a vilã Doroti e no ano de 1973 a Velta, uma bela loira muito sensual. Lima (2010) afirma que em 1975 surgiu

---

1 Emir Ribeiro é considerado o mestre dos quadrinhos nacionais, aos 14 anos o paraibano já havia criado Velta, a maior personagem da sua carreira. Por conta própria em 1978 já editava revistas e as colocava nas bancas dos estados nordestinos. O cartunista tem um grande papel na disseminação dos quadrinhos independentes no país. Também foi o principal divulgador da história da Paraíba através de suas HQs. Depois de ter seu trabalho reconhecido no Brasil, Emir Ribeiro ajudou no desenvolvimento dos personagens americanos como o Incrível Huck, os vingadores, entre outros. Fonte: Site oficial de Emir Ribeiro. Disponível em: <<http://www.emirribeiro.com.br/>> Acesso em: 20 de Janeiro de 2013.

Itabira, o líder dos índios Tabajaras, e no mesmo ano no jornal União nasceu a primeira tira diária sobre a personagem Velta. A partir desse momento, as HQs paraibanas começaram a ganhar visibilidade.

Os anos 70 foram os melhores para os quadrinhos paraibanos, principalmente pelo espaço que era cedido. Os jornais abriam espaço para tiras diárias, e havia também os suplementos – tablóides dominicais a exemplo, de O Pirralho. (LIMA, 2010)

Os quadrinhos estrangeiros eram traduzidos e consumidos pelo público e naquela época, os jornais incentivavam a produção de quadrinhos locais, aumentando as oportunidades de alcançar patrocínios dos órgãos públicos nas impressões das edições independentes.

Na Paraíba tiveram alguns destaques de tirinhas, de acordo com Silva (2011), como no ano de 1970 que surge o travesti chamado “Doroti”. Esse personagem causou polêmica na época, pois, os autores não tratavam essa temática. O personagem existe até hoje e é voltado para o público adulto. Em 1973 aparecem *Planeta Maluco*, idealizado por Deodato Borges, publicado no jornal “O Norte”, retrata a vinda de um extraterrestre a Terra, que não compreende o modo de vida dos seres humanos. Na mesma época nasce *A dub, O Camelo*: também, publicado no jornal “O Norte”, a tirinha foi criada por Marcos Tavares e Juca, com o objetivo de criticar a guerra no Oriente Médio. É considerada uma das melhores tirinhas da época. No ano de 1975 foram publicadas as tirinhas *Itabira*, na criação de Emir ribeiro se baseou em um índio real. As histórias se passam na época em que a Paraíba era uma colônia. O personagem foi criado com o intuito de contar a história da região através dos quadrinhos, que eram didáticos e tinham o objetivo de desenvolver o interesse das crianças em conhecer a história do seu estado. A história de *Conde* foi publicada no jornal A união e criada por Tonio, a tirinha relatava a história de um vampiro decepcionado que nunca encontrava suas vítimas. *Maria* por Henrique Magalhães teve seu personagem desenvolvido com o interesse de mostrar a vida de uma mulher com grande pensamento crítico, independente e inconformada com os problemas sociais da época. A tirinha era publicada no jornal “O Norte” e foi importante no desenvolvimento das HQs na Paraíba, pois, atualmente continua sendo publicada em uma revista própria. No período de 1976 temos *Nego Duda* que descreve a história de um garoto negro, pobre,

que vivia na rua, com a finalidade de retratar as desigualdades sociais dos países subdesenvolvidos. Foi criado pela dupla Tarso e Clístenes. *Aurê*, autoria de Chico, contava as aventuras de um indígena. Outra foi *As cobras*: Produzida por Marcos Nicolau e divulgada na publicação “O Norte” as tirinhas mostravam histórias de situações cotidianas com muito humor e tinham como personagens duas cobras. Durante o ano de 1977 despontaram as seguintes tirinhas: *Pássaros*: contava as dificuldades dos pássaros e foi criada por Archidy Filho. O desenho era simples como os feitos por crianças. Temos a tirinha de *Kebinho*, com personagens dessa tirinha publicada no jornal “A União” tinham semelhanças com os personagens da Turma da Mônica. Desenvolvido por Cloves M. Santos, o personagem Kebinho era engraçado, falava como o Cebolinha, etc. No final da década de 70, precisamente em 1978 foi criado o *Cangu-Fu*, de autoria de Domingos Sávio, publicada no periódico “O Pirralho”, eram sátiras da série de TV Kung- Fu. O personagem principal *Cang-Fu*, lutava artes marciais no sertão nordestino. As tirinhas faziam alusão a importantes personagens da cultura local como, por exemplo, *Lampião*.

Voltando aos quadrinhos de Emir Ribeiro, *Velta*: é vista como a musa brasileira das histórias em quadrinhos. Velta é um detetive que virou heroína no combate ao mal. Construída com forte apelo erótico, a paraibana também domina as artes marciais. Publicada primeiramente nos jornais, a personagem fez tanto sucesso que ganhou reconhecimento nacional e existe até hoje, porém, atualmente há uma revista exclusiva que conta suas aventuras. Velta foi criada em 1973, seu nome verdadeiro Kátia Maria Farias Lins, com idade de 18 anos ela tem sua base de operações em Belo Horizonte MG. De cabelos loiros, olhos azuis, pele branca, com 2,20m altura e sua profissão é Detetive Particular. De acordo com o site oficial do cartunista Emir Ribeiro<sup>2</sup>:

Poderes especiais: Dispara raios bio-energéticos sob forma luminosa, coerente, elétrica ou explosiva, por qualquer parte do corpo. Tem regeneração celular acelerada e alta imunidade às doenças. Pele resistente ao calor. Origem: usada como cobaia da experiência de um inescrupuloso extraterrestre de quem salvou a vida, Kátia é modificada geneticamente por uma máquina mental, que a permite, quando quiser, se transformar numa louca gigante que dispara raios pelo corpo.

---

2 In: Idem

Podemos perceber nas figuras abaixo (Fig.1-10) o destaque da personagem, como na figura 5 que Emir Ribeiro divulga em seu site o lançamento em 2012 da revista Velta comemorando os 40 anos da personagem, tratando o sucesso desde 1972 até 2012. Os valores (Fig.6) quanto à venda das revistas variam de acordo com o personagem, a edição e material das revistas. Podemos notar a evolução da própria personagem apenas comparando as capas das edições de 1973 (Fig.1) com a edição de 2009 (Fig.2), em seguida as ilustrações mais recentes (Fig.3 e 5), como a de 2012. A primeira realmente lembra um desenho animado, os traços são mais grosseiros, sem muito detalhamento, enquanto a revista de 2009 nos passa a impressão de uma mulher de verdade, como as modelos que tiram foto sexy para revistas de moda (Fig.2) ou mesmo revistas pornográficas (Fig.5). Desenhos que nos passa a impressão da realidade, como a fotografia.



Figura 1-5: Ilustração da HQ Velta - Fonte: Site Oficial do cartunista Emir Ribeiro

Emir Ribeiro assegura que a “Velta é a musa das histórias em quadrinhos brasileira. Amada por seus admiradores e odiada por seus inimigos, vem combatendo o mal desde a década de 1970” abraçou sua personagem “o quanto pode a mitologia dos super-heróis que tanto admirava. Além do forte apelo erótico, suas histórias foram, desde o princípio, ambientadas nos Brasil, com a participação de personalidades

nacionais e uma cenografia quase perfeita.” ·Em entrevista a Tony Fernandes Estúdios Pégasus<sup>3</sup>, Emir Ribeiro responde sobre a personagem Velta:

Ah, a loura que inspirou a forma física da Velta foi encontrada em uma praia, no Recife. Usava longos cabelos à altura da cintura. Nunca mais vi essa mulher. Quanto à Kátia, tinha de ser bem diferente da Velta, e por isso, a fiz morena. Seu primeiro nome era – pasme – “Kate Fills.” Uns poucos anos depois, caí em si, e vi o quanto era esquisita essa compulsão de usar nome em inglês numa personagem brasileira. Fui mudando, gradativamente. Já no 2º número da 10-ABAFO, “Kate” passou a ser um apelido que um namorado deu para “Kátia.” Aos poucos, fui fazendo “Kate” sumir, e ficando apenas “Kátia”. Quanto à sensualidade da Velta, e sua mania de vestir poucas roupas, foi uma forma de rebeldia contra a censura da ditadura militar da época, bem como o fato da maioria dos protagonistas dos quadrinhos de aventura serem homens musculosos. Sempre gostei de ir contra ditames, clichês e regras. Por isso, meus personagens sempre tentaram fazer diferente, apesar da inspiração inicial ter vindo dos super-heróis estadunidenses.



Figura 6-8: Divulgação da HQ Velta - Fonte: Site Oficial do cartunista Emir Ribeiro

Na figura 7 encontramos uma galeria de arte criada pelo cartunista, explica como foi criada e quem criou a personagem Velta desde o início dos desenhos criados para a revista Velta. Nas páginas da web também encontramos um espaço para informações (Fig.8) sobre os diversos personagens criados, como também link de notícias, seção de

3 Fonte: < [http://tonyfernandespegasus.blogspot.com.br/2010\\_12\\_15\\_archive.html](http://tonyfernandespegasus.blogspot.com.br/2010_12_15_archive.html)> Acesso em: 19 Janeiro de 2013.

cartas e fale conosco (Fig.6). Nas páginas abaixo podemos verificar outra característica de Velta

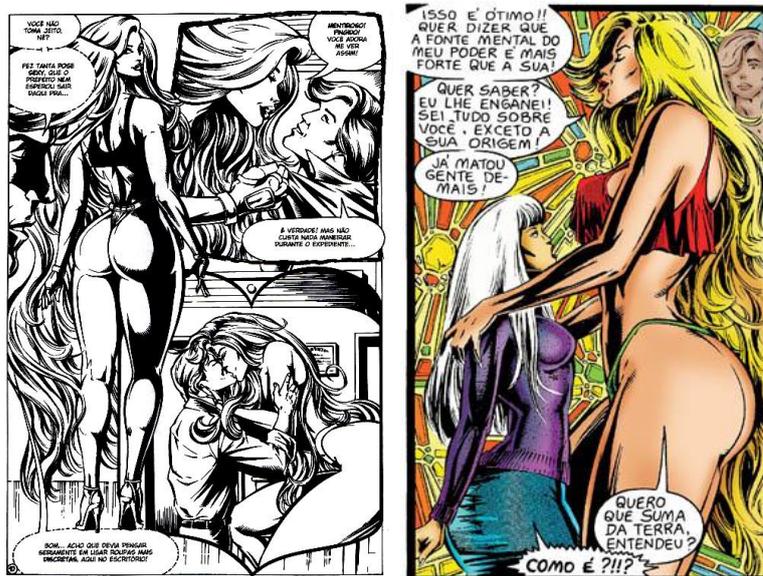


Figura 9-10: Divulgação da HQ Velta - Fonte: Site Oficial do cartunista Emir Ribeiro

O autor busca cenário e situações que retratem o natural do personagem brasileiro. Atualmente, depois de aproximadamente passar 40 décadas assume personalidade própria e não mais uma super-heroína dos modelos estrangeiros. Suas histórias inusitadas de um detetive paraibano estão saindo em álbuns luxuosos e livro. Notamos que Emir Ribeiro deixa todos os campos aberto para quem tiver interesse em entender mais sobre a personagem delta, em outros quadrinhos com personagens distintos publicados pelo autor, no seu site. Percebemos um forte apelo erótico (Fig. 9-10) na revista, que para muitos pode ser um apelo pornográfico contra a mulher. Na figura 9 notamos o maxismo quanto a submissão de trabalho feminino e seu envolvimento quanto ao sexo e hierarquias. A capa estimula que o indivíduo imagine uma história de “sacanagem” dentro do gibi e uma personagem feminina misteriosa. De acordo com Junior (2004) esse apelo sexual foi grande na década de 70 em diversos quadrinhos e se estendeu até meados dos anos 90. Ainda hoje percebemos o grande número de quadrinhos com mulheres seminuas ou nuas, exemplo é a própria Velta que sobreviveu aos seus 40 anos de produção ganhando novos públicos e estimulando o mesmo leitor a manter sua leitura dentro de um mesmo personagem de quadrinhos até os dias atuais.

Buscamos retratar as histórias em quadrinhos dos anos 1970 na Paraíba através das tirinhas. Se elas são críticas, conselheiras, reflexivas, filosóficas, ilustrativas ou simplesmente humorísticas, elas nunca deixam de ser entretenimento. Elas buscam acontecimentos que estejam sendo discutidas entre as pessoas, seja catástrofe, corrupção, injustiça, ou simplesmente algo que ocorrem no dia-a-dia das pessoas. De acordo com a Galeria de tirinhas paraibanas<sup>4</sup>:

Embora os jornais paraibanos não dêem mais tanto espaços para esse tipo de humor, já temos um caminho percorrido desde o início da década de 1970 até a geração de quadrinistas atuais. É importante, portanto, o registro dessa trajetória de tirinhas criativas dos nossos cartunistas, uma vez que a tirinha se mantém revitalizada em diferentes meios de comunicação (Projeto do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GP-HQG\*).

Abaixo buscamos as tirinhas paraibanas verificando que existe grande diferença nos traços dos desenhos de um cartunista para o outro. A espessura e destaque na textura desses traços se destacam de autor para autor. De acordo com a Revista Temática<sup>5</sup> a tirinha *Planeta Maluco* (Fig.15) é de 1973 e foi produzida por Deodato Borges, também criou “Flama”. Nesse quadrinho percebemos extraterrestres invadindo a terra e o ser humano que se comporta de maneira intrigante, alguns continuam divertindo e outros reagem desesperados ou simplesmente exageram, inventam, sobre o assunto. O cartunista coloca em cheque a luta pela sobrevivência do homem em reações estranhas. Na segunda figura (Fig.16), *Aduz, O Camelo*, também é do ano de 1973. Criado por Marcos Tavares e Juca com publicação pelo Jornal O Norte, a tirinha foi considerada a melhor de 1970 pelos leitores. Ironicamente os cartunistas brincam com as atitudes dos seres humanos, para existir natureza é preciso ameaças, nem mesmo os animais irracionais entendem o homem.

---

4 Fonte: Revista Temática. Galeria de tirinhas paraibanas. ISSN 1807-8931. Disponível em: <<http://www.insite.pro.br/Galeria%20de%20tirinhas.html>> Acesso em: 20 agosto de 2012.

5 Fonte: *Idem*.



Figura 15-18: Tirinhas Planeta Maluco; A Dub, O Camelo; Conde; e Maria - Fonte: Revista Temática: Galeria de tirinhas paraibanas

A tirinha *Conde* (Fig.17) foi publicada pelo Jornal A União, criada por Tônio, em maio de 1975. Na Revista Temática garantem que o anti-herói é destaque da história e que ele gosta de sangue. Um vampiro frustrado que não consegue encontrar vítimas por mais que as busque. Entendemos que o cartunista compara o controle policial nas ruas e brinca com a possível tranquilidade social, algo que seria difícil do cidadão acostumar, sem bandidos e ao mesmo tempo sem direito do cidadão comum andar por elas. Logo vem a tirinha *Maria* (Fig.18) publicada no suplemento dominical O Norte em 1975 e criado por Henrique Magalhães. **“Temática a sátira política protagonizada por Maria, uma mulher independente e de consciência crítica, que vive o cotidiano de uma ativista inconformada... uma das mais importantes tiras do cenário paraibano de quadrinhos”**. Destacam que **“ não só pela expressividade da personagem, mas porque se mantém viva e atuante por mais de 30 anos, ganhando, inclusive, revista própria”**

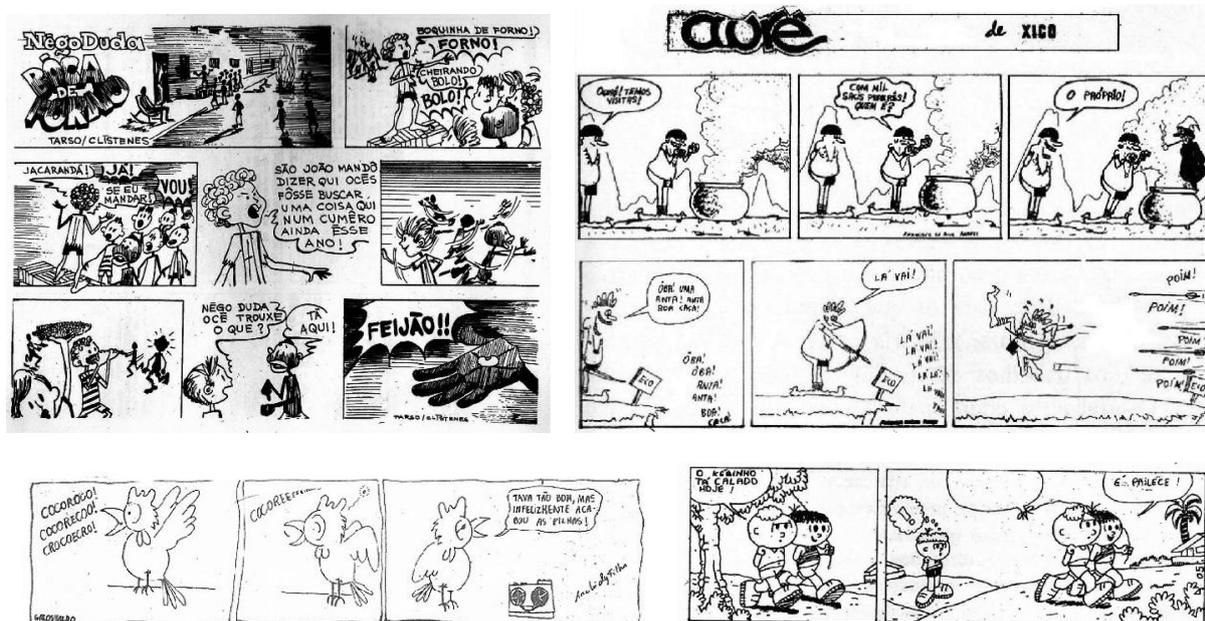


Figura 19-22: Tirinhas Nego e Duda; Aurê, Pássaros; e Kebinho - Fonte: Revista Temática: Galeria de tirinhas paraibanas

De forma divertida, mais direta, os cartunistas Tarso e Clístenes conseguem tratar o retrato de muitas crianças que vivem na rua e não tem atenção ou cuidado do governo ou mesmo da sociedade na tirinha *Nego Duda* (Fig. 19). **“Garoto cheira-cola, representação da pobreza e miséria que encontramos nas cidades do Terceiro Mundo”**. Na tirinha *Aurê* de 1976, **“um índio vivendo suas aventuras cotidianas de silvícola. Xico usava desenho extremamente solto, com traço leve e limpo, e seu personagem era muito bem aceito pelos leitores devido a beleza estética e um humor bem construído.”** Em 1977 duas tirinhas se destacam, a *Pássaros* (Fig.21) por Archidy Filho e a tirinha *Kebinho* (Fig.22) criado por Cloves M. Santos. A primeira, com criações avulsas, teve várias participações nos quadrinhos. Notável os traços simples e de diálogos curtos sem muito conteúdo. A segunda tirinha foi publicada no Jornal União, suplemento dominical *O Pirralho*. Podemos perceber a semelhança com os personagens Turma da Mônica, até mesmo as trocas de letras que ocorrem com o personagem Cebolinha também ocorre com o personagem Kebinho desta tirinha, o cartunista tem até mesmo os traços influenciados por Maurício de Sousa que produz os quadrinhos da Turma da Mônica.

Buscando as teorias de Gilles Deleuze (1990) podemos tratar essas tirinhas quanto às imagens. Há um desejo em “esconder algo na imagem”, pois, o verdadeiro objetivo por traz da imagem é apresentado através de aspectos persuasivos. Na história em quadrinho Figura 15 a 22 podemos notar que por traz das imagens o cartunista busca chamar a atenção do leitor para algo, seja a fome, infraestrutura, falta de cidadania e estrutura familiar, desigualdades sociais, e assim por diante. Cada uma delas busca nos emocionar e ao mesmo tempo rir de acontecimentos constantes que ouvimos no rádio, na TV ou lemos em uma revista e jornal. A imagem mostra os acontecimentos lógicos e ao mesmo tempo implica em esconder o que queremos esconder de nos mesmo, os cartunistas conseguem nos persuadir diante da realidade subentendida por trás de suas ilustrações.

As tirinhas 15 e 18 acima, também, temos o caos do dia-a-dia, na tirinha 19 revelam as características da cultura paraibana, como a palavra jacarandá. Também percebemos o grande excesso de gírias e palavras escritas erradas sugerindo classes desfavorecidas e sem estudo. O cartunista utilizou a linguagem informal, pouco empregada nas HQS da época no estado, introduzindo um formato linguístico diferente. Como apreendemos em Deleuze (1997):

O problema de escrever: o escritor, como diz Proust, inventa na língua uma nova língua, uma língua de algum modo estrangeira. Ele traz à luz novas potências gramaticais ou sintáticas. Arrasta a língua para fora de seus sulcos costumeiros, leva-a a delirar. (DELEUZE, 1997, p. 9).

Na figura 20 também é notável o linguajar usado por índios já familiarizados com o da população urbana. Como na figura 22 que Kebinho ainda não consegue falar direito, por ter algum distúrbio na fala, falta de costume e/ou dificuldades de usar a língua formal. A compreensão das palavras e a forma como é empregada pode variar de acordo com as classes sociais e grupos que se diferem por questões de interesses distintos ou por rejeição.

A gíria, cujo conceito não é fácil de ser explicado, devido ao fato de algumas vezes, a origem de cada gíria não ter registros históricos. Além disso, seus significados podem variar de região para região, de época para época, de idade para idade, etc. Um dos usos da gíria é substituir a palavra de como ela é em sua forma culta e transformá-la

em expressão informal. Dessa maneira, essas palavras tornam-se uma variação da língua padrão.

O problema de escrever é também inseparável de um problema de ver e de ouvir, pois, com efeito, quando se cria outra língua no interior da língua, a linguagem inteira tende para um limite assintótico, agramatical, ou que se comunica com seu próprio fora. (DEULEUZE, 1997, p. 9)

Como indica Deleuze, a linguagem é em si o primeiro e o último paradigma desde que internalizamos seus conceitos e formamos nossa mente consciente. Os quadrinhos criam sua própria linguagem ao estabelecer um universo que é o meio termo entre a escrita e a imagem. As cores, estilos, formas, palavras e até o formato das letras ou os “balões de fala”, que as contêm, fazem parte desse meio único de comunicar conceitos.

### **Quadrinhos no Ceará: Capitão Rapadura em Fortaleza**

São poucos os registros seguros sobre o surgimento das histórias em quadrinhos no Ceará. Por isso, os pesquisadores encontram dificuldades em desenvolver o estudo sobre as HQs no estado. De acordo com o livro *A grande enciclopédia do quadrinho cearense* publicado em 2010 “no Ceará somente na década de 1970 é que temos notícias de uma produção de quadrinhos quando o Mino<sup>6</sup> cria o *Capitão Rapadura*”, afirma Lima (2010). Na mesma época, surgiu à publicação Tipoblocomagazine de Marcus Francisco<sup>7</sup>, um projeto experimental, com o objetivo de criticar os acontecimentos ao redor do artista. Capitão Rapadura tem sua primeira aparição em 1973, o personagem engraçado é um super-herói cearense. Super- herói Cearense, bem humorado, que para combater o mal não utiliza a violência e é movida a rapadura. Caracterizado como um nordestino, de acordo com o seu criador, o personagem iria andar de jumento, comer rapadura, usar

---

6 Hermínio Macedo Castelo Branco, conhecido por Mino, é um artista cearense atuando em diversas áreas, como desenhista, artista plástico, cartunista, ilustrador e escritor de histórias em quadrinhos. Como cartunista, teve seu trabalho reconhecido, sendo premiado em diversos festivais de humor nacionais e internacionais. Atualmente escreve uma página de humor (The Mino Times) aos domingos no jornal “Diário do Nordeste”. In: LIMA (2010)

7 Marcus Francisco Cavalcante Alcântara foi precursor do desenvolvimento da arte (histórias em quadrinhos, música, pintura, poesia) no Ceará nas décadas de 60 e 70, porém morreu muito jovem. Fonte: *Idem*

chapéu de cangaceiro etc. Ou seja, o personagem é caracterizado com os aspectos da cultura local. Para Macedo (2008):

Capitão Rapadura carrega um diferencial dos demais heróis do mundo HQ. É a sua atuação na Educação. A luta pela paz, pela justiça social, é a tônica principal de suas historinhas. A história, a política, são abordadas de forma bem humorada e conseqüente usa a inteligência contra a violência e a simplicidade é o seu cavalo de Troia em busca de engajar o leitor na luta por um mundo melhor.

Conforme o cartunista, a revista do capitão rapadura foi publicada apenas dois anos, com tiragem reduzida. Porém, numa pesquisa recente feita pelo jornal O Globo, o personagem foi escolhido como o melhor representante de um super-herói brasileiro.

No blog oficial do personagem *Capitão Rapadura*<sup>8</sup> percebemos nas tirinhas de Mino o humor misturado ao naturalismo e simpatia do personagem, como uma pessoa comum que ataca a geladeira à noite em *O assalto* (Fig.13) da tirinha publicada na segunda-feira, 14 de janeiro de 2013, ou mesmo, onde ele pergunta sobre o que ocorreu na novela em *O grande Capitão Rapadura* (Fig. 14) publicada na quinta-feira, 10 de janeiro de 2013. Ou as pegadinhas que confirmam a ingenuidade do super-herói em *Diga Caçapava* (Fig. 11) ao levar um trote pelo telefone. Ainda, na tirinha *Cartão de Crédito* (Fig.12) publicado na sexta-feira, 18 de janeiro de 2013 que o personagem recebe um novo trote. As tirinhas vão contando acontecimentos comuns entre as pessoas e caracterizando o personagem como um indivíduo dos mais banais entre a sociedade.



8 Fonte: Blog oficial do personagem *Capitão Rapadura*. <<http://capitaorapurabrasil.blogspot.com.br/>>



Figura 11-14: Tirinhas do personagem *Capitão Rapadura* - Fonte: Blog do cartunista Mino

A rapadura é o que trás forças para o herói das tirinhas e Mino foca o consumo (Fig.14) da rapadura pelo personagem. Macedo (2008) afirma que no Senhor do Bonfim, na Bahia, cidade localizada no território de identidade Piemonte Norte de Irapicuru, consomem a rapadura de forma *in natura*, substituem o açúcar pela rapadura. Ela é fonte de grande concentração energética é muito consumida no nordeste.

A cana-de-açúcar (*Saccharum officinarum* L.), originária da Ásia, introduzida no Brasil pelos colonizadores é uma planta que apresenta elevada importância econômica, sendo utilizada desde a mais simples ração animal, até a mais nobre elaboração de sacarose. Da cana não se perde nada, dela se obtém o caldo, a cachaça, a rapadura, o açúcar, combustível, a ração, e o adubo (cobertura morta), dentre outros... A fabricação de rapadura teve seu início nas Ilhas Canárias, no século XVI, e foi exportada para toda a América espanhola no século XVII. A rapadura, na realidade, originou-se da raspagem das camadas (crostas) de açúcar que ficavam presas às paredes dos tachos utilizados para fabricação de açúcar. No Brasil, os engenhos de rapadura existem desde o século XVII, ou antes. (MACEDO, 2008, p.35)

Mino coloca como fonte de energia um produto comum, muito consumido, entre os habitantes de Fortaleza. A repórter Izakeline Ribeiro (2012) entrevistou Mino:

*Fala um pouco da história do personagem? Capitão Rapadura carrega um diferencial dos demais heróis do mundo HQ. É a sua atuação na Educação. A luta pela paz, pela justiça social, é a tônica principal de suas historinhas. A história, a política, é abordada de forma bem humorada e consequente usa a inteligência contra a violência e a simplicidade é o seu cavalo de Troia em busca de engajar o leitor na luta por um mundo melhor. Teve alguma história que você considera a mais marcante? Sua história marcante, sob o ponto de vista histórico e político é "Sugarstone- O duelo", uma crítica ao nosso comportamento como cidadãos. (RIBEIRO, 2012)*

O cartunista Mino confirma o que percebemos em suas tirinhas, consegue engajar o leitor a realidade vivida a sua volta, o faz refletir sobre acontecimentos frequentes e que

passam sem que demos muita importância. Relaciona o cidadão comum ao super-herói, vira um só.

Lima (2010) assegura que “no final dos anos 1970 apareceu o Kazane<sup>9</sup>, com a sua revista Aposkalipso, influenciado pelo estilo underground americano da turma da Zap Comics (Robert Crumb & Cia).” Também, no final dessa década, o cartunista Carfil, criou quadrinhos mostrando aspectos da cultura cearense.

Entendemos que o uso das palavras nos quadrinhos pode criar um linguajar que se comunica com a realidade de uma forma abstraída, do que já é abstrato, pois permite a criação de um universo conceitual próprio e formado na mente do leitor, da mesma forma como acontece com aqueles que aplicam gírias em seu cotidiano, como na linguagem das ruas ou termos tipicamente regionais. No entanto, o amparo imagético e narrativo dos quadrinhos amplifica ainda mais este efeito por causa do auxílio da imagem ao texto. Consideramos que, geralmente, o texto tem influência regional do cartunista, caracterizando o personagem ao seu universo interno. O ambiente, quanto ao universo externo, fica contido dentro das páginas dos quadrinhos de forma intrínseca à trama, envolve, em especial, o leitor que tem conhecimentos próximos ao do cartunista.

Percebemos que *Capitão Rapadura* trata de temas gerais, evita gírias e contextos regionalizados, independente dessas tirinhas (Fig. 11-14) serem de um Jornal de Fortaleza, elas enriquecem e delineiam contornos abstratos com detalhes que tiram o leitor do seu mundo particular e reforça o transporte comum a todos – universal – de forma que comunica com todos os conceitos simultâneos que são apresentados em cada quadrinho. Existem poucos momentos de regionalismo, como a rapadura ser o alimento que dará força ao super-herói.

Os homens não deixam de fabricar um guarda-sol que os abriga, por baixo do qual traçam um firmamento e escrevem suas conversações, suas opiniões; mas o poeta, o artista, abre uma fenda no guarda-sol, rasga até o firmamento, para fazer passar um pouco do caos livre e impetuoso e enquadrar, em uma luz brusca, uma visão que aparece atrás da fenda [...].(DELEUZE e GUATARRI, 1993:261)

---

9 Vinícius Aurélio Borges Teixeira, conhecido como Kazane, é um artista plástico e músico, que desenvolve história em quadrinhos no estado do Ceará.

Tal citação de Gille Deleuze nos faz compreender na essência do que se trata toda essa construção da qual os quadrinhos também se encaixam. A criação, o poeta e escritor, estão sempre além de uma consolidação para viver a realidade. São potencialmente dotados da visão que vai além e consegue transpor tais sentidos em forma de escrita. Mas, não a escrita comum e acadêmica, e sim aquela que nem todos têm a sensibilidade de obter: a visão além das coisas triviais da realidade.

Nesse sentido, o *Capitão Rapadura* (Fig. 11-14) representa para aqueles que o lê toda uma atmosfera de super-herói não muito ideológico e cheio de feitos extraordinários. O personagem em si não tem poderes, não faz as coisas serem mais corretas ou vem com uma solução na manga. O *Capitão Rapadura* conscientiza. Mostra o caminho para que o leitor compreenda e tenha olhos para o universo próprio. Existe destaque para vida precária da região, mas caso as tirinhas sejam publicadas em outro Estado, como Brasília, Porto Alegre, Belo Horizonte, São Paulo, Rio de Janeiro e diversos outros Estados, terão a mesma compreensão dos habitantes de Fortaleza, porém com seus problemas particulares de infraestrutura e violência como suporte para mensagem passada pelo cartunista.

Deleuze nos expõe a visão além do alcance dos olhos para nos ilustrar o que existe diante de todos os olhos, mas raros são aqueles que adotam isso em forma de arte, em outra forma de linguagem, para que a visão se amplie.

Escrever não é contar as próprias lembranças, suas viagens, seus amores e lutos, sonhos e fantasias. 128 Pecar por excesso de realidade ou de imaginação é a mesma coisa: em ambos os casos é o eterno papai-mamãe, estrutura edipiana que se projeta no real ou se introjeta no imaginário. É um pai que se vai buscar no final da viagem, como no seio do sonho, numa concepção infantil da literatura. Escreve-se para pai-mãe. [...] Em regra geral, os fantasmas só tratam o indefinido como a máscara de um pronome pessoal ou de um possessivo: “bate-se *numa* criança” se transforma rapidamente em “meu pai me bateu”. Mas a literatura segue a via inversa, e só se instala descobrindo sob as aparentes pessoas a potência de um impessoal, que de modo algum é uma generalidade, mas uma singularidade no mais alto grau: um homem, uma mulher, um animal, um ventre, uma criança... As duas primeiras pessoas do singular não servem de condição à enunciação literária; a literatura só começa quando nasce em nós uma terceira pessoa que nos destitui do poder de dizer Eu (o ‘neutro’ de Blanchot). (DELEUZE, 1997, p. 12)

Para Deleuze (1997) não existe regra para se escrever. Existe abordagem, formas de se contar algo, de transmitir ideias e conhecimento. Pontos de referência de visões fora de um mesmo eixo, ou contexto. Todos nós enxergamos, temos percepções do que é real e tangível, mas apenas quando se coloca em linguagem para que o outro absorva, nota-se que quem escreve ou conta uma história faz um próprio recorte, e é isso que dá personalidade ao objeto, tornando aquilo inédito, mesmo tendo um formato prévio e didático.

Cada linguagem carrega características de elaboração, mas isso não quer dizer que todo texto sairá igual, existe um habitar onde ela surge. É a impessoalidade da escrita, da história contada em uma HQ, por exemplo, que coloca quem lê dentro daquilo que está sendo lido. Como no caso do *Capitão Rapadura*, não se estava no sertão no momento em que aquilo foi escrito ou de certa forma se assemelha a realidade local, mas ao ler e ter a percepção do contexto estávamos ali em transposição, que fora feita por quem criou o personagem e as histórias.

Escrever seria libertar a linguagem, afirma Deleuze (1997). Tornar visível e saudável o pensamento e a capacidade de se relacionar com as classes dominantes, expor pensamento sem aprisionar-se ao ideal de uma existência paralela a realidade. O que reforça mais uma vez a história do *Capitão Rapadura* em uma vida tangível, real e de forma lúcida que carrega o tom de literário para si, de dizer para o outro o que é a própria realidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que a linguagem contemporânea tem familiaridade com a década passada, como, por exemplo, os anos de 1970 que analisamos as histórias produzidas através de quadrinhos. Palavras locais que mesclam com a de outros lugares e que são compreendidas mesmo por aqueles que tenham pouco conhecimento quanto ao tema, os quadrinistas possibilitam contextualizar o que está sendo contado, o leitor compreende mesmo não fazendo parte da história daquela época, consegue ter noção do que está sendo abordado.

Os quadrinhos em Fortaleza e Paraíba nas décadas 70 têm nas suas linguagens curiosidades para quem não é da região, algumas palavras expressam a vivência popular do dia a dia de suas vidas. Gilles Deleuze permitiu que percebêssemos que a linguagem abordada têm influências de pontos de referências distintos, embora o enfoque do sofrimento dos habitantes possa ser comparado com algo global, depende do contexto do cartunista e do leitor. O meio abre as possibilidades de criação, e através da linguagem podemos expressar toda uma tensão social, não deixando de ser realista, mas ao mesmo tempo com arte e entretenimento, sem desmerecer ou diminuir a força dos fatos.

## REFERÊNCIAS

- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- . *A ilha deserta: e outros textos : textos e entrevistas (1953-1974)*. São Paulo: Iluminuras, 2006a.
- . *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed.34,1997.
- . *Diferença e repetição*. Trad. Luiz Orlandi e Roberto Machado. São Paulo: Graal, 2006b.
- . *Logica do sentido*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34,1993.
- JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. 1ed. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2004.
- LIMA, Weaver. *A Grande enciclopédia do quadrinho cearense*. 3ª edição. Fortaleza, CE: Editora Mostra, 2010.
- MACEDO, José Dionísio Borges de. *Rapadura: uma arte que atravessa os tempos*. Fonte de renda para a agricultura familiar de Senhor. Socioeconômica, Bahia Agrícola, v.8, n.2, nov. 2008.
- RIBEIRO, Izakeline. *Herói Voltou*. Diário do Nordeste. Rede Globo. Entrevista publicada dia 15 de abril de 2012.
- SILVA, César Ricardo. *A musa dos quadrinhos*, 2011. Site oficial de Emir Ribeiro. Disponível em: <<http://www.emirribeiro.com.br/>>. Acesso em 19 de mai.2012

## SOBRE AS AUTORAS

Eliane Meire Soares Raslan é doutoranda em Comunicação Social da PUCRS. Pesquisadora, orientadora e professora na UEMG.

Edilene Marçal de Freitas é graduanda do 1º semestre de 2012 no 5º período do curso de Comunicação Social Integrada da PUC Minas. Este artigo faz parte do resultado de pesquisa do Projeto de Extensão “Imagem e Comunicação popular com os quadrinhos”.