



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
DOUTORADO EM HISTÓRIA

WILSON ROBERTO CHIARELLI JÚNIOR

BAJADO E A INVENÇÃO DO MOVIMENTO MANGUEGEEK

Recife
2023

WILSON ROBERTO CHIARELLI JÚNIOR

BAJADO E A INVENÇÃO DO MOVIMENTO MANGUEGEEK

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em História. Área de concentração: Cultura, Patrimônio e Memória.

Orientador: Prof^a Dr^a. Mariana Zerbone Alves de Albuquerque.

Recife

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- C532b Chiarelli, Wilson Roberto
 BAJADO E A INVENÇÃO DO MOVIMENTO MANGUEGEEK / Wilson Roberto Chiarelli. - 2023.
 232 f. : il.
- Orientador: Mariana Zerbone Alves de Albuquerque.
 Inclui referências e anexo(s).
- Tese (Doutorado) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em
 História, Recife, 2024.
1. História da Arte. 2. Patrimônio Cultural. 3. Educação Patrimonial. 4. Artes Visuais. 5. Memória. I.
 Albuquerque, Mariana Zerbone Alves de, orient. II. Título

CDD 981



Programa de Pós-graduação em História

DEFESA DE DOUTORADO ATA DE DEFESA DE WILSON ROBERTO CHIARELLI JÚNIOR

Às 09h:00 do dia 06 de novembro de 2023, no Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em História (PGH) da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), reuniu-se a banca examinadora da tese para obtenção do título de Doutor, apresentada pelo discente **Wilson Roberto Chiarelli Junior**, intitulada **“BAJADO E A INVENÇÃO DO MOVIMENTO MANGUEGEEK”**. Em ato público, após arguição feita de acordo com o Regimento do PGH, a banca decidiu conceder o conceito **Aprovado**, em resultado à atribuição dos conceitos dos Professores Doutores: Mariana Zerbone Alves de Albuquerque Orientadora–UFRPE), Ana Lucia do Nascimento Oliveira (Examinadora interna–UFRPE), Humberto da Silva Miranda (Examinador interno–UFRPE), Arnaldo Martin Szlachta Junior (Examinador externo–UFPE) e Fabio da Silva Paiva (Examinador externo–UFPE). Fica o discente Wilson Roberto Chiarelli Junior ciente de que só fará jus ao título de doutor se cumprir todos os requisitos previstos nas normas gerais dos Programas de Pós-Graduação *Stricto Sensu* da UFRPE e no Regimento Interno do Programa. Assina também a presente ata, em duas vias de igual teor e forma, sem rasura, nem emenda, o Prof. Dr. Uiran Gebara da Silva, Coordenador do Programa, para os devidos efeitos legais.

Recife, 06 de novembro de 2023.

Profa. Dra. Mariana Zerbone Alves de Albuquerque

Profa. Dra. Ana Lucia do Nascimento Oliveira

Prof. Dr. Humberto da Silva Miranda

Prof. Dr. Arnaldo Martin Szlachta Junior

Prof. Dr. Fabio da Silva Paiva

Discente Wilson Roberto Chiarelli Junior

Prof. Dr. Uiran Gebara da Silva, Coordenador

Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n - Dois Irmãos, Recife/PE - Brasil.

Fone: (101) 3325-6461

E-mail: secretaria.pgh@ufrpe.br/coordenacao.pgh@ufrpe.br

<http://www.pgh.ufrpe.br/>

À René Chiarelli e Ruvier Chiarelli.

AGRADECIMENTOS

Esse é o encerramento de um ciclo que, infelizmente, tornou-se doloroso no meio do caminho, por razões bastante óbvias. Nesse processo, nos sentimos obrigados a nos enclausurarmos em nossas residências e assumir uma nova dinâmica nas relações sociais. Nem todos souberam lidar com tudo isso, e os entraves aparentemente cresciam a cada dia que se passava. As comunidades entraram em pânico. Aparentemente o destino era o caos. Uma melancolia assolou a atmosfera do tempo presente. O que fazer? Eis que, mesmo com todos os infortúnios do momento; com toda essa aversão as pessoas que alguns cultivaram em função da política do distanciamento, houve aqueles que estiveram por perto para dar aquela força, à sua maneira.

Ao Vovô Waldemar Chiarelli, o baixinho que voava, que desencarnou em 1990, mas acabou tornando-se referência simbólica nessa caminhada, por ter sido celebridade, em Pernambuco, no seu tempo de jovialidade. Gente de primeira qualidade; exemplo de homem de fibra; atleta apaixonado pelo que fazia. A Vovó Alice Raymundo Chiarelli, por sua capacidade de compreender e se dedicar ao próximo. Aos meus pais, Wilson Roberto Chiarelli e Edna Assis Chiarelli, sem eles, nada feito. Aos meus filhos, René Santos Chiarelli e Ruvier Santos Chiarelli, meus alicerces; minhas fontes de inspiração. Vocês são incríveis. A Rafael Chiarelli, por toda cumplicidade, e, Sofia Chiarelli, por fazer parte desse todo. Meu povo.

Aos amigos, Francisco Farias, Pedro Odilon, João Alves, Lídio Gomes, Rafael Coelho, Toni Dissidentes, Maestro Guto e Marcelo Godoy por tudo que nós já produzimos juntos desde a adolescências até os dias de hoje, nossas famílias não se encontraram por acaso, sem dúvida. Salve o Largadus; Ex-Tupidus; PRO57; Kitnet; The Haoles from Outer Space; e o Muhammed Ateu, rock pernambucano, som da periferia. Todos estes da primeira safra. A Alex Inácio pela correção do texto e compreensão. Aos que consideramos verdadeiros mestres, e que acabaram se tornando referência nessa jornada: Ricardo Agostinho; Silvana Pedrosa; José Hernani, Mestrinho; Ricardo de Aguiar Pacheco; Lamartine de Hollanda Júnior; Lailson de Holanda; além de Luciana Borre, capaz guri. A Fábio Paiva, Arnaldo Szlachta, Edgar Franco (Ciberpajé), Alberto Pessoa e Bruno Alves, amigos do universo dos quadrinhos. A Carlos Newton Júnior e Madalena Zaccara pelas referências culturais e historiográficas. A Mariana Zerbone,

pelo acolhimento e paciência. A Luiz Marcelo Costa da Silva e Rodrigo Moura dos Santos, Deus abençoe vocês para todo sempre.

Ao povo do Sítio Histórico de Olinda; à comunidade boêmia da região metropolitana; aos pares do campo das artes de uma maneira geral. Um salve ao fôlego de Matheus Domingos e Bia Bandeira Miranda. A Peu Drums e Arthur Luiz, pelos papos sobre estética nas ladeiras. A Bidu Alvez, sobretudo, por proporcionar um cenário ideal no bairro das Graças, Viva ao Liamba. A Catarina Dee Jah, por mostrar o caminho das pedras. A Dona Deda, filha de Bajado, por compartilhar fontes valiosíssimas do seu acervo pessoal. A Iris Baccaro, por compartilhar informações do riquíssimo acervo que pertencia ao seu avô, Giuseppe Baccaro (O pai dos leilões). Aos amigos do Arquivo Público de Olinda, Aneide Santana, Alexandre Alves Dias e, claro, ao Mestre José Ataíde, a quem tive a honra de conhecer pessoalmente. A João das Artes, que veio de Minas Gerais para ensinar como se faz, aqui, na antiga capital pernambucana. A Catarina Pires, “um entretenimento ambulante”.

Muitíssimo obrigado por terem cruzado nossos caminhos.

“É o povo na arte
É arte no povo
E não o povo na arte
De quem faz arte com o povo”.
(SCIENCE, 1997).

RESUMO

Bajado ou Euclides Francisco Amâncio nasceu em Maraial, no ano de 1912 e faleceu em Olinda em 1996. A construção da sua identidade visual, como artista, é configurada pela influência da História em Quadrinhos e do Cinema. Cartazista, letrista e pintor, teve uma vasta produção que ia desde a decoração de estabelecimentos comerciais, na sua fase incipiente, até grandes obras em telas e em eucatex, no seu auge, aclamadas pela crítica, com trabalhos em diversas exposições no Brasil e no exterior, tornando-se uma verdadeira celebridade do seu tempo e levando a cultura popular pernambucana, sobretudo olindense, no baluarte da vanguarda artística mundial. Tendo grande influência nas produções artísticas carnavalescas da cidade de Olinda, sente-se o risco de sua importância cair no rol do esquecimento popular, o que se torna a **problemática** que impulsiona esta pesquisa, cujo **objetivo** é, com uma documentação histórica, relançar luz sobre sua importância, e, com as análises de produções artísticas atuais referenciadas por suas obras, dar continuidade ao seu legado artístico protagonizado por novos agentes sociais do tempo presente. Para isso, adotamos o **método** de pesquisa baseada em revisão bibliográfica e análise documental em revistas, jornais, vídeos, música, poesias e fotografias, bem como as próprias composições do artista. O **resultado** desta pesquisa foi a constatação da riqueza e da amplitude do capital cultural, simbólico e até social que tanto ratificam o artista como expoente da cultura pop pernambucana quanto estimulam a propagação de novas produções balizadas por referências da indústria cultural cunhadas pelo artista. Com isso, nossa **conclusão** é que não é hiperbólico, tampouco presunçoso dizer que Bajado se constitui como precursor da Pop Art no cenário pernambucano e na amálgama artística nacional.

Palavras-chave: História da Arte; Patrimônio Cultural; Educação Patrimonial; Artes Visuais; Memória.

ABSTRACT

Bajado or Euclides Francisco Amâncio was born in Maraial, in 1912 and died in Olinda in 1996. The construction of his visual identity, as an artist, is shaped by the influence of Comics and Cinema. Posterist, letterer and painter, he had a vast production that ranged from the decoration of commercial establishments, in his incipient phase, to large works on canvas and eucathex. In his heyday, acclaimed by critics, with works in several exhibitions in Brazil and in the abroad, becoming a true celebrity of his time and leading popular culture in Pernambuco, especially in Olinda, as a stronghold of the world's artistic avant-garde. Having a great influence on carnival artistic productions in the city of Olinda, there is a risk of its importance falling into popular oblivion, which becomes the problem that drives this research, whose objective is, with historical documentation, to shed light on its importance. In addition, with the analyzes of current artistic productions referenced by his works, he continues his artistic legacy led by new social agents of the present time. To achieve this, we adopted a research method based on bibliographic review and documentary analysis in magazines, newspapers, videos, music, poetry and photographs, as well as the artist's own compositions. The result of this research was the contact with the wealth and breadth of cultural, symbolic and even social capital that both ratify the artist as an exponent of Pernambuco's pop culture and stimulate the spread of new productions guided by cultural industry references coined by the artist. With this, our conclusion is that it is neither hyperbolic nor presumptuous to say that Bajado constitutes a precursor of Pop Art in the Pernambuco scene and in the national artistic amalgam.

Keywords: History of Art; Cultural Heritage; Heritage Education; Visual arts; Memory.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Estórias gerais.....	46
Imagem 2 - Capa da HQ Formiga no Carnaval da Vida.....	48
Imagem 3 - Capa da HQ Av. Paulista	499
Imagem 4 - Fotografia da Sé de Olinda com sua feição neobarroca - 1973	97
Imagem 5 - Dom Hélder – Bajado – 1973	98
Imagem 6 - O Farol de Olinda – 1972	105
Imagem 7 - Farol de Olinda.....	107
Imagem 8 - O Boi da Vila - 1975	108
Imagem 9 - Caboclos de Olinda – 1975	109
Imagem 10 - Composição religiosa de São Jorge	110
Imagem 11- Composição religiosa de São Jorge 2.....	110
Imagem 12- Composição religiosa de São Jorge 3.....	111
Imagem 13- Composição religiosa de São Sebastião	111
Imagem 14- Composição religiosa de São Sebastião 2	112
Imagem 15 - Composição religiosa de São Sebastião 3.....	112
Imagem 16- Viva São Jorge – 1972	113
Imagem 17- São Sebastião – 1977	113
Imagem 18 - São Sebastião – 1966	114
Imagem 19- Santa Cruz no Carnaval – 1972	115
Imagem 20 - Urso – 1975.....	117
Imagem 21 - Urso do Rosário de Olinda – 1976	117
Imagem 22 - Olinda no Frevo e o Homem da Meia Noite – 1975	118
Imagem 23 - Mulher do Meio Dia, Homem da Meia Noite e Bajado, 1980.....	119
Imagem 24- Pitombeira dos 4 Cantos I – 1973	120
Imagem 25 - Pitombeira dos 4 Cantos II – 1973	120
Imagem 26 - Maracatu – 1972	122
Imagem 27- O Nosso Maracatu I – 1976	123
Imagem 28- O Nosso Maracatu II – 1976	123
Imagem 29 - Samba de Roda – 1972	124
Imagem 30 - Gafieira Gato Blum – 1972.....	124
Imagem 31- Festa de São João – 1976	125
Imagem 32 - Teseu Lutar contra o Minotauro, detalhe de uma ânfora ática de figuras negras (cerâmica) – Greek – Louvre, Paris, France.....	127

Imagem 33 - Detalhe do Livro dos Mortos	128
Imagem 34 - Figura zooantropomórfica de Hohlenstein-Stadel	128
Imagem 35- Paganini, na perspectiva de Delacroix – 1832	131
Imagem 36 - Paganini, na perspectiva de Ingres – 1819	132
Imagem 37- Juramento dos Horácios – J. L. David (1784)	132
Imagem 38 - Vol 1 Yu Yu Hakusho	133
Imagem 39 - Vol 1 Tartarugas Ninja.....	133
Imagem 40 - Bloco do Cajú – 1977	134
Imagem 41- capa da revista Tom Mix	135
Imagem 42 - Os Brincantes – 1972.....	135
Imagem 43 - Charles Chaplin.....	136
Imagem 44 - pôster de filme do Tom Mix	137
Imagem 45 - pôster do filme do Tom Mix	138
Imagem 46 - pôster de filme do Tom Mix	138
Imagem 47- O Frevo é Bom – 1972	139
Imagem 48 - Pitombeira dos Quatro cantos I – 1973	139
Imagem 49 - Pitombeira dos Quatro cantos II – 1973	140
Imagem 50 - Hoje tem Espetáculo – 1972	141
Imagem 51- Circo Nerino – 1976	141
Imagem 52- Produção A16.....	160
Imagem 53 - Produção A16.....	161
Imagem 54 - Produção A12.....	162
Imagem 55 - Produção A09.....	162
Imagem 56 - São Miguel Arcanjo - século XVIII.....	165
Imagem 57 - Braço Relicário - século XVIII.....	166
Imagem 58 - Construção de personagens A11	169
Imagem 59 - Personagem do quadrinista A23	170
Imagem 60 - Personagem do quadrinista A01	170
Imagem 61- Caracterização dos pers A14 (I).....	171
Imagem 62 - Caracterização dos pers A14 (II).....	171
Imagem 63 - Perfil A12.....	172
Imagem 64 - Frontal A12.....	172
Imagem 65 - Feminino A12	172
Imagem 66 - Óculos A12.....	172

Imagem 67 – Bicicleta	173
Imagem 68 – Cachorro.....	173
Imagem 69 – Objetos	173
Imagem 70 - Parábola da Peste, página 3	175
Imagem 71 - Gehena, página 3.....	175
Imagem 72 - Gehena, página 10.....	176
Imagem 73 - Gehena, página 1.....	178
Imagem 74 - Gehena, página 2.....	178
Imagem 75 - Esboço A23	179
Imagem 76 - Parábola da Peste, página 1	179
Imagem 77 - Parábola da Peste, página 2	180
Imagem 78 - Parábola da Peste, página 3	180
Imagem 79 - Parábola da Peste, página 4	181
Imagem 80 - Esboço A21 (I).....	183
Imagem 81- O Segredo de Olinda, página 1	183
Imagem 82 - Esboço A21 (II).....	184
Imagem 83 - O Segredo de Olinda, página 9	185
Imagem 84 - Capa da publicação Conto dos Altos e Ladeiras.....	189
Imagem 85 – Aperta Enter.	190

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Sequência Didática de Educação Patrimonial, segundo Horta	56
Quadro 2 – Ficha de inventariado de objetos para o Programa Mais Educação.....	62
Quadro 3 – Coleção doada por Baccaro à Prefeitura de Olinda	76
Quadro 4 – Roteiro escrito pelo quadrinista A20.....	177
Quadro 5 – roteiro escrito pelo quadrinhista A12	182

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABP	Aprendizagem Baseada em Projetos.
BNCC	Base Nacional Comum Curricular.
CAC	Centro de Artes e Comunicação.
DC	Detective Comics.
EBAL	Editora Brasil - América Limitada.
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio.
EUA	Estados Unidos da América.
FIESP	Federação das Indústrias do Estado de São Paulo.
FUNCULTURA	Fundo Pró-Cultura do Município.
GTEP	Grupo de Trabalho de Educação Patrimonial.
HQ	História em Quadrinhos.
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional.
LDB	Lei de Diretrizes de Base da Educação Nacional.
LEPAM	Laboratório de Estudos e Intervenções em Patrimônio Cultura e Memória Social.
MSP	Mauricio de Sousa Produções.
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais.

PMEP	Plano Municipal de Educação Patrimonial.
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco.
UFRPE	Universidade Federal Rural de Pernambuco.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1 EM TEORIA, O QUE ALICERÇA NOSSAS REFLEXÕES, INTERVENÇÕES E PRETENSÕES	26
1.1 Sobre Arte Moderna e o mito do primitivismo	26
1.2 Sobre a chegada da Arte Moderna ao Brasil e em Pernambuco	30
1.3 Sobre Arte Naïf e Pop Arte	34
1.4 Sobre as origens das histórias em quadrinhos	37
1.5 Sobre as Histórias em quadrinhos no Brasil	41
1.6 Sobre aprendizagem baseada em projetos e educação patrimonial	55
Epílogo	65
2. BAJADO: SENSIBILIDADE À FRENTE DE SEU TEMPO	66
2.1 Sobre quando artistas se unem e protagonizam coletivamente trabalhos memoráveis	66
2.2 Sobre Bajado, um artista de Olinda.	70
2.3 Sobre Bajado precursor da Pop Arte	89
2.4 Sobre as representações sociais nas composições de Bajado	96
2.4.1 O Conceito de representação	96
2.4.2 Iconografia e iconologia	101
2.4.3 Sobre a coleção em exposição permanente no Palácio dos Governadores	103
2.4.4 Como Bajado representou o Sítio Histórico de Olinda	104
2.4.4.1 Referências aos bens culturais tangíveis	104
2.4.4.2 Referências aos bens culturais intangíveis	114
2.4.4.3 Referências ao mundo fantástico	126
2.4.4.4 Referências à Cultura Pop	129
2.4.4.5 Estratégia reversa	141
2.5 Sobre como Bajado torna-se referência artística	142
Epílogo	144
3 EXPERIÊNCIAS SENSÍVEIS E ESTÉTICAS	146
3.1 Sobre as primeiras experiências com produção de histórias em quadrinhos	146
3.1.1 A oficina de histórias em quadrinhos em 2015	150
3.1.2 A oficina de histórias em quadrinhos em 2016	153

3.2 Sobre a produção de histórias em quadrinhos no centro de artes e comunicação – UFPE	156
3.2.1 A organização do curso	156
3.2.2 Visita ao Sítio Histórico de Olinda e os temas das HQs	161
3.2.3 A Web como recurso de pesquisa	166
3.2.4 A Construção dos personagens	167
3.2.5 A Construção dos cenários	172
3.2.6 A elaboração dos roteiros	175
3.2.7 A Produção das HQs	184
3.2.8 A Produção da publicação	185
3.3 Sobre o compromisso com a memória e a edificação de identidades	189
3.4 Sobre a jornada em busca de uma grande mina de conhecimentos e sentimentos	194
3.5 Sobre o Movimento ManguêGeek	199
3.6 Sobre o uso do conceito de História Alternativa como estratégia para criação de uma História do cotidiano narrada por recursos visuais	203
Epílogo	210
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	213
REFERÊNCIAS	218

INTRODUÇÃO

Olinda é uma cidade localizada em Pernambuco, estado que compõe o nordeste brasileiro, presente em sua macrorregião desde os primórdios da ocupação portuguesa nas Américas, desde o ano de 1537. Seu território de 41.681 km² apresenta uma configuração de bairros e regiões particulares com elementos específicos. Um desses locais é o Sítio Histórico de Olinda, uma delimitação territorial onde se encontra um conjunto de elementos culturais reconhecidos internacionalmente como patrimônio da humanidade e dignos de serem salvaguardados.

A região da primeira capital pernambucana é definida também por seus templos religiosos de procedências étnicas múltiplas, assim como suas ruas estreitas, praças e casario multicolorido. Nela, parte da sua população está vinculada ao comércio, atividade econômica que, em diversos casos, está associada à venda de objetos artísticos, de caráter local. Nesse sentido, podemos perceber que o Sítio Histórico de Olinda também é lugar de moradia e ambiente de trabalho para diversos artistas, que mantêm ali seus ateliês.

Os ateliês são os locais onde trabalham os artesãos ou artistas, também chamados de oficina ou estúdio. Neles encontramos pintores, escultores, fotógrafos (Bueno, 2007; Bouaiss, 2015) que contribuem para uma versátil produção cultural, por meio de diversas técnicas empregadas, tornando-os um conjunto de referências no contexto do Sítio Histórico de Olinda. Entre os donos desses ateliês, podemos destacar o mestre bonequeiro Silvio Botelho, João Dias Vilela Filho, o Julião das Máscaras, a pintora Tereza Costa Rego, além do curador Raul Córdula, entre outros tantos.

Nesse sentido, percebe-se que títulos atribuídos a Olinda pela UNESCO e pela ONG Capital Brasileira da Cultura (CBC) não foram empregados aleatoriamente. Olinda respira cultura, Olinda é Patrimônio Cultural da Humanidade, a 1º Capital Brasileira da Cultura.

O presente projeto de pesquisa tem como objetivo realizar um estudo histórico sobre as artes da Cidade de Olinda, a partir da trajetória do pintor Euclides Francisco Amâncio, mais conhecido por seu nome artístico Bajado. Este que foi dono de um traço peculiarmente moderno, desvinculado das amarras do academicismo, com delineações rápidas e equilibradas. Suas colorações chapadas quase não

apresentavam variações de tons para transmitir a ideia de voluptuosidade e seus motivos, em alguns casos, representados com corpos em tamanhos desproporcionais e contorcidos, o que não o impedia de propagandear com honestidade a atmosfera do Sítio Histórico de Olinda.

As composições de Bajado, e seus respectivos motivos, são hoje ícones da arte produzida no Sítio Histórico de Olinda. Entendemos por ícones, objetos de culto pessoal e veneração pública, como no Império Bizantino (Banson, 2010). Eram pinturas com imagens que foram consagradas por uma tradição de séculos (Bombrich, 2012). As linhas, cores e formas dos ícones poderiam evocar diferentes sentidos (Bell, 2008) e propagavam referenciais que atendiam aos interesses de uma determinada instituição. Eram expressões gráficas com função de estabelecer uma comunicação entre a comunidade e os personagens representados (Farthing, 2011).

Partiremos do princípio de que a arte de Bajado tenha se tornado um ícone referencial selecionado, por representar elementos identitários que dialogavam com o planejamento das classes dominantes para o Sítio Histórico de Olinda. Nesse sentido, Bajado se tornaria referência entre os pintores, sobretudo do estilo *Naïf*, na região. O termo *Naïf* é uma designação francesa, que começou a ser usada no início dos anos de 1900, fazendo referência ao aspecto ingênuo das pinturas de determinados artistas.

A *naïveté* era conotada, na cultura europeia de finais do século XIX de transição para o XX, como uma qualidade. O *naïf* é mais puro. Não foi conspurcado, nem influenciado, o que pode ser uma forma de conspurcação; não foi influenciado por escolas, não andou na escola a estudar arte. Este entendimento da *naïveté* em arte remete qualquer um de nós, e remeteu quem primeiro refletiu sobre isso, para o nosso estado original de *naïveté*, ou seja, de pureza, de infância. O artista *naïf* é sempre conotado com a infância: em princípio, o artista *naïf* pinta, com a intensidade, a verdade e a liberdade com que desenha e pinta uma criança, sobretudo a criança antes de ir para a escola (Silva, 2014).

Bajado é considerado um artista *Naïf* pela maneira como pintava suas composições, assim como os motivos selecionados por ele. Sua história de vida nos mostra uma origem humilde e distanciada de uma educação formal, o que não o impediu de conquistar visibilidade na História das Artes (Padro, 1997). Muito pelo contrário, contribuiu para a edificação de um estilo singular, considerado um patrimônio cultural da Cidade de Olinda.

Ele gostava de se afirmar como “Bajado, um artista de Olinda”, embora tivesse nascido em Maraial, em 1912, quando este ainda era um pequeno distrito subordinado ao município de Palmares, na mata sul de Pernambuco. Sua paixão por Olinda era gigantesca e o impediu de sair da antiga capital pernambucana para morar ou visitar qualquer outra parte do planeta, chegando até a recusar trabalho no sudeste brasileiro com salário fixo e moradia garantida (Prado, 1997). Até mesmo suas exposições, que transitaram no circuito nacional e internacional, nunca puderam contar com sua presença. Se, por um lado, não era olindense de nascença, por outro, fez-se reconhecido como tal por meio do seu legado.

O trabalho efetivo realizado pelo artista em questão chamou a atenção de especialistas e autoridades. Além de suas composições, levava um estilo de vida que dialogava com o Sítio Histórico de Olinda, seus folguedos e demais práticas culturais (Prado, 1997). Sua ligação com município se estreitou cada vez mais a ponto de ser homenageado em uma das festas mais emblemáticas da região, o Carnaval, no ano de 1980. Chegou a ser tema de documentários distintos, fez participações em programas de televisão, foi entrevistado pela Rede Globo Nordeste, além de ter sido homenageado postumamente no evento cultural Arte em Toda Parte, no ano de 2006. Bajado, desde a infância até o momento em que chegou ao Sítio Histórico de Olinda, desenvolveu um trabalho caracterizado por desenhos em papéis, histórias em quadrinhos independentes, pinturas parietais em pontos comerciais e produção de pôsteres de filmes nos cinemas locais. A esse ciclo criativo, ele agrega, durante as décadas de 1960, 1970, 1980 e 1990, uma larga produção em telas que continuariam a ser desenvolvidas até o ano de sua morte em 1996.

Mesmo com um ritmo de produção reduzido nos seus últimos anos de vida, em função de problemas no globo ocular, Bajado nunca deixou de pintar aquilo que observava da janela de sua casa, na Rua do Amparo 186, o povo. Bajado era um artista que assimilava a essência do povo, por ser um homem do povo, e assim foi consagrado em Olinda (Carvalho, 1985).

Investigar a vida e obra de Bajado nos conduziu para um diálogo com as pesquisas iniciadas como professor da Educação Básica no Colégio Imaculado Coração de Maria. Neste espaço educativo, discutimos a arte como elemento identitário de Olinda na disciplina de História das Artes. Durante os encontros, realizamos aulas expositivas, oficinas de arte, pesquisas de campo, visitas a museus e investigações dos bens culturais do sítio histórico da região. Ações

educativas que resultam em produções culturais autorais que são compartilhados com a comunidade escolar, além de serem arquivados nas duas bibliotecas da instituição.

A investigação sobre a relação entre arte gráfica e o Sítio Histórico de Olinda na disciplina eletiva Tópicos em Artes 1: Quadrinhos, oferecida ao Curso de Artes Visuais da UFPE, no segundo semestre de 2017, também foi fundamental para o amadurecimento das nossas pesquisas. Nessa ocasião, foi produzida a coleção de Histórias em Quadrinhos que utilizava a memória de Olinda, que resultou na elaboração da *graphic novel* Conto dos Altos e Ladeiras: Soltos na buraqueira e virados no mói de cuentro (Chiarelli; Borre, 2018).

Esse projeto também é desdobramento da Dissertação de Mestrado intitulada “Produção de Histórias em Quadrinhos como Recurso Didático para Desenvolvimento da Educação Patrimonial em Olinda”. Uma investigação desenvolvida no interior do Laboratório de Estudos sobre o Patrimônio Cultural e Memória Social (LEPAM), sob a orientação do Prof. Dr. Ricardo de Aguiar Pacheco, tematizando o campo do patrimônio.

O estudo sobre a produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) em Olinda nos permitiu estreitar relações com personalidades históricas que serviram como referência para a construção de enredos, inclusive o próprio Bajado. O diálogo com este artista e o aprofundamento sobre sua vida e obra nos mostrou o quanto Bajado estava impregnado daquilo que configurou a nossa produção de história em quadrinhos.

Nesse sentido, é legítimo também dizer que este projeto de pesquisa nasceu a partir do momento em que resolvemos produzir para publicar História em Quadrinhos. No entanto ganhou novo fôlego quando passamos a associar esta produção às pesquisas históricas que realizamos sobre o contexto histórico, a vida e a obra de Bajado. Os resultados das intervenções realizadas para elaboração de História em Quadrinhos dizem tanto quanto o próprio documento que oferece suporte para esse texto, sem se propor a ser um exercício de erudição, tampouco a versar exclusivamente sobre História Social.

Pode-se dizer que se trata de uma brincadeira séria, emergida a partir do Círculo Mágico, o mesmo citado por Huizinga (2010), com regras e normas que foram se reconfigurando em função do desdobramento do tempo e do espaço, da criatividade e da espontaneidade de um coletivo descontínuo, composto por uma multidão de agentes sociais de diferentes origens, idades e gêneros, que se tornou

cultura escolar instituída, entre 2011 e 2018, e apropriou-se de legitimação acadêmica neste último ano, configurando o início da busca por uma identidade própria.

Trata-se de um conjunto de intervenções que propõe a invenção de um elo entre passado e presente; a construção de uma narrativa que atribua sentido ao protagonismo coletivo específico, tal como foi a construção dos Estados Nacionais no Ocidente, a República no Brasil ou a configuração do Sítio Histórico de Olinda como referência cultural. História contada com propósito de exaltar toda uma nova geração de artistas pernambucanos, além de todo Capital Simbólico e o que representa Bajado para História da Arte.

Nossa pesquisa histórica tem o propósito de criar uma narrativa fantástica, alicerçada por pesquisas rigorosas, de como Bajado pode ser compreendido como uma referência no campo das artes no início do século XX. Identificar o contexto político que vivenciou no início da sua carreira e o que o motivou a pintar. Enfatizando a biografia do referido artista, desejamos analisar qual a sua relevância para a arte popular no Sítio Histórico de Olinda, assim como descrever e entender como esse personagem histórico se consolidou como figura expoente da cultura olindense. Além de propor uma sugestão de continuidade ao legado de Bajado por meio da produção de história em quadrinhos e uma identidade visual em construção.

O projeto em questão pode ser enquadrado na linha de pesquisa Cultura, Memória e Patrimônio do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Rural Federal de Pernambuco, PGH/UFRPE, pois discute a produção artística como uma prática cultural. Ademais, procura analisar as representações sociais vinculadas às composições pictóricas de Bajado, sobretudo a coleção de quarenta quadros da Prefeitura de Olinda como elemento identitário do Sítio Histórico de Olinda, bem como essas representações sociais estimularam a produção de narrativas gráficas.

Entendemos que as pinturas de Bajado são constituídas por narrativas e personalidades consolidadas pela memória coletiva. Em outras palavras, pode ser atribuída a estas pinturas uma configuração simbólica que representa os elementos identitários de um determinado grupo social.

Entendemos a relação entre identidade e patrimônio a partir do conceito de Poulot (2009):

Um conjunto de posses que devem ser identificadas como transmissíveis; ela mobiliza um grupo humano, uma sociedade, capaz de reconhecê-las como sua propriedade, além de demonstrar sua coerência e organizar sua recepção; ela desenha, finalmente, um conjunto de valores que permitem articular o legado do passado à espera, ou a configuração do futuro, a fim de

promover determinadas mutações e, ao mesmo tempo, de afirmar uma continuidade. Esboçadas progressivamente por dispositivos de enquadramento de artefatos, lugares e práticas, as diversas configurações desdobram-se através das sociabilidades que as cultivam, das afinidades que se estabelecem por intermédio, além das emoções e dos saberes que se experimentam nesse contexto (Poulot, 2009, p. 203).

As práticas que constituem a identidade do Sítio Histórico de Olinda são diversas, incluindo o trabalho dos artistas que habitam e trabalham na região. É provável que elas tenham sido fortemente estimuladas por uma política pública desenvolvida no início do século XX. Nesse contexto social, faz-se necessário inserir na discussão o Movimento de Cultura Popular (Barbosa, 2009) e o Movimento da Ribeira (Córdula, 2013).

Pernambuco foi referência no Brasil todo no que tange à construção do Movimento de Cultura Popular (MCP) (Barbosa, 2009). Influenciado pelo populismo varguista, o Estado, introduziu um projeto educacional que partiu da Prefeitura do Recife, espalhando-se por todas as demais regiões, do litoral ao interior do Estado. Os suspiros iniciais desse movimento tiveram sua gênese ainda na primeira metade da década de 1950, estimulados também pelo Instituto Superior de Estudos Brasileiros (ISEB), que veio a surgir no ano de 1955.

Segundo Barbosa (2009), o ISEB era composto por diversos intelectuais influentes no governo JK, que estavam ligados ao Ministério da Educação e Cultura, buscando se inserir no bojo da produção de ideologias do desenvolvimento. Tal instituto apoiou uma política desenvolvimentista, atuando nos meios acadêmicos elaborando instrumentos teóricos que alavancassem o desenvolvimento nacionalista.

Influenciados pelo ISEB e no limiar da década de 1960, a Prefeitura do Recife, durante a gestão de Miguel Arraes, procurou identificar as situações alarmantes em que se encontravam os membros da população do Recife em idade escolar. A referida administração municipal promoveu um combate aos défices do Recife, edificando novas escolas e contratando novos professores. Uma política pública que acabou influenciando o Governo do Estado a redefinir seu programa educacional.

No MCP, a cultura foi compartilhada além dos espaços de educação formal, por meio de grupos de teatro, ateliês de pintura e ensaios musicais. Profissionais de diversas áreas do conhecimento trabalhavam, estimulando a cultura popular, aproximando as pessoas que não tinham acesso à literatura e à arte. Entre os envolvidos nesse contexto, podemos destacar Josué de Castro, Gilberto Freyre,

Abelardo da Hora, Ariano Suassuna e Paulo Freire. Um dos objetivos do MCP foi o resgate das raízes culturais dos Brasil.

Nesse contexto, produções culturais começaram a pulsar em diferentes lugares da região. Entre eles, podemos citar o Sítio da Trindade, que ficou reconhecido como sede do MCP e tomado como tal por estar associado ao contexto da Insurreição Pernambucana, além do Centro de Artes Plásticas, localizado no Bairro de Santo Amaro. De acordo com Abelardo da Hora (2006), esses eram locais onde essa gente envolvida colocava em funcionamento o conceito do movimento.

Olinda também estava no contexto do MCP. No ano de 1964, a prefeitura reergueu, junto aos artistas da região, uma abandonada estrutura que, no passado, era usado como mercado de frutas e produtos granjeiros da Cidade Alta para se tornar um ponto de referência artístico. Um trabalho realizado entre iniciativa pública e privada para a criação de um lugar destinado ao comércio e à exposição das artes. A fundação do Mercado da Ribeira estava associada a pessoas que conheciam aqueles envolvidos no MCP (Córdula, 2013).

Uma das figuras expressivas envolvida na recuperação do mercado foi Adão Pinheiro, funcionário da Fundação Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais (FUNDAJ). O gaúcho, que passou por outras instituições como o Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional, chegou a ser nomeado Secretário de Cultura e Turismo da Prefeitura de Olinda durante a gestão de Eufrásio Barbosa. Nessa trajetória, compartilhou junto a Ypiranga Filho longas conversas sobre o Mercado da Ribeira antes de partir para sua consolidação.

Raul Córdula discorre sobre o Mercado da Ribeira:

A ideia era dotar Olinda de um espaço que abrigasse os artistas plásticos e artesãos, que chamasse para cá o público do Recife através de exposições de arte e outras manifestações da cultura do povo, como música e dança e teatro, e capacitar novos artistas por meio de cursos de desenho, pintura, escultura, etc. o que verdadeiramente aconteceu (Córdula, 2013, p. 40).

Foram diversas as exposições que ocorreram no Mercado da Ribeira, sendo a primeira se passando no dia 24 de novembro de 1964, sobre imagens de santos da coleção de Abelardo Rodrigues. Além desta, foram realizadas exposições em seu espaço físico com objetos de Adão Pinheiro, Tereza Costa Rêgo, Francisco Brennand e o próprio Bajado.

O conjunto de eventos, intelectuais e artistas envolvidos na construção e perpetuação das práticas em torno do Mercado da Ribeira originou o Movimento da Ribeira. Tal movimento foi desdobramento de uma política pública, símbolo de resistência durante um período de repressão na História do Brasil, que agregou valores durante a construção das identidades no Sítio Histórico de Olinda (Córdula, 2013). Raul Córdula (2013) aponta o respeito demonstrado por Aloísio Magalhães ao referido movimento:

Ao defender no Conselho Internacional de Monumentos e Sítios da UNESCO o título de Patrimônio Cultural da Humanidade para Olinda, o que aconteceu em 1982, [...] este pequeno período de ações culturais que modificaram profundamente nossa sociedade (Córdula, 2013, p. 44).

Nesse sentido, muitos artistas envolvidos no Movimento da Ribeira passaram a ganhar visibilidade no Sítio Histórico de Olinda com o desdobramento do tempo, incluindo Bajado. Este que, com suas composições, representou a cultura popular, os folguedos, agremiações carnavalescas, a vida boêmia e o sagrado de maneira simples e sofisticada. Suas pinturas que estão em posse da Prefeitura de Olinda nos dão pistas sobre como se deu essa construção e quais símbolos se pretendiam evocar por meio dessas pinturas.

Nesse contexto de valorização da arte e do saber popular, Bajado foi escolhido como tradição e se tornou artista renomado, que fora homenageado no Carnaval de 1980, no evento cultural Arte em Toda Parte em 2006, representando Pernambuco no exterior e ocupando coleções particulares de colecionadores de todo o Brasil (Prado, 1997). Ele certamente corresponde a um dos símbolos da cultura olindense e se nomeou “Um artista de Olinda”.

A tese em questão discute a produção artística como uma prática cultural articulada às identidades sociais. Ademais, procura analisar as representações sociais vinculadas às composições pictóricas de Bajado, sobretudo a coleção de quarenta quadros da Prefeitura de Olinda, buscando entender a seguinte questão: como seus temas, seus personagens e seu estilo se tornaram um elemento identitário do Sítio Histórico de Olinda, bem como o que sua trajetória nos diz sobre o protagonismo artístico em Olinda?

Nossa hipótese é de que Bajado pode ser apontado como o Geek precursor na cultura olindense; como a referência naquilo que fez enquanto artista; como aquele

cujo legado abre precedentes, no contexto do regionalismo pernambucano, para entendê-lo como precursor da Pop Arte, tal como Van Gogh está para o Expressionismo e Bosch para o Surrealismo; como o bem cultural que serviu como referência para um grupo específico de artistas ou quadrinistas.

Em tese, Eric Hobsbawm (1997) aponta que uma tradição pode ser inventada, se praticada repetitivamente, sobretudo, estimulada pelos meios de comunicação. Nesse sentido, compreendemos que a repetição de práticas de intervenções para produção de História em Quadrinhos, as reflexões sobre o patrimônio cultural e a estética, na Cidade de Olinda, possibilitaram a criação de uma maneira específica para produção de narrativas gráficas que, compiladas em quatro edições, dialogam constantemente com os movimentos estéticos culturais regionalistas pernambucanos, expressando elementos das identidades de uma geração em um lugar bem definido.

No primeiro capítulo, vamos dialogar sobre como o primitivismo tornou-se a vedete da arte moderna e o quão isso foi relevante para que outras formas de expressões artísticas fossem entendidas como tal, a exemplo do próprio cinema e da história em quadrinhos. Compreender que há uma infinidade de maneiras para produzir narrativas gráficas, o que nos impede de sugerir uma opção. E que a problematização do patrimônio cultural foi um meio que encontramos para estimular a produção de histórias em quadrinhos.

No segundo capítulo, vamos narrar um pouco sobre a vida e obra de Euclides Francisco Amâncio, Bajado. Verificar que, no campo das artes, é muito comum os artistas trabalharem coletivamente, além de experimentar novas plataformas de comunicação, técnicas ou mesmo poéticas, ou modos de fazer. Veremos como Bajado, por suas escolhas em seu modo de fazer, não deve ser compreendido apenas como um inocente artista Naïf, mas sim um artista dotado de um rico repertório de referências, herdado das experiências sensíveis de Bajado com diferentes linguagens e expressões e antenado, em alusão ao símbolo Mangue Beat, nas principais tendências do início do século XX. Por fim, como ele passou a ser entendido para um grupo de artista, como referência artística.

No terceiro capítulo, vamos narrar como iniciamos as intervenções para elaboração de História em Quadrinhos. Expressar que percurso traçamos para fortalecer as memórias do trabalho coletivo. E como a relação com a historiografia, patrimônio cultural e a arte contribuiu para configurar uma identidade para o trabalho

coletivo. Além de sugerir uma configuração visual, que são essas intervenções do grupo que produz HQs, que ficou registrado nas páginas da coleção ManguêGeek.

No quarto e último capítulo, apresentamos duas edições do Fanzine que caracterizou o trabalho de produção de História em Quadrinhos do nosso coletivo. E poderemos traçar paralelo com as quatro edições da coleção ManguêGeek. Visualizar o amadurecimento do processo e abrir precedentes para novas intervenções desta natureza.

Sugiro que inicie a fruição pelos anexos – só depois faça a leitura da tese.

1 EM TEORIA, O QUE ALICERÇA NOSSAS REFLEXÕES, INTERVENÇÕES E PRETENSÕES

1.1 Sobre Arte Moderna e o mito do primitivismo

A arte percorreu um longo percurso desde sua origem, na Pré-História, até o advento da Revolução Francesa. Do esquematismo das pinturas rupestres, agregou novos elementos técnicos ao longo dos milênios até conquistar a capacidade de representar seres e objetos vívidos, com elevado grau de naturalismo na Antiguidade Clássica. Entre os séculos XIV e XV, com a chegada da perspectiva linear proposta por Filippo Brunelleschi, então se expandem essas possibilidades de representar de maneira cada vez mais convincente a natureza, tudo auxiliado pela máxima do estreitamento entre arte e ciência (Gombrich, 2012; Janson, 2010; Bell, 2008).

Configurações estéticas, como o Maneirismo, Barroco e o Rococó, apresentariam suas rupturas, oferecendo inovações ao campo das artes. A primeira, com a singela desconstrução das formas naturais, por meio da desproporção da anatomia e o alongamento dos corpos; a intermediária, com a exaltação da beleza nos motivos grotescos, além da potencialização da teatralidade; e a arte palaciana, que se tornou antiquada na perspectiva dos simpatizantes dos ideais iluministas, explorando a sensualidade e o que havia de mais fútil e superficial no cotidiano das cortes, de maneira serena e delicada. Nesse contexto, o naturalismo fora gradualmente expandindo seu grau de convencimento, explorando elementos daquilo que fazia parte da natureza humana e seu entorno (Janson, 2010).

Nos séculos XVIII e XIX, essa jornada culminaria na consolidação do entendimento de que a arte era uma disciplina, como a filosofia, que poderia ser ensinada em academias. Alguns de seus postulados pictóricos apontavam para valorização das linhas em detrimento das cores, o figurativismo naturalista, além da escolha de uma grande narrativa mitológica, ou histórica, com seus respectivos personagens célebres. Exigia-se harmonia, equilíbrio, proporção e não concebia linhas e formas contrárias aos padrões clássicos de beleza (Gombrich, 2012).

Nessa perspectiva, não foram poucos os recusados pelas academias de belas artes. Eis que surgem as vanguardas, logo após as insubordinações do Romantismo e do Realismo. As vanguardas eram a busca por uma nova maneira de fazer arte expressa por meios de configurações estéticas que causaram rupturas com os paradigmas da arte acadêmica. Esse conjunto de expressões, os ismos da arte, que

se “propõem a interpretar, apoiar e acompanhar o esforço progressista, econômico-tecnológico, da civilização industrial” entre o final do século XIX e início do século XX, que se entende genericamente, no campo das artes, como Arte Moderna (Argan, 1988, 2016, p. 185).

Os impressionistas, pioneiros, inquietos com a criação da fotografia e a possível ameaça de substituição do ofício do pintor pelo daguerreótipo, iniciaram uma série de insurgências contra os postulados acadêmicos da arte. Pintar ao ar livre significava romper com a artificialidade na aplicação de luz e sombra das pinturas de ateliê. Era apropriar-se de situações quotidianas, frívolas, com anônimos e transeuntes para criação dos motivos. Suas pinceladas curtas e rápidas atribuíram a esse grupo de artistas o aspecto esboçado de suas composições. Eram estimulados pela vontade de retratar os efeitos de luz e sombra nos seres e nas coisas, sobretudo na água, a série de ninfeias aquáticas de Monet deixa isso muito claro; um determinado instante da vida e, ao que tudo indica, inclinados em alcançar a agilidade fotográfica. O que acabou despertando a ira de parte dos críticos da arte, conservadores, na Escola de Paris (Lobstein, 2010).

No entanto, para os Impressionistas, a arte ainda era mimética e objetivava representar a natureza tal como está posta na concretude. A ruptura para a desconstrução das formas e a aplicação arbitrária das cores seriam promovidas por outro grupo de vanguardistas, chamados de pós-impressionistas. É Paul Cézanne, por meio da exploração das formas geométricas, e Paul Gauguin, por meio da aplicação arbitrária das cores, que iniciam uma verdadeira ruptura com dois princípios fundamentais do academicismo, o figurativismo e o naturalismo. Cézanne inspiraria Picasso, sendo reconhecido como o precursor do Cubismo. Gauguin contagiaria uma legião de admiradores em função das suas jornadas ao Taiti, estimulando uma verdadeira *hype* entre os vanguardistas.

A maneira como Paul Cézanne desenhava e pintava conduziu os motivos de suas obras a níveis de esquematizações sem precedentes e certamente causou impacto nas composições de Paul Gauguin. Mas este queria fugir de todos os infortúnios do passado para pintar livremente sem preocupar-se com a conquista da glória a partir da aprovação dos olhos dos outros. Ao vivenciar experiências estéticas com o povo taitiano e sua produção cultural, despertou, nas futuras gerações de artistas, o mito do primitivismo. Janson (2010) explica que, a partir das referências propagadas por Gauguin:

Os artistas modernos sentiram-se atraídos pelas obras de arte não ocidentais por razões estéticas e ideológicas – em termos estéticos, a vanguarda considerou estas obras um meio de escapar à influência das tradições artísticas ocidentais, em especial da tradição greco-romana. Como as obras de arte não-ocidentais apresentavam alternativas para a concepção de forma e espaço, os artistas estudaram-nas e imitaram-nas com avidez. Ideologicamente, este fascínio pelas culturas não-ocidentais deriva do conceito oitocentista do “bom selvagem” de Jean-Jacques Rousseau: a crença de que os povos indígenas não-industrializados eram menos civilizados, mais “naturais”, e mantinham um contato mais próximo com a natureza dos que os europeus das urbes ocidentais, dispondo também de maior liberdade para expressar diretamente emoções, sexualidade e crenças religiosas. Muitos artistas ocidentais adoptavam deliberadamente um estilo ocidentalizado de primitivismo, em imitação desta cultura para energizar as suas obras de arte e encontrar alternativas a padrões de beleza centenários, que para muitos estavam exauridos ou haviam perdido pertinência (Janson, 2010, p. 977).

Embora muitos artistas tenham buscado esse primitivismo para “energizar” suas obras de arte, entendemos que havia uma conotação pejorativa na construção do conceito. Will Gombertz (2013) aponta que o termo, além de designar composições pictóricas e escultóricas ocidentais do século XX, que se apropriaram das linhas, formas e cores do repertório de referências das antigas culturas nativas de regiões periféricas, está contaminada de princípios imperialistas e argumentos falaciosos, inculcados por europeus “civilizados” para se referir às produções culturais da África, América Latina, Ásia e Oceania, supostamente inferiores. Em outras palavras, pressupostos inconsistentes que indicam falta de evolução nas culturas das regiões não europeias.

Mesmo assim, o primitivismo ganhava fôlego, tornando-se uma das grandes vedetes do campo das artes, sobretudo depois que Maurice de Vlaminck passou por uma experiência estética com objetos africanos que julgou “instintivos” e compartilhou com seus pares, André Derain e Henri Matisse. Este último, sendo amigo e rival de Pablo Picasso, vai estimulá-lo na construção de uma identidade visual com referências apropriadas a partir de máscaras e estatuetas africanas. Ao assumirem o primitivismo, esses artistas não só produziram, mas legitimaram artistas que julgaram ser instintivos; desprovidos de qualquer conhecimento sobre arte acadêmica.

É nesse contexto que Henri Rousseau passa ser exaltado por Picasso, que, como Will Gombertz (2013) conta, promovera um jantar para homenageá-lo na presença de agentes sociais célebres como Georges Braque, Gertrudes Stein e Guillaume Apollinaire, mesmo que o evento tenha sido, paradoxalmente, uma gentil

brincadeira jocosa. De acordo com o autor, Picasso, fascinado pelos antigos e o oculto, sentia que a arte de Rousseau “ia além da representação do mundo natural e ingressava na esfera sobrenatural” (Gombertz, 2013, p.125). Naturalmente o público e a crítica torceram o nariz, e demorou até que as linhas e formas “primitivas” de Rousseau pudessem ser digeridas por eles que estavam recentemente se familiarizando com impressionistas e pós-impressionistas. No entanto a moda do primitivismo cresceu e conduziu marchands e colecionadores à caça de artistas “primitivos” ou “naïfs”. Nathalia Brodskaiã (2017) explica:

Foi a energia da camada primitiva da arte que estava sendo resgatada que possibilitou um novo olhar sobre os pintores naïf do século XX. Mais importante, estes foram resgatados de sua obscuridade na crista de uma onda de entusiasmo por todas as coisas “primitivas”, fora do padrão estético da Academia e que não tinham vínculo com nenhuma estrutura geográfica ou cronológica (Brodskaiã, 2017, p. 19).

E completa:

Deve-se considerar, porém, que na maioria das vezes pintores talentosos, autodidatas, surgiram nas cidades, onde naturalmente era mais fácil o contato com artistas profissionais. Wilhelm Uhde, que havia enfurecido Gustave Coquiot ao “descobrir” Henri Rousseau, promoveu uma mostra de obras de pintores naïf na Galerie des Quatre Chemins, em Paris, em 1928. A mostra apresentou várias pinturas de Rousseau e também obras de Séraphine Louis, faxineira de Uhde, e de Louis Vivin, Camille Bombois e André Bauchant (Brodskaiã, 2017, p. 21).

No Brasil, não foram poucos os artistas alavancados por agentes sociais ligados ao campo das artes, sob o rótulo de que eram “primitivos”, “ingênuos” ou “Naïfs”. Djanira da Motta e Silva, por exemplo, foi reverberada dessa maneira pelo artista Emeric Racz Marcier; Chico da Silva, propagado pelo cantor lírico alemão Henrique Blunh, o galerista e cronista Maurício Xerez e o ex-sapateiro José Edilson Pitombeira; João Alves, incentivado por Pierre Verger e Jorge Amado; além do próprio Bajado, que teve como Marchand o famoso Giuseppe Baccaro, “o pai dos leilões”. Os artistas *Naïf* destacaram-se entre os anos de 1940 e 1970, justamente após o aquecimento do mercado das artes no Brasil e da moda do mito do primitivismo, influenciados pelas vanguardas europeias. Em paralelo, serviam como ponto de referência para contrastar com artistas “instruídos” por meio de uma educação formal.

Questionamos se o que importa é essencialmente a busca pelo que há de mais instintivo no ser humano, que diferença faz o grau de instrução formal do artista, a não

ser abrir precedentes que justifiquem a prática de realçar a poética de um em detrimento de outro? Entendemos, então, que essa discussão, visa a desconstruir pressupostos que estigmatizam categorias de artistas, privilegiando uma minoria muitas vezes de origem aristocrática. Que tais configurações de entendimento, fruto de esforços intelectuais, não passa de um elemento de distinção, como apontou Pierre Bourdieu (Bourdieu, 1996, p. 275).

1.2 Sobre a chegada da Arte Moderna ao Brasil e em Pernambuco

No século XIX, a arte havia se desvinculado de uma série de princípios estabelecidos pelo academicismo. Determinações como a escolha de um grande tema, associados a uma maneira correta de configurar linhas, formas e cores conquistaram a antipatia de diversos artistas que passaram a entender até que o próprio figurativismo poderia ser um mecanismo de supressão da percepção mental e visual.

A busca por uma nova maneira de fazer arte desembocou no surgimento de diferentes configurações estéticas que causaram por meio de um rompimento com os paradigmas da arte acadêmica. Um conjunto de expressões que são resultados de toda essa “reelaboração frequente e profunda de toda organização mental do século XIX, a cosmovisão que originalmente gerou a velocidade, a indústria, os mercados mundiais e o novo tom agressivo da palavra moderno” (Everdell, 2000, p. 22) são entendidas como Arte Moderna.

Cerca de 1910, diante do entusiasmo pelos progressos dos recursos na nova ordem social, formam-se as vanguardas europeias; cubismo, surrealismo, fauvismo, expressionismo, futurismo, dadaísmo e todos os “ismos” daquele tempo. Estas diferentes configurações estéticas, que, de acordo com Argan (1988, 2016), estavam mais preocupadas em revolucionar ou romper radicalmente as modalidades e finalidades da arte. Nesse contexto, o sentimento de repugnância, o grotesco e escandaloso, a depressão e a melancolia, além do absurdo e do deboche passam a chocar por meio das expressões, tornando-se a verdadeira vedete da arte moderna, que atingiu níveis estratosféricos de excentricidade (Danto, 2015).

Na pintura, essa tendência principiou com os impressionistas, mas já por volta de 1910 adquirira tamanho ímpeto que até mesmo os impressionistas se

viram em posição de retaguarda, não mais de vanguarda (Stangos, 1974, 1991, p. 7).

A Arte Moderna, então, oferece, em diferentes momentos, novas maneiras de representar a concretude, rompendo com padrões tradicionais da estética Ocidental edificadas ao longo dos séculos, o academicismo do século XVIII. A exemplo desses princípios que passaram a ser abandonados, temos o xodó da arte renascentista, a perspectiva linear, que contribuiu para a ascensão das belas artes à categoria de artes liberais por meio de sua abordagem científica que exigia a aplicação do naturalismo (Janson, 2010). Esse rompimento com os princípios da perspectiva conduziu artistas ao investimento desenfreado da desconstrução das formas e o uso arbitrário das cores, sobretudo após o advento do Pós-Impressionismo.

No Brasil, intelectuais e artistas, influenciados pelas vanguardas europeias, sentiram-se estimulados a desenvolver projetos inovadores – reflexo do crescente nacionalismo desencadeado com o término da Primeira Guerra Mundial. Nesse contexto, é a Semana de Arte Moderna de 1922, em São Paulo, que oficialmente marca a chegada dessas novas tendências artísticas nesse país, tornando-se uma importante referência para reflexões estéticas e para criação da arte. Também tiveram relevante papel para esses estímulos no Brasil os desenvolvimentos urbanos que ocorreram nesse contexto.

Essa dinâmica de transformações estabelece diálogo com perspectivas conceituais que enaltecem a velocidade e a tecnologia. Uma das grandes influências do da Arte Moderna no Brasil foi o Futurismo e seu olhar voltado para o desbravamento do impossível. As ideias de Filippo Tommaso Marinetti, escritas em 1909, exercem certa influência nesse contexto, em que jovens artistas interessados em desenvolver uma arte brasileira, com elementos próprios, acabam estabelecendo diálogos com as vanguardas internacionais. Contribuiu para a expansão de uma Arte Moderna brasileira o Manifesto Antropofágico de Oswald de Andrade, que identificou valores estéticos nas tradições indígenas e africanas para traduzir, por meio da arte, uma identidade brasileira recheada de autenticidade.

O Recife, no início do século XX, também aspirava os ares do desenvolvimento, sendo também estimulado por ideais de progresso. A remodelação do Bairro do Recife, suas novas e reconfiguradas aglomerações populacionais, a reforma de seu porto em 1909 e outras melhorias na infraestrutura, além da expansão industrial influenciaram o desenvolvimento econômico da região, tornando a Capital

Pernambucana, no início do século XX, um importante “receptor e difusor de novos códigos estéticos, novas línguas, estilos e culturas. Uma cidade em conexão com a Europa” (Cabral, 2017, p. 2484).

Foi durante esse período que os irmãos Fedora, Vicente e Joaquim do Rego Monteiro foram, com o propósito de ingressarem na Academie Julian, estudar em Paris. As respectivas trajetórias dos irmãos conduziram-nos a salões e galerias de arte, instituindo uma rede de relações sociais que possibilitou um intercâmbio estético entre as vanguardas europeias e a produção artística em Pernambuco. Vicente e Fedora estiveram entre os expoentes do *Salon des Indépendants*, em 1913, na Cidade das Luzes; Vicente, assim como Cícero Dias, participou da Semana de Arte Moderna de 1922, em São Paulo; ela, uma renomada pintora de orientação acadêmica, presente nas diversas Exposições Gerais de Belas Artes do Rio de Janeiro; Joaquim, o caçula, embora tenha participado de eventos nacionais e internacionais, contribuindo para o fortalecimento desse intercâmbio e para a implementação dessa nova *hype* no Recife, teve sua carreira interrompida por sua morte prematura. Esse compartilhamento de conhecimentos na França foi relevante durante esse período, pois:

Entre 1870 e 1960, Paris é considerada a capital intelectual e artística da Europa e consequentemente do mundo ocidental. As transformações históricas e políticas que essa cidade conheceu no fim do século XIX abrem às atividades culturais, um campo de ação e de experimentação único na História (Cabral, 2017, p. 2484).

A Arte Moderna, então, chega ao Recife por meio da sua principal via de referência, Paris. E assim como em outras partes do Brasil, a exemplo da crítica de Monteiro Lobato à exposição antiacadêmica de Anita Malfatti, enfrentou a resistência de críticos e intelectuais conservadores. Nesse contexto, desempenhou grande papel para difusão dos ideais necessários para inculcação da Arte Moderna na região, o jornalista Joaquim Inojosa, que protagonizou um antagonismo frente ao Regionalismo propagado por Gilberto Freyre. Este último apontava que tais princípios promoveriam uma europeização da cultura brasileira e chamava atenção para importância da valorização da cultura nacional, sobretudo regional e nordestina.

O antagonismo entre esses princípios da Arte Moderna e do Regionalismo, no Recife, aos poucos foi desaparecendo e dando lugar para uma harmonização entre ambos – a própria busca dos artistas pelas raízes culturais brasileiras contribuiu para

isso. “Em tal ambiente, as vozes que passam a se destacar são aquelas que conseguem articular, numa dicção eivada de sotaque moderno, os valores e tradições que inserem Pernambuco e o Nordeste no repertório de mundos possíveis” (Anjos; Morais, 1998, p. 315). No entanto, esses diálogos contribuíram de maneira desigual para o Campo das Letras e das Artes Visuais nessa região. A reduzida quantidade de museus, salões de exposição, instituições afins, além do tipo de capital cultural, no Recife, influenciou na maneira como agentes sociais da época assimilaram os conceitos vanguardistas. De acordo com Cabral (2017), isso contribuiu inclusive para a propagação perpetuação do figurativismo na pintura pernambucana, em detrimento do abstracionismo.

As composições do pernambucano Jerônimo José Telles Júnior, célebre paisagista que representou a Zona da Mata Pernambucana, em consonância com o Regionalismo, estimularam artistas nacionais e estrangeiros a selecionar motivos associados aos elementos da cultura nordestina, com destaque ao cotidiano dos mais humildes, incluindo sua diversidade de tradições, crenças, culinária e folguedos. Prática transgressora herdada da arte pré-vanguardista, que romperam com a escolha dos grandes temas e as celebridades políticas e históricas, optando pelo corriqueiro e sua massa anônima, geralmente desprovidos de Capital Econômico.

Nesse contexto, iniciativas como a de Vicente do Rego Monteiro, ao produzir no Teatro de Santa Isabel a Exposição da Escola de Paris em vinte e um de março de 1930, proporcionaram uma nova dinâmica ao Campo das Artes Visuais do Recife. Forma-se, então, um mercado das artes na cidade que fora conduzida ao estímulo de propostas de intervenções dedicadas a pensar a arte fora dos salões de exposição e museus, inspiradas pelo muralismo mexicano de Diego Rivera e José Clemente Orozco. Desenvolvia-se, assim, uma dinâmica, além de versátil e multifacetada, inclusiva, ao ser constituída por artistas homens e mulheres, adultos e adolescentes, calouros e veteranos, de orientações estéticas acadêmicas e antiacadêmicas, oriundos das elites ou dos grupos menos privilegiados, sem precedentes.

No ano de 1948, três eventos contribuíram para o assentamento da Arte Moderna no Recife. A fundação da Sociedade de Arte Moderna do Recife (SAMR) e a exposição escultórica de Abelardo da Hora, na Associação dos Empregados do Comércio de Pernambuco; além da exposição de Cícero Dias, no saguão da biblioteca da Faculdade de Direito do Recife. Esforços que estimularam o desenvolvimento de ideias para criação do Ateliê Coletivo, fundado em 1952, e seu desdobramento, o

Movimento de Cultura Popular, iniciado em 1960. Durante esse período, cresceram os números de ateliês, vernissages, e surgiram nomes como Gilvan Samico, Francisco Brennand, Guita Charifker, além do próprio Abelardo da Hora.

Entendemos, nesse sentido, por meio da discussão, que Pernambuco tem papel pioneiro na construção da Arte Moderna brasileira. Em função das condições históricas, essa nova tendência enveredou pela realização de composições figurativas em detrimento do abstracionismo. Tudo isso mantendo uma identidade visual configurada por elementos da tradição cultural regional, sem deixar de dialogar com as principais rupturas compartilhadas pelas vanguardas europeias.

1.3 Sobre Arte Naïf e Pop Arte

Assim como Edvard Munch e Vincent Van Vogh são apontados na História da arte por exercerem grande influência no expressionismo (Mcginity, 2011), Hieronymus Boch tem sido apontado como uma espécie de surrealista original (Mack, 2014). Danto (2015), durante um período, questionou-se o que diferenciava algumas das composições de Andy Warhol, de alguns produtos que ocupavam as prateleiras de supermercados nos Estados Unidos. Esse esforço denuncia uma das maneiras como a estética dá conta de reconhecer e organizar uma configuração estética específica. Como acreditar que um dia Rafael Sanzio, Jacques Louis David e até mesmo o próprio Pedro Américo aqui no Brasil tornaram-se antiquados na perspectiva de muitos agentes ligados ao Campo da Artes (Gombrich, 2012; Zaccara, 2011). O caráter orgânico da estética exerce essa dinâmica para legitimar e deslegitimar, assim como configurar e reconfigurar maneiras de compreender o fazer artístico. Por isso, é necessário se debruçar em objetos já investigados por estudiosos de diferentes áreas do conhecimento para lançar novos olhares acerca do que foi compartilhado anteriormente.

Bajado é um desses artistas que, sendo revisitado constantemente por estudiosos, permite-nos perceber novas maneiras de fruir suas composições. Em princípio, não é incomum encontrar agentes relacionando seu fazer artístico ao termo *Naïf*. Este refere-se à maneira como alguns artistas expressam suas composições. De acordo com Lucien Finkelstein (2001), os primeiros quadros *Naïf* brasileiros datam do século XVIII, feitos por artistas anônimos. Uma datação bastante recuada em relação à época que Henri Rousseau viveu – este compreendido como o pioneiro da

arte *Naïf* (Brodskaja, 2017). Entende-se que, no *Naïf*, a maneira de pintar não segue os princípios compartilhados pelos grandes mestres da arte clássica ou mesmo vanguardistas como Van Gogh, Cézanne ou Picasso. É um estilo artístico carregado da subjetividade de cada artista, que comunica com clareza e objetividade (Finkelstein, 2001).

O *Naïf* foi ignorado na história da arte, durante muito tempo, em função da própria construção do academicismo. O significado do termo, modificado no campo das artes em relação ao original, passou a designar artistas que os agentes especializados no assunto julgavam ser dotados de uma ingenuidade tola. Mas a rigor, o *Naïf* retrata com simplicidade, sem artifício ou esforço, sendo graciosamente inspirado pelo sentimento. A ingenuidade que o termo se refere denota a liberdade com que esses artistas nascem, em relação aos postulados da arte, sendo esses em muitos casos pertencentes a um primeiro estado de uma coisa, algo imaculado (Finkelstein, 2001), não apenas trabalho de pintores amadores realizados aos domingos, como denunciou Graham-Dixon (2013).

O *Naïf* representa, em suas composições, universos fantásticos, oníricos, tradições populares ou mesmo o cotidiano; aquilo que foi vivenciado com felicidade em passado remoto. Compartilha símbolos reconhecidos e com forte grau de popularidade entre a comunidade. Pode ser feito em série e servir a propósitos comerciais, como atestou o próprio Chico da Silva, e transmitir valores, por meio do que aparentemente é inofensivo, determinando o que pode e deve ser apropriado pelas comunidades.

Em Olinda, Bajado foi um artista *Naïf* de renome. Mas, diferente de todos os outros, é aquele que expressou as influências que a Indústria Cultural exerceu no seu fazer artístico, sobretudo a História em Quadrinhos e o Cinema. As mesmas linguagens que vão fornecer combustível para configurar esteticamente o entendimento do que é a Pop Arte como expressão artística.

A Pop Arte, de acordo com Reg Grant (2011), ao rememorar algumas das características dessas configurações estéticas propostas por Richard Hamilton, aponta que ela deve ser popular, para um grande público e dirigida à juventude por meio de símbolos reconhecíveis. Faz forte apelo àquilo que marcou uma geração durante a juventude. Nela, o espetacular, o glamoroso, o sensual ou mesmo sensacionalista, em outras palavras, aquilo que havia viralizado nos meios de

comunicação e que estava na ordem do dia, em dado momento, constituiu elementos para construção da Pop Arte.

Apelativa, a Pop Arte apropriava-se daquilo que provocou felicidade ou comoção; admiração ou repulsa; inocência ou perversão por meio dos agentes na mídia. Suas composições são sedutoras e, em alguns casos, com forte apelo à sexualidade. Assim como a arte *Naiif*, pode ser produzida em série, no entanto, no caso da Pop Arte, essa dinâmica funciona por meio de uma perspectiva industrial, intimamente ligada com a tecnologia e com os novos meios de comunicação e expressão das massas. Apropria-se de elementos de outras linguagens e de tudo aquilo que possa chamar a atenção do maior número possível de agente sociais, além de também ser efêmera, fútil e superficial. A Pop Arte é frenética, comercial e encantadora. Ela, que surgiu por volta dos anos de 1950, mas que, de acordo com Will Gompertz (2013), é possível identificar seus elementos no trabalho de Eduardo Paolozzi, “Eu era o Brinquedo de um Ricaço”, de 1947, e que, nesse contexto, entendemos que possa também estar presente nas composições de Bajado nos primeiros anos de 1930.

O diálogo apresentado nos permitiu concluir que a Estética, como área do conhecimento, constrói e desconstrói entendimentos sobre uma mesma expressão artística, que Bajado, como artista visual, inserido no contexto da primeira metade do século XX, aspirou ao que havia proporcionado o progresso e o desenvolvimento daquele tempo no Campo das Artes, desenvolvendo uma identidade visual complexa e precursora. No nosso entendimento, Bajado, ao apropriar-se de elementos da nascente Indústria Cultural no seu fazer artístico, abre precedentes para compreendermos que ele está para Pop Arte assim como Munch, Van Gogh e Boch estão para o Expressionismo e o Surrealismo, respectivamente.

1.4 Sobre as origens das histórias em quadrinhos

Sendo a presente tese um registro de experiências sobre intervenções artísticas que trabalharam com o processo criativo de história em quadrinhos (HQ), achamos conveniente discutir antes sobre alguns elementos da linguagem em questão. Consideradas um elemento da cultura pop, as quais vêm passando por diversas transformações (Campos, 2015), as HQs têm recebido relativa atenção em

âmbito acadêmico, além de chamar nossa atenção, como investigadores, nos últimos anos.

Graças ao investimento intelectual de diversos estudiosos contemporâneos, hoje podemos definir o que é essa expressão artística tão intrigante, que não para de seduzir gerações, movimentando um mercado sólido com público fiel e ávido por novidades (Vergueiro, 2010). É também com base nesses estudos que podemos enxergar, na arte sequencial, um importante veículo de comunicação, que, atrelado a uma metodologia pedagógica, pode incitar seus criadores e leitores a diversas reflexões.

Sua relevância cultural começa nas entre linhas da história, pois os seres humanos constantemente tiveram necessidade de se expressar através de desenhos. De acordo com Gombrich (2012), nossos semelhantes, na Pré-História, já tinham a tendência de desenvolver composições pictóricas nas paredes, utilizando extratos naturais. Muitas dessas pinturas, chamadas rupestres, eram delineadas de maneira esquemática, isto é, com aspectos esboçados, e algumas delas chegaram a sugerir a ideia de movimento por meio de desenhos em série, recurso de estímulo para imaginação.

Os registros historiográficos atestam exemplos remotos da arte sequencial, que certamente foram otimizados com o desdobramento do tempo. Exemplos da Antiguidade e da Idade Média nos mostram que, durante esses períodos, os desenhos sequenciados passaram a estar associados a uma narrativa específica. As histórias contadas no Livro dos Mortos e na Tapeçaria Bayeux, respectivamente, apresentavam personagens e seguiam uma lógica direcionada da esquerda para a direita e de cima para baixo, com começo, meio e fim. Narrativas que tinham o propósito de educar a população e perpetuar memórias que atendiam aos interesses de grupos sociais específicos (Gombrich, 2012).

No percurso de transformação, a arte sequencial assumiu, entre outras, a função de levar à população informação e diversão. Campos (2015) aponta que isso ocorreu em paralelo ao surgimento do que entendemos como HQ moderna no Ocidente. Para o autor, as HQs modernas têm sua gênese nos *bänkelsängers*, apresentações datadas do século XIV e destinadas ao entretenimento. Nelas os artistas recebiam alguns trocados pelas performances e venda das ilustrações demonstradas. Uma forma de expressão artística que, em muitos aspectos, eram semelhantes ao teatro.

Os *bänkelsångers* eram constituídos por um cantor e um instrumentista, em que o primeiro narrava a história apontando uma vareta para uma lona com uma sequência de imagens, sendo acompanhado por uma trilha sonora garantida pelo companheiro. Seus enredos eram recheados de temas escabrosos e sensacionalistas, que geravam severas críticas sociais e chegavam a ferir as principais autoridades políticas e religiosas da região. A prática em outros territórios era equivalente à dos cantambancos ou cantastórias, na Itália; e-toki, no Japão; e, na China, pien, pao-chuan e layang-pien (Campos, 2015).

Esse tipo de apresentação acabou influenciando a produção de novas formas de narrativas feitas com desenhos sequenciados e enredos sensacionalistas. Agora desprovidas de espetáculos ao vivo, a arte sequencial falava sobre tragédias familiares, fuga de criminosos e assassinatos de pessoas comuns, tudo isso entre os séculos XVII e XVIII, abrindo, assim, um leque de possibilidades, sem precedentes, para novas abordagens temáticas, que oscilam entre o corriqueiro e o excepcional, o cotidiano de pessoas comuns e o de personalidades, as emoções humanas e os eventos particulares.

O processo de reinvenção da arte sequencial, além de proporcionar novos estilos narrativos, possibilitou novas formas de veiculação das ideias desenhadas. Se inicialmente encontramos a arte sequencial em paredes e tecidos, na modernidade, passaram a constituir panfletos, jornais, gibis¹ e *graphic novels*². Muito disso ocorreu por influência de um dos precursores das novelas gráficas compiladas em um único volume, em pleno século XIX europeu, quando um desenhista resolveu inovar suas histórias com protagonistas e enredos mais complexos, Rodolphe Töpffer (1799-1846), autor de *A História do Senhor Jabot*, e considerado por Campos (2015) um dos quadrinistas que ressignificou a maneira de se fazer arte sequencial.

Além de inovar na forma de veiculação do conteúdo de sua arte, Töpffer tinha cuidados específicos com a criação de personagens, atribuindo detalhes – nomes, idades, objetivos de vida, preocupações, estrutura familiar – inseridos em narrativas com situações problemas sem igual. Seu estilo se propagou nos álbuns töpfferianos,

¹Revistas em quadrinhos: no Japão, são chamadas de mangá; na França e na Bélgica, bandes dessineés; em Portugal, historietas; nos Estados Unidos, comics; na Itália, fumetti, na Espanha, tebeos, e no Brasil, histórias em quadrinhos ou gibi. Este último, associado à popularidade alcançada pela publicação homônima comercializada pelo empresário Roberto Marinho a partir do ano de 1939 (Mazur; Danner, 2014).

²Novelas gráficas (Eisner, 2010).

desenhados por seus sucessores e estimulando novidades ao extenso leque de possibilidades de fazer HQ. É o caso de Wilhem Busch (1832-1908), que apresentou narrativas “com uma linguagem em pantomima, numa sequência de imagens em continuidade, tal como o cinema viria a tornar popular” (Moya, 1996, p. 14).

Nesse sentido, de acordo com Eisner (2010, p. 9), encontramos, na arte sequencial, um veículo de expressão particular movido pela criatividade, “uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”.

Tal definição vem de um dos mais célebres quadrinistas da história. Embora o autor aponte para todos esses atributos, as HQs, por outro lado, de acordo com professor Ramos, (2016) não podem ser encaradas como uma forma de literatura, visto que:

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (Ramos, 2016, p. 17).

Nessa perspectiva, o autor acredita ser incoerente conceituar a linguagem em questão se apoiando em outra, historicamente reconhecida para ganhar legitimidade. E faz sentido sua reivindicação, afinal, a arte sequencial, com raízes que antecedem os computadores e o cinema, constitui uma linguagem independente, ainda que alguns acreditem, equivocadamente, tratar-se de um tipo de leitura direcionada às crianças (Vergueiro, 2010).

As primeiras décadas do século XXI foram presenteadas com obras como *Persépolis* (Satrapi, 2007), *Na Prisão* (Hanawa, 2005) e *Habibi* (Thompson, 2012), que são, de longe, um tipo de leitura destinada às crianças. É só ler as sete primeiras páginas de *Habibi* (2012) para constatar a densidade da narrativa, trecho em que uma menina de doze anos é vendida por sua família empobrecida e, logo em seguida, perde sua virgindade.

Estamos tratando de uma linguagem complexa, com características além daquelas apontados por Román Gubern (Vergueiro, 2015). Segundo Vergueiro (2015), para Gubern, eram dois os elementos que ele considerava substancial na composição de uma HQ: o protagonismo fixo e a comunicação através de balões. Uma determinação direcionada, que, na perspectiva de Vergueiro (2015, p. 14),

“busca se prender a elementos circunstanciais das histórias em quadrinhos para justificar a precedência da produção norte-americana no surgimento das histórias em quadrinhos”.

Nesse sentido, há uma nítida defesa ao pioneirismo do estadunidense Richard Felton Outcalt (1863-1928), criador do *Yellow Kid*.

Segundo Vergueiro (2015), Gubern delega ao ostracismo trabalhos gráficos realizados por Ângelo Agostini (1840/43-1910), Busch (1832-1908) e Rodolphe Töpffer (1799-1846), expoentes das HQs no Ocidente. Não que os méritos de Outcalt devam ser desconsiderados, afinal, encontramos nele uma forma sem precedentes de industrialização da HQ, mas isso não implica ofuscar todo um processo de construção que vinha ocorrendo desde o século XIV. Torna-se relevante frisar, nesse sentido, que há diversas formas de veicular a informação escrita, assim como as maneiras de protagonismos nas HQs.

O professor Cagnin (2015) e seus estudos sobre semiótica nas HQs, apresentam uma definição que evita generalizações desnecessárias e valorizam elementos substanciais para composição da referida expressão artística. Em seu livro, o autor aponta que:

[...] a história em quadrinhos é constituída dos seguintes elementos:
 das imagens ou figuras, tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou molduras dos quadrinhos. O desenho, para a maioria dos aficionados, exclui a fotonovela de ser considerada história em quadrinhos;
 o texto, apresentado nas seguintes formas;
 O balão, que abriga as falas e os diálogos, ou a nuvenzinha, que revela o que dizem os personagens;
 A legenda, noutros tempos embaixo dos quadrinhos, hoje juntamente com as imagens, abriga o narrador, esta personagem fictícia que nos conta, em texto, algumas passagens que não são representadas pela imagem;
 As onomatopeias, tanto as da língua portuguesa, como as do inglês, estas já incorporadas por todos os idiomas rendidos pela avalanche dos *comics* americanos que invadiu o mundo após a criação dos *syndicates*, na década de 1930, a chamada época de ouro dos quadrinhos.
 Ao lado, menos comum, existem as histórias em quadrinhos sem texto com exceção do título. São as denominadas histórias mudas, ou quadrinhos *sans parole* [...] (Cagnin, 2014, p. 34).

A definição de Cagnin (2014), por hora, não escolhe uma parcela específica de HQs em detrimento de outras, como fez Gubern. Ela procura abranger ao máximo os diversos desdobramentos incorporados pela linguagem ao longo do tempo, evitando exageros; leva em consideração as múltiplas formas de aplicação da escrita, colocando esta junto às imagens como elementos fundamentais para composição das HQs; não limita a quantidade de vinhetas (quadros) e aponta para as narrativas

mudas. Dessa forma, estão inclusas em seu conceito as tirinhas (*comicstrip*), gibis (*comic book*), *graphicnovels*, painéis e HQs digitais e outros subgêneros particulares.

Nesse sentido, podemos dizer que a HQ consiste em uma importante expressão artística, que passou por diversas modificações ao longo dos séculos. Agregando estilos e formas de veiculações distintas, mostra-se, durante a modernidade, em vias de constituição de uma linguagem independente e dotada de características próprias. Na contemporaneidade, as HQs tornam-se um importante veículo de comunicação pulsante e são alavancadas pela criatividade daqueles que as produzem. Uma dinâmica que oferece aos seus criadores (quadrinistas) a possibilidade de representar práticas culturais através de narrativas ficcionais, compostas por imagem e escrita.

1.5 Sobre as Histórias em quadrinhos no Brasil

No Brasil, desde o século XIX, diversas editoras tiveram a oportunidade de injetar investimentos na veiculação de HQs. Elas publicaram títulos diversificados, com originais produzidos em terras brasileiras ou importados. Nesse mercado, em que há uma predominância dos materiais de origem estrangeira em relação aos nacionais, tivemos publicações que exploraram os mais variados temas. Algumas dessas HQs representaram as clivagens culturais do referido país, onde eventos históricos, crenças e práticas quotidianas oferecem alicerce para contextualização das suas narrativas.

A partir da análise das produções de quadrinistas brasileiros, percebemos que, ao longo dos últimos anos, há uma maneira específica de se fazer HQ no Brasil. Um estilo de narrativa que pode servir como ponto de partida para construção de ações educativas. Um fazer que possa servir como pretexto para estimular, de maneira lúdica, crítica e sistemática, o estreitamento das relações entre as comunidades e os elementos culturais que caracterizam suas regiões. Trabalhos passivos de serem articulados com qualquer tipo de elemento cultural, em tempos distintos, sem restrição.

Nesse sentido, entendemos como elementos da cultura local, todos os vestígios que denunciam práticas, costumes, símbolos, objetos e crenças que são associadas à sociedade brasileira, no presente ou em seu processo histórico de construção. Em outras palavras, aquilo que compõe um elemento identitário do país,

segundo Oliveira (2008, p. 9): “Condensa a evocação da memória e um projeto de futuro, envolve discursos e práticas capazes de legitimar o pertencimento, de incorporar os indivíduos na esfera pública”.

Com base na investigação de trabalhos produzidos por diferentes quadrinistas brasileiros, percebemos que esse tipo de abordagem nas HQs eventualmente foi compartilhado por editoras de todo o país. No conjunto de obras renomadas e de pouca visibilidade, é possível encontrar aquelas que tenham narrado algo sobre algum elemento da cultura local. Entre os registros mais remotos, em terras brasileiras, encontramos as narrativas assinadas pelo ítalo-brasileiro Angelo Agostini, que datam da segunda metade do século XIX.

Angelo Agostini é autor de duas séries de HQs compostas por protagonistas que representavam pessoas comuns, vulneráveis, corajosas e movidas por emoções. Suas narrativas estão dentro de um contexto regional, em que personagens se vestem a caráter e de acordo com a própria classe social. As histórias do desenhista alcançaram uma significativa notoriedade. Em uma das séries, por exemplo, “As aventuras do Zé Caipora”, o personagem principal Zé Caipora, como aponta a compilação feita por Athos Eichler Cardoso (2013), era um jovem aristocrata e escravista que se envolve em diversas aventuras, demonstrando elementos da moda, costumes, valores e relações sociais de uma época.

Agostini teve sua carreira encerrada no início do século XX, depois de ter produzido para importantes revistas da época como *Vida Fluminense*, *Revista Ilustrada* e o *Tico Tico*. Entre tantas contribuições culturais deixadas à posteridade, ficou seu legado na história das HQs brasileiras. Não sabemos até que ponto ele influenciou outros quadrinistas, mas a prática de abarcar temas ou nomear personagens com referência em elementos da cultura local continuou depois dele. Na revista *Tico Tico*, por exemplo, no início do século XX, é possível encontrar nomes como Max Yantok, J. Carlos, Alfredo Storni, Oswaldo Storni e Aloysio Fragoso, que, mesmo sob forte influência das HQs estrangeiras, ainda praticavam esse costume.

Durante os anos de 1930, circulavam, nas revistas, personagens conhecidos como Mickey Mouse e o Gato Félix. Segundo Paiva (2016), até a década de 1950, o mercado editorial brasileiro já havia sido invadido por títulos como Tarzan, Príncipe Valente, Dick Tracy e os heróis de colante da Marvel e DC (Paiva, 2016). Mesmo assim, personagens como O Barão de Radapé, Zé Macaco, Pernambuco: O Marujo, Carrapicho e Lamparina resgatavam elementos da cultura local.

Na HQ de Aloysio Fragoso, “O Mistério dos Diamantes Amarelos”, por exemplo, temos um personagem negro, chamado Zumbi, uma provável alusão ao líder quilombola, Zumbi dos Palmares. Osvaldo Storni criou a saga do pugilista conhecido como Pernambuco. Alfredo Storni, J. Carlos e Max Yantok evidenciaram a supremacia aristocrática brasileira, com seus títulos, que representaram essa tal “irreverência” ou “malandragem” do seu povo. No entanto percebemos que várias dessas HQs eram banhadas por estéticas estereotipadas, ambientações e vestimentas estrangeiras.

Entre os quadrinistas mais recentes que criaram universos baseados na cultura local, podemos apontar Maurício de Sousa, pai da Turma da Mônica, e Ziraldo, criador do Menino Maluquinho.

O mineiro Ziraldo, autor de diversos livros infantis, trabalhou em periódicos como O Cruzeiro, A Cigarra e O Pasquim. Entre todos os seus trabalhos, fez enorme sucesso com o Pererê, pulicado durante quatro anos sem interrupções, atingindo uma tiragem mensal de 120 mil exemplares, segundo dados publicados pela exposição Pererê do Brasil (Brasil, 2016).

Na década de 1960, ao lançar a primeira edição da revista que evidenciou a figura folclórica do Saci, Ziraldo fez críticas ao governo, representou o Planalto Central e o Palácio da Alvorada, citou o cantor Anísio Silva (1920-1989) e transcreveu expressões mineiras nos dizeres do Compadre Tônico e Seu Neném. Através da primeira edição do Pererê, ele revelou, com sutileza e criatividade, elementos culturais do país e da sua região, dentro de um contexto histórico específico.

Mauricio de Sousa explora esses elementos de maneira diferente. Observando diversas publicações da Turma da Mônica “clássica”, acabamos concordando com Cavalcante (2016), ao dizer que nelas encontramos a representação de “uma universalidade que, por muitas vezes, ficam alheias ao próprio contexto brasileiro” (Cavalcante; Cedro, *apud* Pereira; Alcântara, 2016, p. 71).

Na figura do personagem “Papa Capim”, indiozinho da tribo Pataxó, habitante do atual sul da Bahia, encontramos uma referência local, mesmo que idealizada, sobre o cotidiano da referida tribo nativa. Sua primeira aparição ocorreu em 8 de setembro de 1963, passando por transformações estéticas, além da incorporação de novos personagens ao seu universo. Mesmo não tendo uma revista própria, garantiu, ao longo dos anos 1980 e 1990, a participação permanente nas publicações de linha da Turma da Mônica, época em que Mauricio lançava suas HQs pela editora Globo.

Em 2016, o personagem ganhou uma releitura pela coleção *Graphic MSP*, no episódio Noite Branca, com desenhos do Renato Guedes e roteiro da Marcela Godoy, uma produção rebuscada que teve todos seus originais analisados pelo próprio Maurício de Sousa. A *graphic novel* faz referências às tradições da tribo dos Tatus Brancos, inserindo o poema indianista de Gonçalves Dias, conhecido como I-Juca Pirama, fazendo engrossar a carga de elementos culturais diferentes regiões brasileiras, nas publicações do Mauricio.

Trabalho de releitura experimentado anteriormente na coleção *Graphic MSP*, através da publicação Pitéco: Ingá (2015). HQ composta por uma rede de sentidos quando associadas a um grupo de bens culturais específicos. Nela, Shiko seguiu uma linha de roteiro semelhante àquela utilizada em Papa Capim, arrancando boas críticas de um site especializado em cultura *geek*, o Omelete;

O trabalho do cartunista paraibano Shiko foi meticuloso. Ele conseguiu transformar o Pitéco em um personagem tipicamente brasileiro ao buscar inspirações em sua própria origem nordestina para contar a história do homem da idade da pedra. Os locais visitados são reais: a Pedra do Ingá realmente existe, é um dos monumentos arqueológicos mais importantes do mundo, e tem uma aura mística que serviu de inspiração para gente como Zé Ramalho, que lançou, em 1975, o disco *Paêbirú*, baseado nas lendas sobre a região.

Os seres fantásticos encontrados no livro vêm do nosso folclore. Estão lá o Curupira (ou Arapó-Paco, na versão de Shiko), o Boitatá (ou M-Buantan), o Anhangüera, o ser que assumia muitas formas e protegia os animais nas florestas, e o Camazotz, um morcego gigante da região dos Andes, todos devidamente reimaginados pelo quadrinista. Cada tribo que aparece na HQ também ganhou uma identidade visual única: a tribo de Lem, o povo de Ur e os homens-tigre têm vestimentas, armas e até maneira de se mover específicas (Sollitto, 2013).

Dessa forma, entendemos o quanto os elementos culturais próprios da cultura brasileira tomaram formas singulares nas produções nacionais, tornando-se diferentes de tudo o que se produzia em outros países do mundo. Isso compactuava com a perspectiva proposta por Flavio Barbosa Mavignier Colin (1930-2002), que ficou conhecido por representar elementos da cultura local através de suas HQs.

Fonseca (2006), nas primeiras páginas de O Curupira, rememorou a forma como o jornalista Alexandre Maron apontou o célebre artista, como “o grande titã do quadrinho 100% nacional”. Respeitado por desenhistas como Lourenço Mutarelli,

Julio Shimamoto e Jean Giraud, Colin era dotado de um talento ímpar, com uma identidade efetiva. O próprio quadrinista Odyr se questionava;

De onde vem esse estilo fabuloso, essa síntese absoluta cheia de arestas, que parece esculpida em pedra? (E não é coincidência que no final de sua vida ele tenha se dedicado a esculturas, que são praticamente versões em 3D de seus desenhos). Anguloso, geométrico, profundamente original, Colin não se parece com ninguém. Suas hachuras são, ao mesmo tempo, decorativas (com um eco da arte indígena) e completamente funcionais. E não parece haver um ponto fora do lugar. Mesmo no quadro mais movimento, mais repleto de elementos, há uma clareza absoluta, um foco em todas as áreas, e nada parece deixado ao acaso (Odyr, 2007 *apud* colin, 2007, p. 124).

As HQs de Flavio Colin faziam referência aos elementos da cultura local e se preocupavam até com a fauna e a flora da região em questão. Não precisa ser especialistas em botânica para conseguir identificar, através de seus desenhos, se a narrativa está se passando na densa Floresta Amazônica ou no árido sertão nordestino. Através do seu inconfundível traço, transmitia ao leitor se as espécies representadas eram tamanduás, tucanos ou capivaras. Podemos constatar isso, observando a imagem 1 seguinte.

Imagem 1 - Estórias gerais



Fonte: Srebk (2012).

O próprio Colin costumava dizer que estava embutida, em seus trabalhos, uma missão de caráter nacionalista, com o propósito de mostrar o Brasil aos brasileiros (Colin, 2012, p. 6). Ele acreditava tanto no potencial da nossa cultura que As Aventuras do Anjo, novela radiofônica produzida pela Rádio Nacional do Rio de

Janeiro, ao ganhar corpo na linguagem de HQ pelo traço do artista carioca, teve seus eventos transferidos dos Estados Unidos para o Brasil. Mesmo sabendo que a recomendação fora uma exigência da editora, questionamo-nos até que ponto a presença de Colin influenciou tal decisão.

Artista coerente, ele fazia questão de realizar pesquisas sólidas evitando que seus trabalhos caíssem em descrédito. Essa prática o fez adquirir respeito e realizar parcerias frutíferas com o escritor Tabajara Ruas e o historiador Wellington Srbek, publicando HQs baseadas em eventos históricos e em elementos da cultura local, como *A Guerra dos Farrapos* (1985), *Estórias Gerais* (2012) e *Fantasmagoriana* (2013). Em função de um trabalho sistematicamente elaborado, os enredos dessas HQs são recheados de referências às expressões regionais, às vestimentas específicas, às lendas, aos costumes populares e aos eventos elitistas da História do Brasil.

Em *Estórias Gerais* (2012), o próprio Srbek (2012) admitiu ter tomado, como fontes de inspiração para construção dos roteiros, obras de Guimarães Rosa, Sérgio Buarque de Holanda, Ariano Suassuna, João Cabral de Melo Neto e as músicas de Luiz Gonzaga. Já na HQ *Fantasmagoriana* (2013) disse:

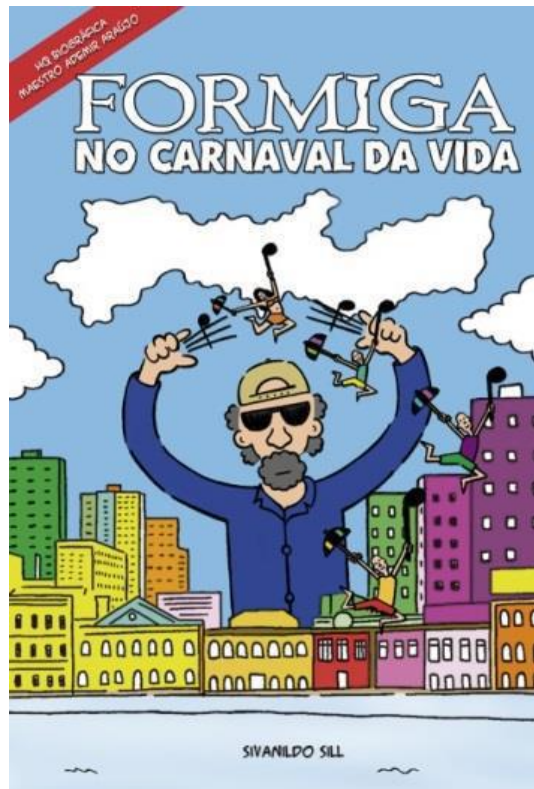
Minha segunda parceria com Colin foi acertadamente chamada de “uma alegoria da Inconfidência Mineira”, já que elementos e temas de nossa história nacional estão presentes em seu enredo. Sobretudo, temos o clima e a ambientação que nos remetem à antiga Vila Rica do período colonial. Mas a inspiração para conjugar contextualização histórica e gênero de terror veio na verdade de uma obra estrangeira: *O Manuscrito de Saragoça*, de Jan Potocki (um de meus livros favoritos). Tudo o mais é brasileiro, ou pelo menos vem da tradução brasileira dos temas e motivos importados do Velho Mundo. Assim, o que temos nas páginas a seguir é um ensaio para o que poderíamos chamar de “terror barroco” (Srbek, 2012, p. 4).

Percebemos que um dos objetivos de Colin, em realizar parcerias, era contar boas histórias, dotadas de referências sólidas. A edição de *Guerra dos Farrapos* (1985), apesar de não ter um texto introdutório dos autores comentando sobre o processo criativo, mostra-se uma publicação séria por seus detalhes. Traçando um paralelo entre a HQ e a obra do historiador Aquino (2001), percebemos uma coerência nas datações, eventos e personalidades envolvidas na Farroupilha, estando presente o antagonismo entre Bento Gonçalves e Bento Manuel Ribeiro; a ação armada na madrugada de dia 19 de setembro de 1835, liderada por Onofre Pires; a Procissão

dos 36 Anjinhos; a fundação da República Riograndense e da República Juliana; além da relação entre Giuseppe e Anita Garibaldi.

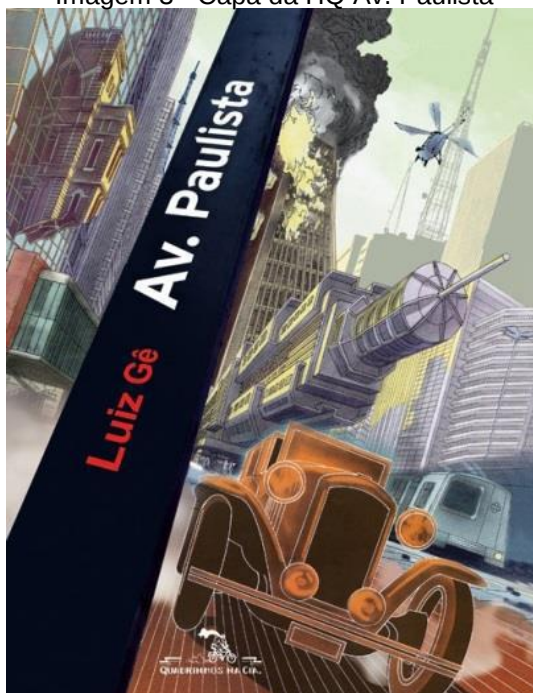
Neste início do século XXI, há uma incalculável fonte para construção de configurações referenciais que podem compor esse tipo de narrativa. Sivanildo Sill (2014), por exemplo, publicou uma HQ biográfica sobre o maestro contemporâneo Ademir Souza Araújo (Formiga). Isso sem contar com a publicação de Luiz Gê (2012), sobre uma das mais movimentadas avenidas da capital paulistana, provando que, com um pouco de esforço, é possível narrar histórias sobre a cultura local, recorrendo ao que também é pulsante em nosso tempo. Observando as imagens a seguir, podemos perceber isso

Imagem 2 - Capa da HQ Formiga no Carnaval da Vida



Fonte: Sill (2014).

Imagem 3 - Capa da HQ Av. Paulista



Fonte: Gê (2012).

Esses dois quadrinistas, que falam sobre temáticas urbanas em suas respectivas capas, conseguem representar com clareza os locais onde se passam suas narrativas, mesmo que não houvesse nada escrito nelas. Eis aí uma maneira de convencer seus leitores. Impossível para um recifense, ao observar a Imagem 2, e não identificar que estamos às margens do Rio Capibaribe, observando o casario da Rua da Aurora. O mesmo efeito ocorre com um paulistano ao observar as representações do Museu de Arte de São Paulo (MASP) e do emblemático Edifício Luís Eulálio de Bueno Vidigal Filho (sede da FIESP) em chamas, certamente ele saberá que a representação se passa na frenética Avenida Paulista (Imagem 3).

A historiadora Lilia Moritz Schwarcz e o desenhista Spacca, por exemplo, resgataram eventos pontuais da Família Real Portuguesa. Em *D. João Carioca* (2007) e em *As Barbas do Imperador* (2013), narrara-se a vinda da Família Real ao Brasil e o governo do último monarca do nosso país. Ambos seguiram os mesmos princípios de Colin, Ruas e Srbek. No entanto alguns elementos chamam à atenção nos trabalhos de Spacca e Moritz (2007; 2013). Seus enredos são carregados de cenas, que, na verdade, são releituras ou mesmo reproduções literais de obras artísticas. Composições que estão inseridas no tempo histórico da narrativa representada. Assim, são muitas as referências a Debret, Rugendas, Otto Rees, O. Schoeff, Goya, entre outros artistas célebres da história das artes.

Soma-se a isso a presença de pequenos ensaios sobre arte acadêmica, escravidão, fotografia e uma sequência de minibiografias dos pensadores e autores influentes no Brasil que compõem a *graphic novel* *As Barbas do Imperador* (Spacca, 2013), com a proposta de contextualizar a obra. No entanto a tendência em realizar pesquisas minuciosas parece ser algo inerente ao próprio Spacca. Outras três publicações assinadas somente por ele também se valem da mesma estratégia para o desenvolvimento das narrativas. Esse é o caso de *Debret em Viagem Histórica e Quadrinhesca ao Brasil* (2006), *Santô e os Pais da Aviação* (2013) e *Jubiabá* (2009).

O último trabalho de Spacca aqui citado faz uma releitura da obra homônima de Jorge Amado (1912-2001). Isso é um hábito comum entre as editoras, que aparentemente não deixou de ser colocado em prática, tendo em vista os lançamentos dos últimos anos. Tal prática também nos mostra que uma das maneiras de resgatar nossas identidades é através da ressignificação de obras literárias nacionais. O importante é estar atento para não serem feitas constantes adaptações do mesmo agrupamento de livros que gerem uma espécie de cânone (Zeni, 2015, p. 150-152), deixando à margem outros textos significativos que podem contribuir para uma compreensão mais ampla da nossa cultura.

A exemplo, temos o caso do escritor Oliveira (2017), que fez algo muito próximo do que estamos propondo ao desenvolver uma HQ inspirada em um romance histórico de sua própria autoria. A iniciativa mostra o quanto é válido apostar em títulos que estão fora do circuito, considerados, pelos livros didáticos, “clássicos” da literatura. Na ocasião, o escritor, em conjunto com o ilustrador Pedro Zenival, dono de um traço naturalista que remete aos consagrados Alex Raymond e John Cullen Murphy, narra a história de amor entre Domingos Martins e Maria Teodora no contexto da Revolução Pernambucana de 1817. A partir da relação afetuosa, os autores exploram as causas do levante republicano, seu desdobramento, relações com a política nacional e desfecho, mostrando que é possível fazer *graphic novels* inspiradas em obras literárias, sem a necessidade de fazer mais do mesmo.

E o que não falta são títulos carentes de uma adaptação em quadrinhos, com histórias que façam menções a uma série de práticas, eventos ou aspectos de uma determinada cultura. Esse é o caso de *A Incrível e Fascinante História do Capitão Mouro*, de Bourdoukan (2001). Romance que narra as aventuras do judeu, Ben Suleiman e do mouro, Saifudin, durante a tomada do Quilombo dos Palmares por Domingo Jorge Velho. Assim como o romance escrito por Cabral (1993), que se passa

no contexto do período militar brasileiro, ficcionando em cima das repressões do governo contra os guerrilheiros que atuaram em Xambioá, seria também interessante uma adaptação do Romance d'A Pedra do Reino, de Suassuna (2007), ou mesmo dos cordéis produzidos pelo xilogravurista José Francisco Borges.

E se tratando de novas fontes de referência, cabe ressaltar um conjunto de HQ que foi publicado em Pernambuco e que aponta elementos culturais do referido Estado. Esse grupo de HQ seguiu estilos narrativos semelhantes aos comentados anteriormente, mas, desta vez, dotado de temáticas distintas, já que não tratava necessariamente sobre índios, caipiras e folclore, e sim sobre elementos corriqueiros do cotidiano, por exemplo. Esse conjunto foi construído através de parcerias com profissionais das mais diversas áreas do conhecimento e inspirado em obras literárias, científicas e crenças populares. Além disso, constituía-se de narrativas representadas por traços esquematizados ou naturalistas, em preto e branco ou em cores, através dos mais diferentes recursos. Desenhadas por pernambucanos ou convidados forasteiros, essas tiragens resultaram em produtos impressos com alta resolução, com capas duras ou não, miolos em papel Couchê ou Pólen Bold 90g.

Entre as HQs selecionadas por nós, iniciaremos com aquelas que foram produzidas pelo desenhista Téo Pinheiro e o roteirista André Balaio, responsáveis pela coleção de *graphic novels* sobre as assombrações do Recife. Inspiradas pela obra de Gilberto Freyre e como resultado do desdobramento do projeto O Recife Assombrado, as narrativas contam histórias fantasmagóricas que se passam na capital pernambucana. Uma das suas primeiras publicações foi A Rasteira da Perna Cabeluda (2015), que narra a história do personagem emblemático criado a partir de uma notícia falsa em meados da década de setenta, que se constitui em uma perna desmembrada do resto do corpo, com unhas podres, longas e pelos ensebados.

Em trinta e duas páginas e com desenhos em preto e branco, a dupla de autores constrói o enredo baseado no boato disseminado por um jornalista famoso de um periódico do Recife. Na ficção, Jonas, um jovem repórter, resolve estimular os leitores do jornal no qual trabalha, ressuscitando o mito da Perna Cabeluda e, conseqüentemente, alavancando as vendas do jornal Gazeta do Recife. O problema é que, com o desenrolar da história, Jonas descobre que existe, de fato, uma Perna Cabeluda, que vem atacando a população, causando problemas ao seu plano. As cenas da *graphic novel* se passam em diversos locais de referência do município, que

podem ser reconhecidos facilmente em função dos traços naturalistas de Téo Pinheiro.

A representação desses locais, Marco Zero, Rua da Aurora, Calçadão da Praia de Boa Viagem e Rua Benfica, recebeu um cuidado diferenciado do artista, que delineou de maneira fidedigna as respectivas arquiteturas existentes nesses espaços. Somam-se a isso os diálogos recheados com expressões locais e as mobílias típicas da região que recriaram uma atmosfera irretorquível, não deixando dúvidas quanto aos ambientes que os autores pretendiam representar. Um verdadeiro êxito das HQs nacionais, que também foi conquistado em outras publicações dos mesmos autores, *Malassombro: assovios na mata* (2016) e *Algumas Assombrações do Recife Velho* (2017), esta última, uma releitura de sete histórias extraídas do livro de Freyre (2008).

Nessas duas outras publicações, temos os mesmos padrões apontados em *A Rasteira da Perna Cabeluda* (2015), entretanto com alguns detalhes que se destacam. Em *Malassombro* (2016), por exemplo, além de toda a qualidade gráfica e o rebuscado cuidado dos autores na composição das cenas, temos referências explícitas às letras de músicas interpretadas por Luiz Gonzaga: *O Xote das Meninas*, *Imbalança* e *Forró no Escuro*. Já a *graphic novel* inspirada na obra do Mestre de Apipucos tem seu diferencial ao representar os desenhos coloridos digitalmente e apresentar releituras bastante fiéis aos textos originais do Freyre (2008). Todas elas são narrativas fechadas, sem continuções e concluídas em uma quantidade padrão de oito páginas. Para tanto, foram selecionados os contos *O Boca de Ouro*, *Um Lobisomem Doutor*, *Papa Figo*, *Um Barão Perseguido Pelo Diabo*, *O Visconde Encantado*, *Visita de Amigo Moribundo* e *o Sobrado da Rua de São José*.

Deixando de lado esse perfil mais sombrio, temos o exemplo do já citado Sill (2014), que, assim como Téo Pinheiro e André Balaio, não é autor de apenas uma única HQ. Além de contar a história do Maestro Formiga, realizou a biografia em quadrinhos do Mestre Vitalino, artista referência na arte da cerâmica figurativa. Sobre essas suas duas obras, o quadrinista chama a atenção por seus traços esquematizados e pela reduzida paleta de cores empregadas, atribuindo caráter identitário singular às suas obras. Em *Vitalino: o menino que virou mestre* (2011), o autor disse, em entrevista ao site de notícias G1 (2012), que recorreu aos depoimentos dos filhos de Vitalino (1909-1963) para construção da obra, algo semelhante ao que Art Spiegelman (2009) fez para a elaboração de *Maus*.

Outro trabalho expressivo de Sill (2009) foi Cordel Comix (2009), uma compilação de materiais produzidos pelo artista ao longo de sua carreira. Nela Sill (2009) colocou uma série de charges e tirinhas que resgatam “uma linguagem tipicamente ‘caruaruense-pernambucana’, utilizando personagens ligados a essa identidade cultural”, como apontou o filósofo, músico e consultor cultural BigHead (2009). Nesse universo, encontramos uma fazenda habitada por vacas debochadas, um garoto beerrão que não perde oportunidade para tomar cachaça e um grupo de canibais que moram no agreste do Estado, passando por situações cômicas com suas refeições. A publicação é dotada de cento e trinta páginas, sendo as duas últimas destinadas a um glossário com os significados das palavras, em que é possível encontrar termos como “aos baques”, cair muitas vezes; “cabra safado”, homem sem caráter; e “eapô”, com certeza.

As poesias dos versos de João Flávio Cordeiro da Silva, que atende por Miró da Muribeca, também foram referenciadas por quadrinistas. Poeta de rua que conquistou o reconhecimento de intelectuais, Miró tem diversos livros publicados, foi premiado por diversas vezes e chegou a ser tema de um documentário assinado pelo pernambucano Freire (2008). Na película, o poeta aparece recitando, com as características que são típicas de sua oralidade, tão emotiva e melancólica. Seus textos falam sobre ele mesmo, sobre o povo, as desigualdades, injustiças, preconceitos, sexualidade, violência. Abordagens que se tornaram corriqueiras em seus trabalhos, representando o cotidiano de gente comum.

Em 2016, a editora A Casa do Cachorro Preto, localizada na Rua Treze de Maio, Bairro do Varadouro, em Olinda, lançou através do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (FUNCULTURA) a HQ “Tô Miró” (2016), uma coletânea de histórias inspiradas na poesia de João Flávio Cordeiro da Silva. Nela, a maioria dos versos selecionados não recebeu nenhum tipo de modificação textual, sendo transcritos tal como foram publicados anteriormente. A diferença é que agora foram dispostos acompanhando uma sequência de ilustrações feitas por quadrinistas regionais. São quatro pernambucanos e um paraibano, cada um deles interpretando cinco poemas de Miró, extraídos de suas diversas obras. Material de luxo, sua edição dotada de desenhos monocromáticos, diálogos com fonte Bebas Neue, capa dura e título em baixo relevo, de acordo com seu colofão.

Em seu interior, os desenhos apontam para um estilo *underground*³, delineados com os elementos indenitários de cada autor. São turvos, trêmulos, expressivos, esmorecidos. Provavelmente com o propósito de se aproximar da performance artística de Miró. Junto aos textos do artista, os desenhos fizeram referências a elementos da cultura pernambucana, como o Bairro do Recife e seus vendedores ambulantes de algodão doce em sacos plásticos. Ao mesmo tempo, apontaram tragédias como o caso dos *kombeiros* acusados de assassinato no evento em Serrambi, no ano de 2003. Na capa da publicação, um bolso que aconchega uma caneta, único item colorido da *graphic novel*, destacando aquilo que pode ser entendido como a principal arma do artista na composição de suas obras. Assim como Miró da Muribeca, Tânia Kaufman não era quadrinista, até resolver produzir, junto com Amaro Braga, *Passos Perdidos Histórias Desenhadas* (2006). Partimos do princípio de quem roteiriza, desenha, pinta ou insere os textos nos balões também são quadrinistas. Vencedora do prêmio HQ Mix, como melhor contribuição do ano em 2006; a autora narra a chegada da segunda comunidade judaica em Pernambuco, no início do século XX. Em sua introdução, Kaufman (2006) afirma que a publicação é uma adaptação feita a partir de uma pesquisa acadêmica de sua autoria. A HQ foi desenvolvida em conjunto e teve o apoio; das desenhistas Danielle Jaimes e Roberta Cirne.

A narrativa mostra em que condições chegaram os judeus ao Recife e como fizeram para fincar raízes na região. Aponta também que inicialmente acumularam capital como ambulantes e prestamistas, até se tornarem donos de lojas fixas. Após conquistarem cidadania, estabelecerem-se como judeus brasileiros, expandindo seus campos de atuação e influenciando diversas áreas do conhecimento. A *graphic novel* é recheada de cenas que representam o Bairro da Boa Vista, Rua Sete de Setembro, Rua da Imperatriz, Praça Maciel Pinheiro entre outros locais, além de personagens com roupas que caracterizam época. A autora ainda afirma que, para tanto, foram utilizadas imagens reais das comunidades e dos seus cotidiano, além de tomarem informações do Banco de Dados e do Banco de Imagens do Arquivo Histórico Judaico de Pernambuco (Kaufman, 2006).

O que chama atenção na obra de Kaufman (2006), além da fidelidade com que foram representadas as estruturas arquitetônicas e sua diversidade de estilos, são os

³HQs produzidas fora do padrão *mainstream*, ou padrão industrial (Moraes, *apud* Mazur; Danner, 2014, p. 9).

contrastes de cores empregados nas cenas que representam as fotografias de outrora. Cores desbotadas, como se o requadro tivesse sido alvo da ação do tempo, com variação de tons amarelados e amarronzados. Além disso, havia ainda a forma utilizada pelos autores para aliviar a densidade do conteúdo e conduzir a narrativa de maneira mais amena a partir do diálogo informal entre uma avó e seus netos. Tudo isso com direito à pausa para hora do lanche e para a divulgação de textos com as receitas para confecção de guloseimas de procedência judaica, ampliando as possibilidades de interatividade entre a obra e o leitor.

Recentemente, Fábio Paiva, junto com outros artistas como Anderson Queiroz, Ernani Ribeiro, Adriano do Anjos, Bruno Alves, Eron Villar, Luciano Félix, Marcos Santana e Thäis Kisuki, lançaram duas graphic novels com temáticas sobre bens culturais pernambucanos. A primeira é *Revolução Pernambucana: você faz parte dessa História* (2017), que narra os eventos da revolução republicana promovida em Pernambuco de maneira bastante didática; e *Ô Josué!* (2023), compilação de diversas narrativas inspiradas na obra de um dos mais célebres intelectuais pernambucanos, que inspirou fortemente o Movimento Manguê Beat de Zero Quatro e Chico Science.

A partir da análise das produções citadas, observamos que, ao longo dos últimos anos, diversas HQs no Brasil e em Pernambuco apresentam e exploram elementos da cultura nacional e regional, elas podem servir como referência para a realização de intervenções artísticas de valorização da cultura. Concluímos, assim, que no mercado editorial brasileiro, a prática de publicar HQ vem se desdobrando desde o século XIX, com as produções feitas por quadrinistas nacionais e estrangeiros, que, embora seja caracterizada pela predominância de produtos importados, é também composta por um tipo de publicação que faz referências às clivagens culturais do país. Nesse sentido, encontramos na produção de HQs que tomam como referência a cultura regional e popular um excelente recurso para inculcar uma tradição cultural específica em Pernambuco.

1.6 Sobre aprendizagem baseada em projetos e educação patrimonial

Uma proposta de Educação Patrimonial que procure obedecer às orientações da museóloga Horta (1999) deve seguir as quatro etapas de sua sequência didática: observação, registro, exploração e apropriação.

Quadro 1– Sequência Didática de Educação Patrimonial, segundo Horta

Etapas	Recursos/Atividades	Objetivos
Observação	Exercícios de percepção visual/sensorial, por meio de perguntas, manipulação, experimentação, mediação, anotações, comparação, dedução, jogos de detetive	Identificação do objeto/função/significado; Desenvolvimento da percepção visual e simbólica
Registro	Desenhos, descrição verbal ou escrita, gráficos, fotografias, maquetes, mapas e plantas baixas	Fixação do conhecimento percebido, aprofundamento da observação e análise crítica; Desenvolvimento da memória, pensamento lógico, intuitivo e operacional
Exploração	Análise do problema, levantamento de hipóteses, discussão, questionamento, avaliação, pesquisa em outras fontes como bibliotecas, arquivos, cartórios, instituições, jornais, entrevistas	Desenvolvimento das capacidades de análise e julgamento crítico, interpretação das evidências e significados
Apropriação	Recriação, releitura, dramatização, interpretação em diferentes meios de expressão como pintura, escultura, drama, dança, música, poesia, texto, filme, vídeo	Envolvimento afeito, internalização, desenvolvimento da capacidade de auto expressão, apropriação, participação criativa, valorização do bem cultural

Fonte: Horta (1999).

Essa metodologia pode ser aplicada em circunstâncias e lugares diversificados. Em nosso caso, as oficinas ocorreram em espaços de educação formal: a primeira e a segunda, em escolas de Educação Básica e a terceira, no Ensino Superior.

A definição de Educação Patrimonial apresentada pela professora Horta (1999) consiste em:

Trata-se um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural (Horta, 1999, p. 6).

Para a autora, a Educação Patrimonial é uma prática educativa que aproxima o público aos elementos culturais de uma determinada região. Uma atividade que possibilite a explanação dos diversos significados que estão por trás de símbolos identificadores de um conjunto de bens. Algo que potencialize a fruição de bens, de

ordem material ou imaterial, como fontes primárias de pesquisa, através do contato direto com os objetos. Um trabalho sistemático que insere o Patrimônio Cultural num processo contínuo de estímulo à criatividade.

Em nosso caso, esse contato se deu com elementos associados ao cotidiano olindense. Logo, fragmentos da cultura inseridos em um contexto específico do território brasileiro.

A ideia contemporânea de patrimônio cultural está atrelada ao conceito de patrimônio da Roma antiga, no que tange à posse do patriarca e à ideia de propriedade coletiva, e que surgiu por volta do século XVIII com o propósito de evidenciar símbolos para a construção dos Estados Nacionais (Funari, 2006).

Essa concepção passou a ser revisitada depois da Segunda Guerra Mundial quando ativistas “colocaram em xeque as interpretações nacionalistas e racistas do passado dos regimes totalitários” (Funari, 2006). Isso abriu espaço para que produções, crenças e tradições das minorias fossem também consideradas como patrimônio. Assim, “o patrimônio, antes restrito ao excepcional, aproximou-se, cada vez mais, das ações quotidianas, em sua imensa e riquíssima heterogeneidade” (Pelegri, 2013, p. 30).

Com base na Constituição Federal do Brasil, Art. 216, Seção II, DA CULTURA, o Patrimônio Cultural desse país são:

Os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I. as formas de expressão;
- II. os modos de criar, fazer e viver;
- III. as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV. as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V. os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

A legislação desse país considera, como Patrimônio Cultural, bens pertencentes a um determinado homem ou comunidade, de ordem material ou imaterial e associados a qualquer clivagem social. Perspectiva que resgatou significados extraídos de diferentes momentos históricos sobre o assunto.

Nesse sentido, uma receita culinária herdada de um ente querido, algum jogo típico de um determinado bairro, um ponto de encontro entre os amigos, a instituição escolar mais frequentada, o morador mais antigo da rua, tudo isso pode ser

considerado como Patrimônio Cultural. O que nos leva a compactuar com as ideias de Dominique Poulot (2009). Para o autor, o Patrimônio Cultural:

Implica um conjunto de posses que devem ser identificadas como transmissíveis; ela mobiliza um grupo humano, uma sociedade, capaz de reconhecê-las como sua propriedade, além de demonstrar sua coerência e organizar sua recepção; ela desenha, finalmente, um conjunto de valores que permitem articular o legado do passado à espera, ou a configuração do futuro, a fim de promover determinadas mutações e, ao mesmo tempo, de afirmar uma continuidade. Esboçadas progressivamente por dispositivos de enquadramento de artefatos, lugares e práticas, as diversas configurações desdobram-se através das sociabilidades que as cultivam, das afinidades que se estabelecem por intermédio, além das emoções e dos saberes que se experimentam nesse contexto (Poulot, 2009, p. 203).

Assim, esses patrimônios são vestígios da humanidade passados de geração a geração, são também o conjunto de produções que simbolizam os aspectos identitários de um indivíduo e/ou seu agrupamento social. Símbolos que, em seu formato original ou ressignificado, contribuem para a preservação da memória e a compreensão de outros modos de vida, formas de pensar, introduzir técnicas e construir saberes.

Segundo Hall (2006), as identidades são o complexo conjunto de elementos que caracterizam um ser ou um determinado grupo. Para ele, a partir do século XX, as pessoas passaram a ser constituídas por identidades múltiplas e em constante estado de modificação. Identidades herdadas a partir de eventos, objetos, crenças e práticas, que podem ser referentes a diferentes locais do globo, incluindo regiões específicas do ambiente de convívio.

Os bens culturais que passam a se tornar objetos de estudo na Educação Patrimonial, na perspectiva de Bender (2014), necessitam ser motivadas por aquilo que o autor vai chamar de âncora e problematizados através de uma questão *motriz*. As orientações do autor podem otimizar a sequência didática sugerida por Horta (1999). A questão *motriz* é o questionamento que vai alavancar a ação educativa, algo que vai estimular a movimentação de uma pessoa ou grupo para a aprendizagem baseada em projetos.

É a questão principal, que fornece a tarefa geral ou a meta declarada para o projeto de ABP⁴. Ela deve ser explicitada de maneira clara e ser altamente motivadora; deve ser algo que os alunos considerem significativo e que desperte sua paixão (Bender, 2014, p. 17).

No caso do trabalho coletivo, entendemos que possam despertar diferentes tipos de interesses, para o cumprimento de um objetivo. Nesse sentido, supondo que essa motivação não ocorra de maneira imediata e em todo o grupo, partimos do princípio de que ela possa ser estimulada paulatinamente a partir de um dos membros integrantes, influenciando seus pares. Por isso Bender (2014) acredita que a *questão motriz* deva estar associada a uma demanda comunitária, algo que possa ser percebido em sua concretude, dando sentido prático à ação educativa.

A âncora seria a base para essa pergunta, um objeto que desperte um questionamento, algo que possa ser usado:

Para fundamentar o ensino em um cenário do mundo real. Ela pode ser um artigo de jornal, um vídeo interessante, um problema colocado por um político ou grupo de defesa, ou uma representação multimídia projetada para “preparar o cenário” para o projeto (Bender, 2014, p. 16).

Entendemos a âncora como algo impactante, chamativo. Ela deve expor ao(s) grupo(s) um pedido de socorro, deixando rastros de uma realidade que demande uma solução. Ela pode estar intrínseca em qualquer produto midiático ou captação sensível, denunciando as mazelas da região. Seu propósito é estimular um tema para pesquisa, provar uma situação irregular existente e deixar claro que sua não solução acarreta malefícios à comunidade.

Pacheco (2008) propõe que esse tipo de estudo, com base em projetos, deve partir de um tema gerador. Para o referido autor,

Um primeiro passo na direção da construção do projeto de ensino-aprendizagem diz respeito à definição do tema de pesquisa. A escolha desse tema, necessariamente, inicia-se na curiosidade do aluno. Mas deve guardar relação, ainda que distante ou indireta, com os conhecimentos formais trabalhados pela escola. Tal como as relações de ensino aprendizagem, também o projeto de pesquisa é instrumento de mediação entre os interesses de aprendizagem do educando e as tarefas e responsabilidades de ensino do educador (Pacheco, 2008, p. 22).

Em nossas diferentes experiências com oficinas de HQs, utilizamos, como *âncora*, o Plano Municipal de Educação Patrimonial (PMEP, 2013). Documento norteador de política pública da Prefeitura de Olinda, que estimula a fruição do Patrimônio Cultural da cidade. Nele encontramos propostas para a criação de grupos de Educação Patrimonial, assim como a produção de material didático sobre os bens culturais da região. Entre êxitos e insucessos, alcançamos esses objetivos aos moldes

colaborativos e buscando novas informações ao longo da ação educativa. Orientações essas que compactuam com as perspectivas de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012).

Nesse sentido, obedecendo às orientações do PMEP, conquistam os dois de seus objetivos por meio da nossa própria iniciativa, com as oficinas de Educação Patrimonial e a criação de três *artefatos*, como produto final. Em outras palavras, a aplicação de metodologias e a criação de materiais didáticos acerca dos bens culturais de Olinda.

Para Bender (2014), os artefatos são

Itens criados ao longo da execução de um projeto e que representam possíveis soluções, ou aspectos da solução, para o problema. O termo *artefato* é usado para enfatizar que nem todos os projetos resultam em um relato escrito ou em uma apresentação. Os artefatos podem incluí-los, mas também podem abranger vídeos digitais, portfólios, *podcasts*, *websites*, poemas, músicas ou cantos que ilustrem o conteúdo, projetos de arte que resultem do projeto, interpretação de papéis ou peças de um único ato que representem soluções de problemas, artigos para o jornal da escola ou para jornais locais, relatórios apresentados oralmente para vários órgãos governamentais ou para outras organizações e recomendações ou diretrizes para ações com relação a certas questões. Em resumo, um artefato pode ser praticamente qualquer coisa de que o projeto necessite dada a expectativa de que os artefatos representem coisas necessárias ou usadas no mundo real (Bender, 2014, p.16-17).

A criação de um produto final, na perspectiva de Pacheco (2012) consiste em um:

Registro importante a ser realizado no momento de formalização do projeto de pesquisa é o que se vislumbra como produto final desejado. Aqui tratamos tanto de uma materialidade como de elementos subjetivos. Entendemos que compete ao educador colocar um desafio comum para o conjunto de pesquisadores. Todos os alunos, por exemplo, “devem produzir e publicar uma página na internet sobre o tema pesquisado”. Mas também podemos concluir as atividades com uma feira de ciências, em que cada projeto é apresentado por um cartaz sobre a pesquisa desenvolvida, ou ainda a realização de um simpósio em que cada grupo expõe oralmente suas conclusões (Pacheco, 2012, p. 27).

Ideias que compactuam com os apontamentos de Horta (1999), ao afirmar que a criação de um material tangível ao final da ação educativa, podem ampliar o sentimento de aproveitamento da experiência por parte dos envolvidos nas oficinas.

Em um outro estudo, Pacheco (2012) sugere que a ação educativa pode ser potencializada pela visita a espaços culturais com o propósito de estabelecer um grau de interatividade diferenciado entre os objetos de estudo e os grupos envolvidos.

Suas orientações chamam à atenção para a relevância do planejamento na ação educativa. Para Pacheco (2012):

A confecção de um bom planejamento se inicia com a visita prévia do professor ao museu. É importante que o professor conheça o local e reconheça as possibilidades de atividades a serem desenvolvidas. Estude a exposição que está sendo oferecida pelo museu e converse com o setor educativo da instituição (Pacheco, 2012, p. 69).

Ele ainda completa:

Ao planejar a exploração didática de uma exposição museológica, devemos pensá-la como um texto escrito com objetos. E considerar que este texto pode ser lido e interpretado de diferentes formas, com diferentes ênfases. O professor, para realizar um planejamento adequado ao espaço museal visitado, não pode deixar de fazer a sua leitura deste texto de objetos para apresentá-la e debatê-la com os alunos ao longo da atividade (Pacheco, 2012, p. 70).

Para Pacheco (2012), o planejamento também funciona como recurso para o estabelecimento de diálogos, esclarecimento de dúvidas e orientações acerca dos objetivos do projeto de maneira prévia. O autor ainda chama atenção para os momentos posteriores à visita, sugerindo o aprofundamento dos conteúdos para consolidação do produto final.

Na visita aos espaços culturais, como sugere Pacheco (2012), encontramos a oportunidade de cumprir as duas primeiras etapas da sequência didática proposta por Horta (1999), a observação e o registro.

Nesses dois momentos iniciais, julgamos ser pertinente o uso de materiais de multimídia para registros de fontes, qualquer *smartphone* do tempo presente pode contribuir para otimização dessas orientações. Além disso, um material didático norteador pode funcionar como recurso para o estímulo de experiências sensíveis e posteriormente novas pesquisas. Isso vai de acordo com as ideias de Pacheco (2012) quando aponta que:

Outra ferramenta tradicional é a ficha de observação. Comumente este instrumento é construído e distribuído pelo professor na chegada do museu. Lembramos que as fichas de observação podem ser construídas em aula com a turma definindo que dados interessa coletar no museu visitado. Nessa construção coletiva o professor deve cuidar para incluir itens que interessam ao assunto estudado. É importante o professor ter presente que dados estão disponíveis nas peças em exposição, mas também pensar que incluir perguntas que não serão respondidas com a visita pode desencadear novas pesquisas (Pacheco, 2012, p. 73-74).

O Manual de Aplicação: Programa Mais Educação, do IPHAN (2013), apresenta um conjunto de inventários que direcionam pesquisas para fins educativos. São cinco temas: lugares, objetos, celebrações, formas de expressão e saberes. Cada um com uma sequência de questionamentos que leva os envolvidos na pesquisa a analisarem o bem cultural de maneira minuciosa.

A ficha abaixo foi elaborada com base nos principais tópicos da ficha de objetos do Manual de Aplicação: Programa Mais Educação (IPHAN, 2013).

Quadro 2 – Ficha de inventariado de objetos para o Programa Mais Educação

FICHA DE OBJETOS – ORIENTAÇÃO DE PREENCHIMENTO

Atenção: Lembre-se de anexar a Ficha de Fontes Pesquisadas! Liste os livros, documentos, sites da internet e tudo mais que for consultado durante a pesquisa. Liste também as pessoas que forneceram informações por meio de conversas informais.

1-) IDENTIFICAÇÃO

1.1-) Nome.

Escreva o nome mais comum e outros nomes pelos quais o objeto é conhecido.

1.2-) Imagem.

No quadro de imagem, insira fotos ou faça um desenho do objeto.

--

1.3-) O que é.

Conte de forma resumida o que é o objeto.

1.4-) Onde está.

Localize o objeto a partir das referências mais fáceis e conhecidas.

1.5-) Períodos importantes.

Descubra os momentos ou datas importantes associados a esse objeto.

1.6-) História.

Conte as diferentes versões sobre as origens e transformações do objeto ao longo do tempo.

1.7-) Significados.

Descubra que significados e funções tem o objeto para a comunidade.

2-) DESCRIÇÃO

2.1-) Pessoas envolvidas.

Informe quais pessoas estão envolvidas com o objeto.

2.2-) Materiais

Identifique os materiais utilizados na confecção do objeto.

2.3-) Técnicas ou modos de fazer

Informe a técnica usada na produção ou confecção do objeto.

2.4-) Medidas.

Identifique as dimensões do objeto.

2.5-) Atividades relacionadas ao objeto.

Identifique as principais atividades realizadas por pessoas ou grupos que possam estar relacionados com o objeto estudado.

2.6-) Manutenção.

Identifique os responsáveis e os cuidados necessários para manutenção do objeto.

2.7-) Conservação.

Informe se o objeto está bem ou malcuidado.

2.8-) Avaliação.

Indique os principais pontos positivos e negativos para que o objeto continue sendo uma referência cultural.

2.9-) Recomendações.

Dê sugestões para a preservação do objeto, após fazer a avaliação do bem cultural.

3-) FICHA DE FONTES PESQUISADAS.

Fonte: Brasil (2013).

A ficha de inventário, como recurso didático, orienta uma análise descritiva e contextualizada em torno dos bens culturais. Não deve, necessariamente, ser preenchida por completo no momento da visitação. Mas sua consolidação pode ser feita através da busca por novas informações agregadas no desdobramento da oficina. O que demanda momentos de pesquisa e a possibilidade de revisitar o objeto de estudo. A etapa da exploração visa ao enriquecimento dos conteúdos, estimulando a comparação entre as fontes e o senso crítico. Nesse contexto, Bender (2014) aponta para a necessidade do que ele vai chamar de *brainstorming* (tempestade de ideias), ou seja, um momento para participação ativa de todos e a apresentação de novas ideias.

As três primeiras etapas da sequência didática são fundamentais para que os participantes acumulem informações suficientes para conhecer seus objetos e ter capacidade de ficcionar sobre eles. No contexto de uma oficina de HQs, elas têm papel crucial para a criação das narrativas. É através delas que vão apresentar o levantamento de dados, interpretar as fontes, construir pontos de vista e representar símbolos. É exatamente a partir desses resultados que a ação educativa pode estimular a fruição dos bens culturais por meio de diálogos e novas investidas de produção.

Na etapa final, ou seja, no momento da criação das HQs, os envolvidos na oficina devem seguir as orientações propostas por McKee (2006), McCloud (2008) e Eisner (2010). A partir das ideias deles, podemos analisar que elementos são

necessários para a criação e a organização de um roteiro, além de apontamentos para o desenvolvimento de personagens. Esse é efetivamente um momento de ressignificação do Patrimônio Cultural por meio da linguagem das HQs. O processo construtivo pode levar meses, demandando um esforço diferenciado. Deve ser conduzido com momentos destinados às correções, no que tange às informações dos conteúdos, ao nível de clareza das narrativas.

Atendendo a orientações de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012), depois de consolidado, o produto final deve ser divulgado. Existem várias formas de se fazer isso, por meio da internet, em feiras culturais, tarde (ou noite) de autógrafos. O importante é que o trabalho ganhe visibilidade.

Para que esse produto não se perca nas areias do tempo, acompanhando a efemeridade produzida pela indústria cultural, propusemos que ele seja catalogado na biblioteca da instituição escolar ou do município, constituindo um verdadeiro legado de um determinado grupo. A preservação de exemplares em locais adequados garante futuras consultas por grupos distintos, com finalidades diversas.

Epílogo

O presente capítulo contribuiu para o entendimento do caminho percorrido pelo Campo da Arte na construção do naturalismo e consequentemente a desconstrução de linhas e formas. O afastamento dos princípios acadêmicos conduziu artistas a buscarem estimular a carga instintiva em detrimento dos meios racionalistas. Nesse contexto, a vanguarda europeia passa a exaltar seus pares que jamais se submeteram a uma instituição de educação formal no Campo das Artes, por julgarem que eles estariam livres dos postulados acadêmicos do desenho e da pintura. Simultaneamente, o mito do primitivismo se propaga, e com ele, a categoria de artistas *Naïf*, que passam a ser alvo de marchands no Brasil e no mundo.

Em paralelo, apresentamos uma nova perspectiva da chegada da Arte Moderna no Brasil, rompendo com o entendimento do pioneirismo da Semana de Arte Moderna de 1922 e compreendendo a relevância de Pernambuco e seus artistas nesse contexto. Além disso, dialogamos sobre as razões que levaram a Arte Moderna Pernambucana a assumir o figurativismo configurado por elementos da tradição regional pernambucana. Para complementar, dialogamos sobre os elementos estéticos que caracterizam a Arte *Naïf* e a Pop Arte, com o propósito de estimular

novos olhares sobre Bajado e entender que condições históricas legitimaram seu fazer artístico.

Por fim, analisamos a trajetória da Arte Sequencial de maneira sucinta, desde os seus primórdios até o tempo presente. Entendemos, por meio de nossas investigações, que há uma maneira característica de fazer História em Quadrinhos, configurado pelos bens culturais da tradição popular, assumindo todo regionalismo, que, como podemos perceber, é próprio da cultura pernambucana. Nesse percurso, percebemos o potencial das histórias em quadrinhos como recurso didático para apropriação de conhecimentos históricos, além de ser uma excelente linguagem capaz de propagar a memória e fortalecer as identidades de uma comunidade específica, se produzidas por meio de metodologias educativas efetivas.

2. BAJADO: SENSIBILIDADE À FRENTE DE SEU TEMPO

2.1 Sobre quando artistas se unem e protagonizam coletivamente trabalhos memoráveis

Sabe-se que, durante o Renascimento, na glamorosa Península Itálica, por volta do século XV, artistas de diferentes categorias organizavam-se em corporações, algo que Gombrich (2012) vai achar muito semelhante aos atuais sindicatos. Neles os direitos e privilégios dos seus integrantes eram garantidos, além de um mercado para seus produtos. Ser admitido nesse universo, consistia em processo lento e gradual, em que os candidatos deveriam alcançar determinados padrões. Nas corporações, somente os mestres eram autorizados a instalar oficina, assumir aprendizes e aceitar encomendas.

As corporações contribuíram não apenas para o embelezamento das cidades nessa região, mas também para o seu enriquecimento. A relevância de tais instituições fazia-se ouvir nas administrações das cidades, pois habitualmente destinavam verbas para fundação de templos e construção de palácios. Nitidamente tornaram-se tradução de poder e, para tanto, contou com a união de artistas que produziram para estimular a ampliação da dimensão simbólica e cultural de diferentes regiões. Uma prática que se propagou reconfigurada, com o desdobramento do tempo, em diferentes regiões do planeta.

Na América Portuguesa, durante o século XVII, a Companhia Holandesa das Índias Ocidentais (West-Indische Compagnie, a WIC) estimulou a criação de um repertório iconográfico das terras recém-conquistadas ao trazer o conde Johan Maurits van Nassau-Siegen, ou Maurício de Nassau, para essa região. Acompanhado por artistas como Frans Post, Albert Eckhout e George Marcgraf, Nassau orientou que fossem realizados registros cartográficos, topográficos, etnográficos, além de composições sobre a fauna e a flora, mostrando considerável parte da riqueza do Novo Mundo e suas conexões com outras colônias holandesas. Para Valeria Piccoli (2014), a união dos referidos artistas – que como observou Paulo Herkenhoff (1999), tinha propósitos nitidamente comerciais, apresenta o “momento inaugural na representação da paisagem americana em pintura” (Piccoli, 2014 p. 65 *apud* Barcinski) além de “reforçar o papel de Nassau como elemento garantidor da civilidade e da ordem na colônia” (Piccoli, 2014. p. 70 *apud* Barcinski) – que contribuiu para edificação de todo imaginário romantizado sobre a ocupação holandesa, no Recife.

Marquês de Pombal, durante o século XVIII, promoveu uma ação reformadora para organização do estado luso, estruturando o inventário das riquezas das colônias portuguesas. Na liderança da investida científica, encontramos o nome do naturalista italiano Domenico Vandelli, professor de História Natural e Química na Universidade de Coimbra. Este agente social, treinou naturalistas em laboratório, norteou as instruções para os procedimentos de trabalho em campo, além de ter sistematizado as remessas científicas no complexo em torno do Jardim Botânico da Ajuda, em Lisboa. Nesse complexo, incluía, entre seus elementos constituintes, um laboratório químico, um museu de história natural e a Casa do Risco.

A Casa do Risco era constituída por um grupo de artistas prontos para o trabalho de campo nas expedições e capacitados para árdua missão de registrar o panteão de espécies existentes em ambiente silvícola na América Portuguesa. Entre seus membros, podemos destacar o naturalista Alexandre Rodrigues Ferreira, que realizou uma investida de nove anos pela região amazônica junto aos desenhistas José Joaquim Freire e Joaquim José Codina. Os esforços dos agentes sociais em questão contribuíram para ampliação dos conhecimentos sobre botânica, zoologia e etnografia na região, além de constituir uma importante memória sobre a construção do pensamento erudito protagonizados por um coletivo de artistas específicos.

Entendemos que as condições históricas e sociais determinam os objetivos desses coletivos de artistas. Em alguns momentos, como podemos perceber, eram autossustentáveis, outras vezes financiados pela coroa; quando não atendiam às vaidades da aristocracia em coleções particulares, serviam como exímios registradores imagéticos à ciência. Isso ocorre pois o fazer artístico tem reconfigurado seus postulados ao longo dos séculos. Sobre a Arte, Jorge Coli (1994, p. 88) explica que, “Em nossa cultura, ela se encontra no domínio da pura gratuidade”. Coli (1994, p. 91) descreve: “Que justamente nutre a produção artística e lhe dá vigor. Em certos casos, quando tais funções ou mudaram, ou minguaram, a arte se torna uma espécie de resíduo prestigioso e se refugia no registro da pura gratuidade”.

A desconstrução do funcionalismo, dialoga com toda essa gratuidade. Marcel Duchamp no início do século XX, provocou ruptura, por meio dos seus *ready mades*, enfraquecendo a relevância da singularidade do objeto artístico, ou áurea (Benjamin, 2019), chamando atenção para a substancialidade da ideia que a legitima como arte. Nesse contexto, mesmo quando a arte serve a propósitos econômicos, ela já é desprovida de seu aspecto funcional e comunica de maneira subjetivamente

codificada. Isso dialoga com a concepção de arte desinteressada proposta por Pierre Bourdieu (1996). Para o autor:

Verdadeiro desafio a todas as formas de economismo, a ordem literária (etc.) que progressivamente se instituiu ao fim de um longo e lento processo de autonomização apresenta-se como um mundo econômico invertido: aqueles que nele entram têm interesse no desinteresse; como a profecia, e especialmente a profecia do infortúnio, que, segundo Weber, prova sua autenticidade pelo fato de que não proporciona nenhuma remuneração, a ruptura herética com as tradições artísticas em vigor encontra seu critério de autenticidade no desinteresse (Bourdieu, 1996, p. 245).

Quando até o público é desconsiderado das intenções dos artistas, em função do desinteresse em agradar, eles acabam contrariando o propósito da Arte de causar deleite. Assim, é de entender-se a maneira como os coletivos de artistas se formaram e estabeleceram novos objetivos configurado pela Arte Moderna. Nesse início de século XX, tornaram-se célebres grupos como o Santa Helena, a Sociedade Pró-Arte Moderna (SPAM) e o Clube dos Artistas Modernos (CAM) que, em muitos aspectos, formou-se de maneira despretensiosa e por condições bastante pessoais de cada membro, com propósitos distinto dos grupos de artistas que os precederam séculos antes.

Esses coletivos estimularam, no seu tempo, diálogos com intelectuais, instituições e políticos que promoveram encontros, inauguraram ateliês, galerias; reconfiguraram espaços públicos e privados; promoveram um compartilhamento de ideias por meio da arte. Era composta por membros da elite e do povo. Representavam em suas composições elementos da cultura regional, central ou periférica; urbana ou rural, tal como fizera o Ateliê Coletivo, a Oficina Guaianases ou a Oficina 154, em Pernambuco.

O Ateliê Coletivo era uma oficina viva, como disse o próprio Abelardo (Cláudio, 2010), onde eram ministrados cursos de desenho, pintura, gravura e modelagem com o propósito de democratizar e compartilhar conhecimentos do Campo das Artes Visuais. Atribui-se a essa iniciativa o estímulo para uma verdadeira remodelação do fazer artístico no Recife. O próprio José Cláudio apontou que, “Naquele tempo, ao fundar-se o Ateliê Coletivo, eu nunca tinha visto um ente de carne e osso que tivesse jamais comprado ou vendido um quadro” (Cláudio, 2010, p.48).

A Oficina Guainases, que nasceu no Recife, mas também ocupou o subsolo do Mercado da Ribeira, no Sítio Histórico de Olinda, produziu centenas de séries de

Litogravura, além de ser composto por artistas da vanguarda pernambucana, como João Câmara, Franklin Delano, além do Mestre Hélio Soares. A reprodutibilidade oferecida pelo trabalho desse grupo possibilitou novos horizontes para artistas dialogarem com outras mídias, para além do campo erudito. Revistas como *A Pilheria*, do Recife, chegaram a ser compostas por ilustrações de artistas que foram reproduzidas na Oficina Guaianases.

Em exercício no ano de 2022, no Recife, o Edifício Douro, na Rua Uchôa Cintra, número 122, é ocupado por grupos de artistas formado por grafiteiros, tatuadores, marceneiros e outros profissionais que desenvolvem diferentes fazeres artísticos. Esse ponto de convergência entre artistas, atende a propósitos do seu tempo, completamente diferente dos grupos citados anteriormente. Eles têm contribuído para o estímulo de identidades visuais diversas que encontram ambiente fecundo para criação quando há um compartilhamento de saberes oferecido pelos pares.

Entendemos, nesse sentido, que a produção artística realizada coletivamente, exerceu grande influência nas práticas sociais e estimulou demandas nas comunidades, oportunizando a veiculação de modos de fazer nos seus respectivos tempos. Ademais, atendeu a interesses e cumpriu funções bastante distintas, realizando trabalhos com diferentes recursos, por meio da ilustração, da impressão, da pintura e da modelagem. Além de constituir um importante veículo de propagação da memória ou de como artistas refletiram sobre o seu cotidiano, abriu precedentes para o surgimento de novas configurações nessas maneiras como artistas operam coletivamente.

2.2 Sobre Bajado, um artista de Olinda.

Bajado foi um desses diversos artistas que passaram pela Oficina Guaianases de Litogravura. Raul Córdula (2013) registrou o momento em que ele desenhava em pedra litográfica, uma história em quadrinhos compostas por bustos e legendas. Uma arte semelhante à apresentada no livro de Graça Prado (1997, p. 20). Nelas são nítidas as influências dos filmes hollywoodianos de sua juventude nas composições. De acordo com Graça Prado (1997), Bajado curti a franquia Tom Mix, vivido por Thomas Hezikiah Mix; e o Tarzan, de Elmo Lincoln, por exemplo. Um artista que refletiu sobre o seu tempo expressando, por meio de linhas e cores, aquilo que lhe causou deleite ou o que lhe encantou, em diferentes momentos da vida.

Bajado, nasceu em Maraial, no ano de 1912, em plena madrugada do dia 09 de dezembro. Um dia depois do dia de Iemanjá, segundo o povo do Recife. Por isso o artista dizia-se filho da referida entidade, e não muito difícil, representou-a diversas vezes em suas pinturas. Graça Prado (1997) deixa claro essa sua inclinação para religiosidade. A autora aponta que um dos seus primeiros desenhos foi composto por motivos da tradição cristã. Mas, investigando sua trajetória de vida, podemos perceber, por meio da análise de memórias em jornais, vídeos documentários, biografia, entrevistas e programas de televisão, que Bajado representou não apenas elementos das tradições religiosas. Consagrou-se por representar o Carnaval e o povo. Mas Bajado foi criança, durante a chegada dos projetores de cinema e das salas de projeção em Pernambuco. A *hype* eram os westerns, os filmes de horror e as ficções científicas. O próprio artista sempre destacou sua paixão pelo cinema. Isso explica as referências nos desenhos citados anteriormente – muitas referências do cinema podem ser identificadas nas composições do artista (Souza, 2020).

Em entrevista cedida à Revista trimestral Vidas Secas (1980), Bajado declara que seu primeiro emprego foi no cinema. Graça Prado (1997) e até mesmo Giselda (Canuto, 2017), sua filha mais velha, afirmam que Bajado trabalhou no período da pré-adolescência para complementar a renda familiar. Inicialmente, vendia, na frente do cinema, bolo de goma e pão doce, feitos por sua avó e mãe – Aureliana Maria da Conceição Amâncio, em Catende, lugar que passou a morar depois que seu pai, Manoel Francisco Amâncio, foi convidado para trabalhar na refinaria de Álvaro Valença, que também era proprietário do cinema que havia na região. Depois Bajado prestou serviços ao cinema, quando teve oportunidade de assistir a filmes com aparente frequência. No Cine Edson, varria e limpava o chão, mas não tardou para que passasse a ser o cartazista da instituição, desenvolvendo letreiros e desenhando os personagens dos filmes.

Bajado ainda tinha outra paixão, a história em quadrinhos, que, no seu panteão de referências, incluía, além dos tradicionais heróis, Mandrake, Fantasma e o próprio Tarzan, era composto pelos heróis que migravam do cinema. Embora fosse uma pessoa com pouco grau de instrução no que se refere à educação formal, adorava não apenas ler, mas também fazer histórias em quadrinhos. Em entrevista para revista Vidas Secas (1980), disse que chegou a fazer cópias do mesmo exemplar dessas narrativas para vender, ou apenas compartilhar entre amigos e conhecidos, como registrou Graça Prado (1997). Não há indícios de como ele fazia isso. Certa vez,

Bajado declarou, em entrevista para Juliana Cuentro (1985), ter trabalhado como linotipista em uma gráfica, nos primeiros anos de 1930, mas aí ele já tinha mais de dezoito anos de idade e não há registros de que tenha copiado alguma história em quadrinhos nesse lugar. O fato é que são diversas as memórias que denunciam experiências sensíveis de Bajado com essa linguagem. Inclusive, sua produção pictórica parietal e em telas, era delineada por contornos pretos, cores planas, algo esteticamente semelhante ao que se aplicava nas histórias em quadrinhos no início do século XX.

As informações sobre sua infância, adolescência e início da fase adulta, são um tanto quanto nebulosas. Há muito desencontro de informações, sobretudo no que se refere às datas que os eventos ocorrem. Em todo o processo investigativo, questionamo-nos até que ponto algumas memórias não foram imaginadas diferente de como ocorreu na concretude. A exemplo de toda essa confusão, existe a memória que envolve Bajado e Péricles Maranhão acerca da autoria do personagem Amigo da Onça. Graça Prado (1997) escreve que Bajado exerceu influência na autoria do personagem de Péricles. E Bajado declara no livro de Graça Prado (1997) assim como na entrevista de Juliana Cuentro (1985) que esse evento ocorreu nos anos de 1950, quando teve a oportunidade de conversar com Péricles e o Gato Félix – momento em que supostamente teriam esboçado juntos o Amigo da Onça. Dos dois um: ou a data registrada por Bajado está adiantada uns dez anos – ou seja, o evento ocorreu nos anos de 1940, antes de Péricles ir para o Rio de Janeiro; ou, se ocorreu nos anos de 1950, no encontro casual entre os artistas, Péricles, estando no Recife, provavelmente para visitar parentes, aplicou alguns elementos de seu personagem naquilo que trabalharam juntos – o que pode ter confundido Bajado. Bajado ainda disse ter visto o trabalho que supostamente foi copiado por Péricles na revista O Malho (Cuentro, 1985; Prado, 1997). Primeiramente o Amigo da Onça surgiu nas páginas da Revista O Cruzeiro. Depois, sabe-se que o personagem começou a ser publicado na primeira metade dos anos de 1940 nesta revista e manteve-se nela até a primeira metade dos anos de 1970 – datas que atestam uma incompatibilidade nas informações.

No entanto, mesmo com alguns desencontros nos dados das fontes, é possível mapear todos os elementos que Bajado tomou como referência para criação de uma identidade visual que configurou seu trabalho – que, aliás, caracteriza-se também pela versatilidade. Bajado foi um artista que vivenciou experiências sensíveis com diferentes recursos e mídias. Como já foi dito, desenhava letreiros e cartazes para os

filmes que eram exibidos no cinema. Produziu inúmeras histórias em quadrinhos, inclusive fez uma contando a história de como conheceu sua noiva, Severina da Silva Amâncio – esta fonte data do ano de 1936. Mas, além disso, Bajado também foi responsável pela identidade visual de muitos estabelecimentos comerciais em Olinda, como restaurantes, açougues, farmácias, bares e padarias. E embora as pinturas parietais que desenhava e pintava nesses estabelecimentos fossem bastante efêmeras, a fotografia e as filmagens nos garantiram visualizá-los em nossas pesquisas. Elas não estavam limitadas às fachadas desses lugares. Também podiam ser encontradas na embalagem de pão, nas portas dos banheiros, nas paredes dos salões, além dos cavaletes.

Quando chegou ao Recife, no início dos anos de 1930, Bajado passou um tempo morando e trabalhando no bairro do Derby, para família de Silvio Valença, depois que o pai deste vendeu o cinema em Catende. Mas, segundo o próprio Bajado, passou apenas um ano morando no referido endereço. Logo em seguida foi morar em Olinda, cidade que o consagrou enquanto artista visual. Nela trabalhou pintando Paralamas de caminhão e os já referidos estabelecimentos comerciais, esta prática, continuou fazendo por anos. Mesmo quando assumiu o emprego no Cine Olinda, continuou nos momentos oportunos desenhando, pintando e fazendo letreiros para os seus clientes.

Em entrevista para Juliana Cuentro (1985), declarou que havia se tornado colaborador do Cine Olinda por volta de 1932 e 1933, inicialmente como letreiro e cartazista. Mas chegou a ser responsável pela bilheteria e até encarregado de operar o projetor de filmes. Na verdade, Bajado chegou a morar na casa por trás do Cine Olinda, com Severina, sua esposa e todos os cinco filhos. Disse que contribuiu, inclusive, para definição do letreiro que se encontra na parte superior da fachada do Cine Olinda, em estilo arte déco, durante a reforma de 1934. No livro de Luiz Beltrão (1996 p.199), ao narrar sobre o evento que envolveu Bajado e o servidor José Jerônimo do Nascimento (Zé das Tranças), o autor refere-se à Bajado como vigia do estabelecimento. No entanto sua trajetória no Cine Olinda chegou ao final, nos anos de 1940, quando este foi arrendado para o grupo Severiano Ribeiro.

Ao desligar-se do Cine Olinda, Bajado investiu suas economias comprando um cinema em Itapissuma. Em entrevista, afirma que passou um ano e quatro meses na referida cidade. Barreto Guimarães (1950) redigiu um texto elogioso, no Diário de Pernambuco, a Bajado, reconhecendo sua inclinação artística, quando soube de sua

ida para outro município. Mas, como disse o próprio artista, “eu soube ser empregado, mas não soube ser patrão” (Cuentro, 1985). Em entrevista para revista Vidas Secas (1980), declarou que concedia muitas cortesias. Assim, o empreendimento não teve êxito e Bajado volta para Olinda para pintar estabelecimentos comerciais para gerar renda. Segundo Graça Prado (1997), chegou a ser garçom do bar Saramonete. Lugar que também realizou pinturas parietais e que, de acordo com a autora, começou a inserir nos seus desenhos a frase: Bajado, Um artista de Olinda. Além disso, foi a partir desse período, meados dos anos de 1950, quando passou a decorar o Carnaval de Olinda para Prefeitura desse município. Mesmo assim, continuou nutrindo uma paixão monstruosa pelo cinema. Dizia ter livre acesso em muitas salas de projeção de Olinda e do Recife (Cuentro, 1985). O cinema causava tanto encantamento no artista que sua vontade de morar no Recife e sua paixão por Olinda foram desdobramentos do que visualizava nos filmes do Ciclo do Recife, como *A Filha do Advogado* (Soares, 1926).

No ano de 1965, Bajado participou da inauguração da Cooperativa de Artes e Ofícios da Ribeira Ltda, junto a artistas como Adão Pinheiro, Humberto Magno e Guita Charifker. Essa cooperativa foi um grupo que “refundou Olinda como A Cidade dos Artistas”, apontou Raul Córdula no catálogo *Olhares Pioneiros: Arte moderna e contemporânea em Olinda* (2018), que tinha como proposta o “cooperativismo, assistência técnica aos associados e canalização da produção”, como foi noticiado no *Diário de Pernambuco* em 8 de janeiro de 1965. Nesse ano, artistas solicitaram ao Prefeito Eufrásio Barbosa para ocupar com ateliês, oficinas, galerias de arte e bar o recém-restaurado mercado hortifrutigranjeiro da Ribeira, que foi abandonado pelos antigos locatários. O Movimento da Ribeira agregou artistas do Sítio Histórico de Olinda para nortear uma iniciativa coletiva que, estimulava a produção de Arte Moderna em Olinda, o que incluía os chamados primitivistas, ingênuos ou *Naïf*

Não vamos assumir rótulos como *Naïf*, primitivista ou ingênuo para caracterizar a arte de Bajado. No nosso tempo, é antiquado dizer que uma arte é superior à outra, há registros sobre tais discussões durante o Renascimento Cultural. Acreditamos que, se a vanguarda buscava constantemente seguir a intuição e o instinto, pouco importa o saber racional nesse momento. Nesse sentido, os rótulos apresentam-se como elemento para uma distinção de um fazer artístico em detrimento de outro. Se a ordem era a desconstrução das linhas e formas, além da aplicação arbitrária das cores; se a arte pode estar dentro ou fora de espaços de legitimação formal, Bajado constitui-se

um precursor da arte moderna em Olinda que absorveu referências da gênese da Cultura Pop, das séries, filmes e história em quadrinhos, e não o artista primitivista ou *Naïf* do Sítio Histórico de Olinda. O envolvimento de Bajado com o Movimento da Ribeira, conduziu seu modo de fazer para o campo da arte erudita.

Entendemos que Bajado procurava inteirar-se para dialogar com outros artistas, seus pares. Graça Prado (1997) aponta que ele esteve matriculado no Liceu de Artes e Ofícios do Recife nos anos de 1930. Dialogava com cartazistas que operavam nas cidades em que viveu (Cuentro, 1985; Prado, 1997; Canuto, 2017). Em 1944, foi proposto para o quadro social da Sociedade Beneficente de Artistas e Operários de Olinda (SBAOO). A SBAOO era uma entidade que, como mencionaria João Tiago Barros Leite, contribuiu para inserir Olinda na vanguarda das questões relacionadas à assistência social. Ao longo da década de 1950, homenageou eventos e agentes sociais célebres, evocou símbolos nacionais, estimulou a produção e reprodução do conhecimento artístico, promoveu debates, distribuiu donativos, além de oferecer cursos profissionalizantes de Costura, Sapataria, Marcenaria, Letras, Desenhos e Flores, por meio da Escola Profissional Guedes Alcoforado. A indicação de Bajado para a SBAOO possivelmente o colocou em comunicação com diferentes artistas.

Embora Bajado tenha todo um repertório de referências alicerçado pela Cultura Pop, o artista foi consagrado por representar o Carnaval, a vida boêmia olindense, tradições religiosas e o futebol, além do cotidiano na antiga capital pernambucana. Entendemos que esses elementos da sua identidade visual tenham sido em função de sua paixão pela cidade de Olinda, chegou a negar uma pomposa proposta de trabalho fora de Pernambuco, para continuar pintando e morando em Olinda. Quando sua esposa faleceu em 1990, solicitou que ela fosse enterrada no Cemitério da Guadalupe, em função do que já havia feito pela cidade. São diversos os registros de Bajado expressando seu carinho por Olinda. Isso denuncia uma das razões pelas quais representou, muitas vezes, especificamente os elementos da cultura do Sítio Histórico daquela cidade. Por outro lado, tiveram o incentivo de colegas, como a artista visual Ana Veloso (Prado, 1997), que aponta ter sido ela própria que sugeriu a Bajado desenvolver os motivos das tradições populares em suas composições.

Em paralelo, sabe-se que Bajado, junto com seus amigos, Plínio, Nabu, Bem, Escrita, Benedito, Maria, fundaram, para brincar Carnaval, o Maracatu Cata Lixo, a Pitombeira da Rua da Palha e a Pipa, na primeira metade dos anos de 1930; que

Bajado tinha um espírito boêmio, além de ser um exímio folião, como ele mesmo pontuou; e que, sobre este detalhe, não são poucos os registros escritos e imagéticos, que denunciavam esse elemento da sua identidade (Cuentro, 1985; Prado, 1997; Canuto, 2017). O fato é que o assumiu para configurar os motivos das suas composições, dialogando com as referências herdadas do Cinema e da História em Quadrinhos.

Foi como artista visual que desenvolvia composições com motivos da cultura popular, sobretudo o Carnaval, a boemia, o futebol e tradições religiosas, que Bajado começou a receber muitas encomendas do Marchand Giuseppe Baccaro. Os Marchands são vendedores em geral de obra de arte; tratam sobre a venda, os valores das composições, além de contribuírem para o processo de consagração de artistas (Gadelha, 1985). É a partir desse marchand que Bajado amplia o raio de alcance do seu fazer artístico para dentro de galerias, museus, coleções particulares, e, assim, tornando-se objeto de desejo para colecionadores refinados. Essa relação entre ambos inicia-se no começo dos anos de 1970. A célebre casa da Rua do Amparo nº 186, foi ocupada em 1972. Imóvel que, de acordo com o próprio Bajado, foi doado por Baccaro ao artista e que prometeu transferi-la para o seu nome. No entanto, sabe-se que o imóvel nunca se tornou propriedade legal de Bajado. Curiosamente, a coleção doada por Baccaro à Prefeitura de Olinda, composta por quarenta composições do artista, datam em sua maioria dessa década, como podemos perceber no quadro abaixo, de autoria de Rafa Santana (2020).

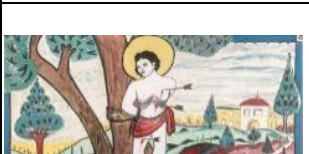
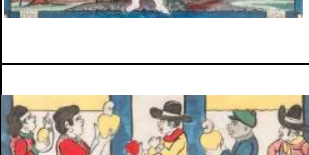
Quadro 3 – Coleção doada por Baccaro à Prefeitura de Olinda

OBRA	TÍTULO	ANO	TÉCNICA	DIMENSÕES (cm)
	1. Vendedores	1965	óleo sobre Eucatex	20 x 58
	2. Maracatu	1972	óleo sobre Eucatex	61 x 74

	3. São Jorge dos jangadeiros	1972	óleo sobre Eucatex	60 x 75
	4. Brincantes	1972	óleo sobre Eucatex	60 x 75
	5. O Boi da Vila	1972	óleo sobre Eucatex	60 x 75
	6. Hoje tem Espetáculo	1972	óleo sobre eucatex	61 x 74
	7. Passistas	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75
	8. Santa Cruz no Carnaval	1972	óleo sobre eucatex	45 x 60
	9. O Frevo é Bom	1972	óleo sobre eucatex	45 x 61
	10. "...e a jangada voltou só...!"	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75

	11. O Farol de Olinda	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75
	12. Gafieira Gato Blum	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75
	13. O Velho Canela de Aço	1972	óleo sobre eucatex	61 x 76
	14. Samba	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75
	15. Samba de Roda	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75
	16. Viva São Jorge	1972	óleo sobre eucatex	60 x 75
	17. O Touro da Vila	1973	óleo sobre eucatex	60 x 75
	18. O Boi da Vila	1973	óleo sobre eucatex	60 x 75

	19. Pitombeira dos 4 Cantos	1973	óleo sobre eucatex	60 x 75
	20. Pitombeira dos 4 Cantos	1973	óleo sobre eucatex	60 x 75
	21. Carnaval na Praia	1973	óleo sobre eucatex	44 x 54
	22. Missa dos Cangaceiros	1975	óleo sobre eucatex	30 x 57
	23. O Boi da Vila	1975	óleo sobre eucatex	35 x 57
	24. Urso	1975	óleo sobre eucatex	31 x 56
	25. Olinda no Frevo e O Homem da Meia-Noite	1975	óleo sobre eucatex	24 x 52
	26. Olinda Terra da Felicidade	1975	óleo sobre eucatex	30 x 60
	27. Caboclos de Olinda	1975	óleo sobre eucatex	30 x 60

	28. Festa de São João	1976	óleo sobre eucatex	30 x 60
	29. Boi Bumbá	1976	óleo sobre eucatex	28 x 60
	30. Circo Nerino	1976	óleo sobre eucatex	30 x 60
	31. Urso do Rosário de Olinda	1976	óleo sobre eucatex	30 x 60
	32. O Nosso Maracatu	1976	óleo sobre eucatex	30 x 60
	33. O Nosso Maracatu	1976	óleo sobre eucatex	30 x 58
	34. São Sebastião	1977		Não encontrado no dia da visita.
	35. Bloco do Cajú	1977	óleo sobre eucatex	30 x 58
	36. Serenata	1977	óleo sobre eucatex	26 x 56

	37. Circo - O Amigo da Onça	1980	óleo sobre eucatex	88 x 120
	38. Carnaval em Olinda (A Mulher do Dia, Pitombeira, Elefante e Vassourinhas)	1980	óleo sobre eucatex	40 x 120
	39. O Homem da Meia-Noite e Bajado	1980	óleo sobre eucatex	52 x 120
	40. O Frevo é nosso - O Amigo da Onça	1987	óleo sobre eucatex	33 x 47

Fonte: (SANTANA, 2020).

Ainda em 1972, Bajado tem suas composições expostas na inauguração da Casa do Artista de Igarassu, junto com célebres artistas da vanguarda pernambucana como Francisco Brennand, José Cláudio, Silvia Pontual, entre outros. Nesse mesmo ano, as composições de Bajado também foram veiculadas em uma exposição promovida pelas festas do Mês do Folclore no Recife, evento que contou com a participação de Ariano Suassuna, performance do Quinteto Armorial, em espaços culturais como a Universidade Católica de Pernambuco, o Pátio de São Pedro, Teatro de Santa Isabel, além da Escola Técnica Federal de Pernambuco. No ano de 1973, no Diário de Pernambuco, João Alberto (1973) noticiava que uma composição de Bajado foi reproduzida para capa da revista “Equipe”, dos servidores da Sudene. Além disso, o jornalista aponta que Bajado é o melhor artista primitivista do Brasil, “deixando muito de longe o badalado Chico da Silva. Neste ano, era basicamente o único artista em exposição, segundo a coluna Leia Léa, do Diário de Pernambuco, no Museu de Arte Popular (na época, localizado no bairro de Dois Irmãos).

No ano de 1974, o célebre cineasta Fernando Spencer redigiu, no Diário de Pernambuco, que realizou e concluiu as filmagens do documentário Bajado um artista de Olinda, em parceria Celso Marconi. São quatorze minutos e onze segundos de filmagens com depoimentos do próprio Bajado. Na produção em questão, já podemos ter uma ideia da predominância dos motivos relacionados às festas populares nas composições do artista e a dimensão de algumas de suas magistrais pinturas parietais. O filme participou do Festival de Cinema Super 8, no corrente ano, que ficou marcado na história pela quantidade de produções pernambucanas inscritas no evento. Ainda em 1974, o Instituto Joaquim Nabuco de Pesquisas Sociais promoveu uma exposição na galeria do casarão da Rua 17 de Agosto, das obras de Bajado, junto com artistas célebres como Lúcia de Tracunhaém, Chico da Silva e Zé Caboclo. Nesse ano, Bajado, que já recebera anteriormente elogios de Barreto Guimarães na imprensa, tem seu prestígio ampliado, ganhando mais visibilidade para o artista, durante esse período.

O melhor pintor de Pernambuco, entre os autênticos primitivos, ainda é Bajado, de Olinda. Nem a rudeza de sua técnica nem o popularesco de seus temas são feitos de encomenda, para consumo de meia dúzia de supostos conhecedores. Tudo nele é verdadeiro, e, por isso, entre os poucos sobreviventes dessa onda de “primitivos”, estará figurando seu nome. Os estranhíssimos “primitivos sofisticados”, ou “ingênuos sofisticados”, que pretendem conciliar dois conceitos talvez opostos entre si, esses, a confeitaria, no meu modesto entendimento, diluir-se-ão na própria água açucarada que fabricam (Diário de pernambuco – 01/09/1974).

A partir do ano de 1974, para ser mais exato, no segundo semestre, foi também o período que Bajado teve seu trabalho exposto com frequência, entre setembro e dezembro, na galeria O Feitor, em Olinda, localizada na Rua Bernardo Vieira de Melo, número 55, em frente ao Mercado da Ribeira, teve praticamente uma exposição permanente no espaço cultural em questão. No dia vinte quatro do onze do corrente ano, o artista Roberto da Silva organizou o Primeiro Salão de Artes Plásticas, A Fonte, que contou com a presença de trabalhos de diversos artistas, incluindo Bajado. No mês seguinte, a Galeria Casa de Olinda inaugurou uma exposição coletiva de cinquenta e seis artistas nacionais e estrangeiros. Nesta, entre os artistas nordestinos, era possível encontrar os trabalhos dos célebres João Câmara e Francisco Brennand ao lado do fazer artístico do próprio Bajado, isso sem contar os demais, como Tarsila do Amaral, Di Cavalcanti e Ismael Nery, de outras regiões do Brasil.

No ano de 1975, a exposição de Bajado continuou firme na galeria O Feitor a todo o vapor entre os meses de janeiro e dezembro. O filme de Fernando Spencer sobre o artista participa da Primeira Mostra de Cinema Super 8, ampliando o capital simbólico e a memória de Bajado, filme que foi exibido em outros Estados do Brasil, como Rio de Janeiro, Brasília e Paraná. A essa altura, o trabalho de Bajado já podia ser encontrado no acervo de colecionadores célebres como o escritor Jorge Amado, que, em visita ao Recife, leva uma composição do artista em sua bagagem, como noticiou o Diário de Pernambuco (13/04/1975). Definitivamente, Bajado estava sendo inculcado (Hobsbawm, 1997), por meio da repetição de eventos, no gosto dos agentes sociais do Campo das Artes, e destinado a consagrar-se como artista visual.

No ano de 1976, entre 1º de janeiro e 7 de julho, seguiu-se a exposição de Bajado na galeria O Feitor. No Diário de Pernambuco, em todas as semanas do primeiro semestre, foi anunciada a exposição de Bajado nessa galeria, no roteiro cultural do jornal. No entanto, entre os dias 19 de julho e o dia 12 de outubro, a galeria O Feitor some da coluna do referido jornal e o nome Bajado passa a ser referenciado predominantemente na exposição do Museu de Arte Popular; há menção a uma exposição na Galeria da Casa da Cultura; além de algumas poucas menções em uma galeria particular, chamada O Corredor, em Olinda. Há essa altura, as composições de Bajado podiam ser encontradas no interior de salas de projeção do Recife, como foi no Cinema de Arte AIP (Diário da manhã, 26/07/1975); suas composições, cruzado o Atlântico, sendo expostas na Checoslováquia, em Genebra e Paris (Diário de Pernambuco, 28/10/1980). Há menções de exaltação ao artista envolvendo agentes sociais gabaritados do Campo das Artes, como podemos perceber nos excertos a seguir:

Giuseppe Baccaro está cada dia mais encantado com a pintura “naïf” de Bajado, que trabalha em Olinda. Ele não regateia elogios nem para as cores empregadas nem na composição do timbre tosco (Diário de Pernambuco, 1976).

O comentário é de Caio Souza Leão, um dos maiores conhecedores de arte desse país: “Considero Bajado – artista de Olinda – um pintor muito mais talentoso do que Heitor dos Prazeres”. Portanto, todo poder a Bajado, porque o Caio sabe das coisas (Diário de Pernambuco, 1976).

No início dos anos de 1980, todos esses diálogos precedentes com as composições de Bajado, e ele como agente social, contribuíram para aumentar seu Capital Simbólico (Bourdieu, 1996, 2015), sobretudo em Olinda, mas também em

outras cidades. Bajado fazia ornamentações para o Carnaval de Olinda, além de outras cidades como São José da Coroa Grande; fora convidado pelos responsáveis do Clube de Alegoria e Crítica Homem da Meia Noite para pintar o Calunga. Nesse período, o jornalista Paulo Azevedo Chaves (1980) faz um texto de exaltação a Bajado, destacando a eleição deste artista, no dia oito de janeiro, pela Comissão Organizadora do 1º Baile dos Artistas de Olinda, como Rei dos Artistas, e chamou atenção para grandes feitos, a técnica e outras qualidades. Repetia a dose de exaltação a Bajado e designou seu fazer artístico como uma “autêntica expressão de nossa pintura popular”.

Bajado foi almejado pelos estímulos culturais promovidos pelo Prefeito Germano Coelho que visava a garantir títulos de tombamento ao Sítio Histórico de Olinda. No dia 21 de fevereiro de 1980, uma fotografia de Germano Coelho aparece estampada no Diário de Pernambuco. Acompanhada por um vasto texto sobre o sucesso do Carnaval de Olinda, que teve, entre suas atrações, a decoração da Rua do Amparo, em homenagem aos cinquenta anos da pintura de Bajado, apontado como “grande artista olindense de renome internacional”. Período em que seus quadros já podiam ser encontrados junto com outros artistas na exposição promovida pela Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco, FUNDARPE, nomeada “I Encontro Cultural CEAC/MEC”, realizada entre os dias vinte e seis e vinte e sete na Coordenadoria Cultural do Nordeste da UFPE.

Sabe-se que, desde a década de 1960, Olinda iniciava um processo de estímulo a preservação do Sítio Histórico de Olinda para protegê-lo de uma possível descaracterização, em função do desenvolvimento e progresso urbanos da região, inclusive do Recife. De acordo com Rebeca Fernanda da Silva Martins (2019), foram selecionados muitos símbolos dessa região para consolidação do tombamento do Sítio Histórico de Olinda até chegar à categoria de Cidade Monumento. Bajado, então, torna-se um elemento dessa configuração, que caracteriza a região do Sítio Histórico de Olinda. Germano Coelho empenhou-se arduamente para consolidação do processo de tombamento desta região entre o final dos anos de 1970 e início de 1980 (Rocha, 2019). Assim, seja para ornamentação do Carnaval, para realização de campanha muralista, seja para referenciá-lo como artista visual renomado, Bajado teve destaque na trajetória política do referido prefeito.

Em 1980, o Cinquentenário de Bajado foi tema de mostra na Fundação Joaquim Nabuco (Fundaj), como noticiou o Diário de Pernambuco em vinte seis de

outubro do corrente ano. O marco referencial para tal comemoração foi sua chegada ao município de Olinda nos anos de 1930, Bajado, em 1980, já havia soprado mais de sessenta velinhas. A notícia, como de praxe, estava acompanhada por um texto de exaltação ao fazer artístico do artista; sua origem humilde; suas características pictóricas; além da paixão por Olinda. No último parágrafo, o texto chama atenção para um elemento de sua personalidade, denominando-o como um agente social “sem ambições”. Nesse mesmo ano, concedeu-se a Bajado, por iniciativa do Presidente da Câmara Municipal de Olinda, João de Lima Neto, o título de cidadão olindense. Seu Capital Simbólico crescia a cada ano, mas, como já sabemos, Bajado tinha dificuldades para controlar gastos e não há nenhum indício ou registro de controle do orçamento familiar, se é que isso existiu um dia, em posse dos herdeiros. Também se sabe que nunca deu ao seu trabalho a mesma configuração de organização que J. Borges adotou em sua oficina de xilogravura, J. Borges, que também teve contato com Baccaro. Saber o que o artista fazia com o apurado do seu trabalho não constitui um objetivo de nossa pesquisa.

Mas percebemos que, a partir dos anos de 1980, inicia-se uma sequência de notícias sobre as dificuldades financeiras de Bajado e um verdadeiro apelo à valorização do seu fazer artístico. Gonsalves (2002) nomeou de “retórica da perda” a estratégia discursiva que aponta para necessidade de proteção legitimada ao objeto em situação de desaparecimento. Para o autor:

[...] a perda não é algo exterior, mas parte das próprias estratégias discursivas de apropriação de uma cultura nacional. É tão somente na medida em que existe um patrimônio cultural objetificado e apropriado em nome de uma nação, ou qualquer outra categoria sociopolítica que se pode experimentar o medo de que ele possa ser perdido para sempre. A apropriação de uma cultura traz, assim, como consequência, ao mesmo tempo que pressupõe, a possibilidade mesma de sua perda. Nas narrativas de preservação histórica, a imagem da perda é usada como uma estratégia discursiva por meio do qual a cultura nacional é apresentada como uma realidade objetiva, ainda que em processo de desaparecimento (Gonsalves, 2002, p. 88).

No dia 14 de outubro de 1980, eis que é noticiado, no Diário de Pernambuco, um texto com o seguinte título “Bajado: 68 anos e esquecimento”. No texto, o autor aponta que Bajado “se recusa a explorar comercialmente sua arte” (Diário de Pernambuco, 1980); que não tem bens para deixar de herança para esposa e filhos; que foi tapeado por marchands; e claro, sobre as dificuldades financeiras do artista. No final chama atenção para as cores vivas de suas pinturas obtidas por meio de

técnicas pouco sofisticadas com relativa rapidez. Um texto que aponta para riscos que Bajado corre como agente social, maquiado por um forte apelo de valorização do seu trabalho artístico. Em 1981, vinte e dois de julho, Valdi Coutinho (1981), na coluna Teatro, Diário de Pernambuco, escreve um artigo com o título “O artista de Olinda: será peça folclórica? Destaca que “Pernambuco todo está devendo um apoio mais concreto ao Artista de Olinda, pois somente a fama não paga a carne e o feijão do dia-a-dia”. Isso depois de um longo texto denunciando que toda a badalação e homenagens não garantiram uma melhoria real para Bajado.

Aparentemente os apelos geraram frutos, sendo em 26 de outubro de 1981, Arthur Carvalho, o autor do texto na coluna de opinião do Diário de Pernambuco (1981), que, depois de um longo e elogioso discurso dedicado a Bajado, aponta para a proposição da lei que lhe concedeu o título de cidadão olindense bem como a pensão, de três salários mínimos, atribuída aos esforços do vereador João Lima e o apoio do Prefeito Germano Coelho. A essa altura, Baccaro já havia doado as quarenta composições de Bajado à Prefeitura de Olinda para fundação Casa Bajado de Arte. Arthur Carvalho, no dia 12 de janeiro de 1981, havia escrito um outro texto exaltando o trabalho de Bajado, mas que, no final do artigo, lamenta por Bajado ter chegado à velhice pobre e desamparado, bem como quando João Alberto (1981) referiu-se a Bajado lhe chamando de injustiçado no mundo das artes.

No ano de 1983, uma das notícias beira à morbidez, apontando que “Pernambuco poderá perder, dentro de algum tempo, uma das suas maiores expressões artísticas no ramo da pintura” (Diário de Pernambuco, 1983). Dessa vez, Bajado estava quase cego, sofrendo com catarata nos dois olhos. Mais uma notícia sobre as vulnerabilidades do artista e sua necessidade de amparo por parte das autoridades competentes. A carga dramática do discurso torna-se mais apelativa no dia vinte seis de abril desse ano, ao pontuar que a Associação dos Artistas Plásticos Profissionais de Pernambuco, AAPP-PE, e a Prefeitura de Olinda promoveram um leilão beneficente para arrecadação de recursos para o tratamento da catarata de Bajado. Nele o autor diz:

Digamos que isso é uma humilhação e vergonha para a cultura pernambucana. É assim que tratamos os nossos artistas. Seus companheiros têm de recorrer ao povo para que eles não terminem de mão estendida à caridade pública (Diário de Pernambuco, 1983).

E completa, avocando de maneira quase heroica: “Vamos povo generoso de Pernambuco, vamos ajudar o mago que imortalizou com seu pincel ingênuo os costumes, as festas, a luta humilde e dura do povo. Vamos apoiar o operário de tantas belezas, na sua solidão e abandono” (Diário de Pernambuco, 1983).

Curiosamente, nesse ano de 1983, Bajado havia sido o grande homenageado no Carnaval de Olinda, com honrarias. Embora houvesse com frequência memórias sobre homenagens e exposições acerca do trabalho de Bajado, notícias sobre suas condições de saúde precária não pararam de ser produzidas. Novas notícias do gênero aparecem em 1988. Esta, com um Bajado vulnerável, debilitado, conformado, mas recuperado de um derrame que tivera recentemente. Nela o artista declara sobre sua dependência em relação à esposa, Dona Severina, e à filha. Além de, mais uma vez, agradecer ao que Baccaro fez por ele e demonstrar devoção por Olinda.

Em 1992, na edição de dezembro do Jornal O Farol, Bajado ganhou destaque na coluna Voz da Comunidade. Nela, falava-se do evento “Bajado 80 anos”, que tinha como objetivo reunir entidades governamentais, privadas e a sociedade para realizar uma programação comemorativa visando a recolher recursos para garantir tratamento e condições de vida melhor do referido artista, já havia sido realizado um outro evento com a mesma finalidade em 1990, chamado Vamos Viver Bajado. A quantidade de empresas privadas listadas no artigo, que estavam envolvidas neste evento de 1992, é assombrosa. Isso tudo depois que passou por uma série de problemas de saúde e o luto pelo falecimento, em 1990, de Dona Severina, que também chegou a ser noticiado no Diário de Pernambuco. Percebemos, assim, uma sequência de narrativas sobre o sofrimento do artista. Um volumoso texto de exaltação foi publicado no Caderno Viver do Diário de Pernambuco em 10 de julho de 1994, mas que não deixou de pontuar que Bajado “Doente, continua pintando, ainda que a claridade do mundo e das cores lhe chegue aos olhos de forma turva e cinzeza” (Diário de Pernambuco, 1994). Em 1996, chegou a ser homenageado com direito à Boneco Gigante, pela Troça Carnavalesca A Porta, mas veio a óbito em quinze de novembro, como noticiou o Jornal do Commercio em 16 de novembro de 1996.

Nesse intervalo de tempo entre os anos de 1980 e 1990, Bajado foi diversas vezes referenciado como artista visual, o que contribuiu para o fortalecimento do seu Capital Simbólico. Além de ser o homenageado no Carnaval de 1983, Juliana Cuentro (1985) organizou para série Gente de Olinda, o livro Bajado um artista de Olinda, com depoimentos do próprio artista e agentes sociais da política e do campo das artes,

incluindo o Prefeito José Arnaldo, João Câmara e Giuseppe Baccaro. Foi tema para o documentário de Kátia Mesel (1981), que também apresentou depoimentos do artista, além da fala do sociólogo Gilberto Freyre, que o designou como “deliciosamente intuitivo”. Em 1984, a TV VIVA fez um curta metragem de documentário sobre Bajado, que deixa na entre linhas algo sobre as dificuldades pessoais do artista. Além desse título, a emissora produziu o espacial para TV “Carlitos em Olinda” (1986), dividido em duas partes. Na primeira, o ator Ângelo Lima, que vive o personagem Carlitos, que, na narrativa, caminha pelas ruas do Sítio Histórico de Olinda vivenciando experiências sensíveis nas ladeiras, com moradores e transeuntes, protagoniza um trecho do especial, com Bajado. Em 1992, foi referenciado por Alceu Valença na música “Bicho Maluco Beleza” (1992). No ano de 1994, suas obras foram expostas em Paris, França, na sede da UNESCO.

Mesmo depois de sua morte, foram produzidas diversas memórias sobre Bajado. Em 2006, a 6ª edição do Olinda Arte em Toda Parte foi uma homenagem à Bajado, com direito a catálogo refinado, ilustrado com diversas de suas composições. No catálogo do evento em questão do ano de 2010, também se faz menção honrosa ao artista. No ano de 2012, a Prefeitura de Olinda lança a cartilha NEPO e a Preservação do Patrimônio Histórico Cultural (2012), uma narrativa em quadrinhos sobre a salvaguarda dos bens culturais do Sítio Histórico de Olinda, protagonizada pelo menino Nepo e Bajado. Em 2015, o cineasta Marcelo Pinheiro dirige uma produção curta-metragem sobre Bajado. Nele aparecem imagens das filmagens de Fernando Spencer, com depoimento de Bajado, e registros das memórias dos amigos, parentes e vizinhos do artista como Iza do Amparo, Liedo Maranhão, Zé Som, Paulo Bruscky, Raul Córdula, Zé Carlos Viana e Deda (filha de Bajado). A memória de Bajado está viva, no tempo presente, pois se encontra nos adesivos que decoram as paredes da Casa do Turista, em Olinda; entre grafiteiros, que reproduzem elementos das composições de Bajado nas paredes das ruas; nos letreiros comerciais que fazem menção ao Rei dos Artistas; no beco que recebera seu nome, ao lado do Museu Regional de Olinda; na música de Alceu Valença, que sob hipótese alguma torna-se antiquada ou fica fora de moda, sobretudo durante o Carnaval.

Não constitui nosso objetivo saber quem são os interessados em narrar uma versão sofrida sobre Bajado. Seus problemas de saúde nos interessam apenas para compreender como isso interferiu na sua maneira de pintar, caso pretendêssemos realizar uma análise iconográfica e iconológica das composições do artista durante

esse período que esteve debilitado. O Capital Simbólico de Bajado independe das suas complicações no final da carreira e alcançou dimensão simbólica inimaginável para um garoto pobre nascido no interior de Pernambuco no início do século XX.

Entendemos, a partir dessa perspectiva, que Bajado converte-se em um artista visual dotado de uma sensibilidade precursora; que se apropriou da essência, beleza, clareza e objetividade do Cinema e da História em Quadrinhos, quando tais linguagens ainda nem sequer eram consideradas uma composição artística. Artista que assumiu, em sua maneira de fazer, uma identidade visual característica, composta pela aplicação de linhas e cores arbitrárias; configurado por motivos das tradições populares, em completa harmonia com o percurso traçado pela Arte Moderna. Nesse sentido, tornando-se uma verdadeira referência entre os pioneiros artistas visuais vanguardistas do Sítio Histórico de Olinda – e por que não do Ocidente, além de um nítido exemplo de aficionado por aquilo que pode ser considerado como a gênese da Cultura Pop.

2.3 Sobre Bajado precursor da Pop Arte

Em meados de 2012, conheci quem foi Bajado por meio do químico Neônio Duque, membro do Laboratório de Preservação de Bens Móveis e Integrados, instituição da Prefeitura de Olinda. Ele solicitou a criação de uma história em quadrinhos sobre a preservação do patrimônio histórico que deveria ser protagonizada por Bajado para constituir um recurso didático, nomeado de cartilha, intitulada: Nepo e a Preservação do Patrimônio Histórico, destinada aos alunos da Rede Municipal de Ensino de Olinda. Desde então, tornei-me sensível ao legado do artista e aos registros realizados sobre sua trajetória de vida.

O envolvimento com o Laboratório de Estudos e Intervenção em Patrimônio Cultural e Memória Social (LEPAM) me conduziu para uma aproximação ainda maior com as narrativas do cotidiano de Bajado e seu legado pictórico, mesmo que de maneira indireta e despretensiosa. Ao realizar oficinas de História em Quadrinhos em diferentes instituições de ensino, não muito difícil apareciam projetos que versavam sobre a vida do artista, e o processo de revisão dessas narrativas me conduziu à busca por novas informações sobre ele.

No entanto, é a presente investigação que possibilitou uma expansão da familiaridade com Bajado. Transitar pelo Sítio Histórico de Olinda, conhecer seus

ateliês, grupos de alegoria e crítica, bares, restaurantes, lanchonetes, templos religiosos e folguedos, permitiu-nos perceber o reflexo do legado do artista em diferentes ambientes culturais. Nesse contexto, ora a informação sobre o artista aparecia repentinamente, diante dos olhos, no letreiro da Sociedade Beneficente de Artistas e Operários de Olinda; na pintura parietal do salão da Sorveteria Saborear-Te, outras tantas demandava curiosidade e vontade de dialogar intimamente com o Sítio Histórico de Olinda, conhecendo seus moradores, transeuntes e dissecando suas bibliotecas e arquivo público. A medida que agrupava fontes, percebia a dimensão do Capital Simbólico edificado por Bajado, que, não por acaso, foi mencionado por Alceu Valença na letra Bicho Maluco Beleza de 1992:

Bicho maluco beleza do Largo do Amparo
 Teu estandarte tão raro, Bajado criou
 Usando tintas e cores do imaginário
 Ai, quantas dores causaste ao teu caçador
 (Valença, 1992).

E foi em uma dessas buscas que nos deparamos com o Caderno Viver do Diário de Pernambuco do dia dez de fevereiro de dois mil e dois. Arquivado na Biblioteca Pio XII do Colégio Imaculado Coração de Maria. Nele, encontra-se impresso, em sua primeira página, a matéria intitulada: Bajado, um artista (pop) do mundo, escrita por Tatiana Maia (2002). Trata-se de uma verdadeira exaltação à Bajado e suas composições, que traduziam a atmosfera dos folguedos olindenses, expostas juntamente com outros artistas contemporâneos na mostra internacional “Carnaval”, em comemoração aos quinze anos do Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro.

No texto, a autora aponta Bajado como “um dos grandes expoentes da arte contemporânea” (Maia, 2002) e chama atenção do leitor, em seguida, para exposição de fotografias “Polaróide” de Andy Warhol, que acontecia paralelamente no segundo andar do Centro Cultural Banco do Brasil. Logo especula se Bajado não estaria se tornando um ícone da cultura pop. Talvez por estar compartilhando o mesmo espaço expográfico que o autor das 20 Marilyn’s (1962) e 100 Cans (1962) e outros artistas contemporâneos; por ter passado “grande parte de sua vida repetindo traços, imagens do Carnaval pernambucano” (Maia, 2002) dialogando com a reprodutibilidade técnica do modo de fazer, do Warhol. E lança a seguinte provocação: “Uma vez que o

regionalismo está virando moda no mundo globalizado, estaria o velho Bajado tornando-se um ícone pop?!” (Maia, 2002).

Primeiramente, concordamos que as composições pictóricas de Bajado têm estreitas ligações com o campo da indústria cultural. Isso ficará claro quando dialogarmos sobre sua trajetória artística. No entanto nos questionamos se a mera repetição de “traços e imagens” não tornaria até Caravaggio um ícone pop, visto que fez diferentes versões da Ceia de Emaús (1601, 1606), São Mateus (1602), Rapaz Mordido por um Lagarto (1593, 1594), Tocador de Alaúde (1594, 1595, 1596) e Cabeça de Medusa (1597, 1598) (Schütze, 2017), sem contar as repetidas vezes que artistas medievais reproduziram os mesmos motivos, inspirados pela tradição cristã, em diferentes iluminuras. E entendemos que há algo de precursor no fazer artístico de Bajado, por ter assumido desde cedo elementos próprios da linguagem do cinema e da história em quadrinhos nos seus desenhos e pinturas, garantindo clareza e objetividade no diálogo com o público e intuitivamente desconsiderado a fronteira existente entre arte erudita e a indústria cultural.

Em entrevista para Revista trimestral Vidas Secas: realidade, cultura e o escambau (1980), Bajado afirmou que já desenhava para o cinema local, em Catende, no interior de Pernambuco, produzindo letreiros sobre os filmes em exibição em 1928. Nesse ano, estava nascendo em Pittsburgh, Pennsylvania, Andy Warhol. Até o Eduardo Paolozzi, que, em 1947, apresenta seu “Eu era o brinquedo de um ricoço”, era apenas uma criança de quatro anos nesse mesmo tempo, e Richard Hamilton, outra criança de seis anos. Bajado está na vanguarda da trajetória na Pop Arte e viveu em lugares que o cinema e a história em quadrinhos estavam presentes na ordem do seu dia, qualquer que fosse a intensidade (Prado, 1997; Cuentro, 1985).

No entanto, reconhecê-lo como precursor da Pop Arte requer um pouco de empatia com seu fazer artístico. Em registros, percebemos certa inclinação em marginalizá-lo com rótulo de artista *Naïf* e caracterizá-lo por não ter vivenciado uma formação acadêmica, legitimando outros artistas de classes sociais privilegiadas ou estrangeiros como referências centrais ou mesmo pioneiros. Associando Bajado a uma categoria de artista que tem Henri Rousseau, dito um dos pioneiros do *Naïf*, como grande expoente, ofuscamos parte da ruptura que o artista de Olinda proporcionou nas primeiras décadas do século XX. Não que seja ruim ou desonroso ter sua imagem associado ao Rousseau, que como artista era dotado de uma sensibilidade diferenciada, mas de acordo com Will Gompertz (2013):

Henri Rousseau era um homem simples, de pouca instrução, com um ar de inocente ingenuidade. A turma de Montmartre apelidou-o de “La Douanier”, isto é, “O Aduaneiro”, referindo-se a seu trabalho como coletor de impostos na aduana. Como a maioria dos apelidos, este tinha uma conotação carinhosa, mas zombeteira. Havia algo de ridículo na ideia de que Rousseau era um artista. Ele não tinha nenhuma formação, nenhum contato, e só se dedicara à pintura como um hobby para preencher as tardes de domingo quando já tinha quarenta anos (Gompertz, 2013, p.122).

Susie Hodge (2011), em artigo na obra de Stephen Farthing (2011), também registra a maneira como percebiam Henri Rousseau como artista visual:

Rousseau é o mais conhecido artista Naïf, e muitos tentaram copiar suas cores vivas, o desprezo pela perspectiva, as camadas de forma e elementos planos e sua atenção cuidadosa aos detalhes. Como um autodidata à margem da tradição artística, ele foi inicialmente ridicularizado por seu estilo infantil, como o visto em Autorretrato (1890) (Hodge, *apud* Farthing, p.345, 2011).

Coincidência ou não, Nathalia Brodskaiã (2017) também faz registros semelhantes sobre a leitura que o público fazia sobre o artista. No excerto, podemos analisar o caso da participação de Rousseau no Salão dos Independentes:

A participação no Salon, porém, recebeu inúmeras críticas, e ele não foi levado a sério. Suas pinturas sem perspectiva, sem grandes figuras e sem proporções reais foram consideradas “pueris” e provocaram risadas nos visitantes. Impressionado com as novas formas, com a explosão de manchas de cores chapadas e com um trabalho no qual nenhuma influência ou treinamento preliminar era evidente, o público ficou perplexo e, com frequência, reagiu com zombaria àquele homenzinho que se pretendia pintor (Brodskaiã, 2017, p. 33).

Questionamo-nos a quem interessa o compartilhamento das memórias citadas. O que torna diferentes as escolhas que Rousseau fez que são semelhantes às de artistas de vanguarda? Van Gogh também não começou sua carreira como artista da maneira tardia? A perspectiva não havia sido rompida por Cézanne? As figuras planas com cores chapadas já não eram uma realidade na obra de Gauguin? Qual a relevância do conhecimento acadêmico quando o que se almeja é a intuição? Curiosamente, percebiam Bajado de maneira muito semelhante, quase querendo encaixotá-lo na mesma narrativa de Rousseau e indiretamente desqualificando-o como artista visual. Como se tudo aquilo que Bajado desenvolveu para estabelecimentos comerciais, além dos seus quadrinhos independentes, não fosse considerado arte; como se a pintura fosse um passatempo para aquele que, durante

anos, foi funcionário do Cine Olinda. É o que aponta o excerto do depoimento de Reynaldo Fonseca (1997).

O que conheço dele gosto muito, embora não possua nenhum trabalho com a sua assinatura. O que posso dizer sobre o pintor é que, apesar de não possuir uma escola, tinha aquela coisa bonita dentro dele, o que chamamos de primitivo, ou seja, o que normalmente denominamos de pintor do domingo, aquela pessoa que tira o tempo, a folga para botar na tela paisagens, tipos, emoções. Não existe uma escola, uma anatomia das figuras. Só sensibilidade, beleza das cores, suavidade, dependendo do momento da inspiração (Fonseca apud Prado, 1997, p. 103).

Percebe-se na referência “pintor de domingo” algo pejorativo, que impede a percepção do caráter transgressor do artista e que marginaliza seu modo de fazer. Sílvio Malincônico (1997), por exemplo, aparentemente defende a valorização de Bajado como artista. Mas, quando define suas pinturas, é alheio às ideias incrustadas nas obras de Bajado ao mesmo tempo que superestima postulados técnicos acadêmicos.

:

Agora, por ser uma obra simples, quase que infantil, sem técnica, acho que muitas pessoas não atribuíram o legítimo valor, a exemplo das manifestações populares do tipo bumba-meu-boi, do boi surubim (Malincônico apud Prado, 1997, p. 113).

Malincônico (1997) não chama atenção para as ideias que alicerçavam a maneira como Bajado pintava. Entendemos que essa falta de sensibilidade em relação às composições pictóricas do artista é resultado de um amadurecimento tardio do olhar do público pernambucano e dos profissionais do campo das artes, inclusive pelo fato de que a própria narrativa da Pop Arte ainda estava por acontecer. Os estudos de Anjos Jr. e Moraes (1998) sobre a exposição modernista de artistas vanguardistas da Escola de Paris em 1930 no Recife faz menção ao assunto:

Os códigos culturais dominados pelo público recifense, por sua vez, remontavam exatamente ao tipo de arte que aqueles movimentos buscavam superar e suceder. Do que se apreende do exame de reproduções de pinturas feitas em Pernambuco antes de 1930 e também de relatos de artistas e historiadores (Cláudio, 1982), é razoável supor que, em sua larga maioria, aqueles que visitaram a exposição da Escola de Paris se aproximavam dos objetos artísticos munidos de uma capacidade de decodificação estética limitada pelos valores acadêmicos e pré-modernos que, ainda àquela época, eram exaltados no campo das artes plásticas recifense. Esta limitação é evidenciada não somente pela reação “negativa” do público diante dos quadros expostos, mas também por sua incapacidade de formular um discurso capaz de explicitar as razões para tal recepção. Impotentes diante de códigos que desconheciam, os críticos locais se mostravam, conforme

aponta uma das poucas matérias positivas com relação à mostra, “seriamente encabulados” por não compreenderem como a cultura européia, “berço da civilização e do espiritualismo”, poderia produzir e exaltar algo que, para eles, não passava de “maluquice” (Anjos; Moraes, 1998, p. 326-327).

De acordo com os autores, os pernambucanos ainda estavam presos a uma concepção mimética, figurativa e naturalista da arte. Fortemente influenciada por princípios clássicos. Dessa maneira, não conseguiam compreender as propostas vanguardistas para desconstrução e esquematismo das linhas e formas, ou uso arbitrário das cores. O que pode ter contribuído para o reconhecimento tardio do legado iconográfico de Bajado.

Seria interessante, nesse caso, realçar o que há de transgressor na obra de Bajado. Para tanto, é necessário perceber como os artistas da Pop Arte provocaram uma ruptura nos paradigmas da arte. O filósofo da arte Arthur C. Danto (2015), inquieto com a intervenção da Brillo Box (1964) de Andy Warhol e percebendo a insuficiência da Estética para dar conta daquela nova configuração que estava diante de seus olhos, aponta para alguns desses elementos:

A Pop Art era, entre outras coisas, um esforço para superar a distinção entre belas-artes e arte popular – entre o elevado e o baixo, o nobre e o vulgar –, sendo o segundo tipo exemplificado pelas imagens de histórias em quadrinhos ou pelos logos da arte comercial (Danto, 2015, p. 03).

Andrew Graham-Dixon (2013) explica que a Pop Arte, mais que qualquer outro movimento na arte moderna, alcançou ampla aceitação pública e considerável sucesso comercial, pois, “em grande parte, usava uma iconografia familiar em um estilo figurativo” (Graham-Dixon, 2013). E completa, chamando atenção para as escolhas de Andy Warhol no processo criativo de suas composições:

Sua arte se baseava na cultura popular de massa, em celebridades e em produtos de consumo. Suas imagens são banais (repetidas fileiras de garrafas de Coca Cola), glamorosas (retratos de estrelas de Hollywood) ou macabras (colisões de carro e suicídio). Ele explorava a linguagem visual da propaganda moderna, usando cores espalhafatosas, imagens simplificadas e repetições (Graham-Dixon, 2013, p. 542).

Janson (2010), por outro lado, denuncia que obras de Andy Warhol foram produzidas em massa e em série, no estúdio localizado em Nova Iorque conhecido como “The Factory” ou “A Fábrica”. E mostra como a Pop Arte desconstrói as concepções conservadoras que valorizavam a singularidade do objeto artístico e os

postulados técnicos acadêmicos, abrindo precedentes para composições artísticas resultante do esforço coletivo de diferentes agentes, transferindo todo seu valor para a ideia que sustenta aquele modo de fazer arte.

Num gesto verdadeiramente à Duchamp, Warhol informa-nos de que as pinturas são bens de consumo, ou seja, que as pessoas comprem um nome – no caso um Warhol – e que a obra de arte tem a ver com uma ideia, não necessariamente com o apuro técnico da execução (Janson, 2010, p. 1084).

A técnica, como podemos perceber, não era o mais importante para os artistas da Pop Arte. Em muitos casos, selecionavam imagens comerciais que não necessariamente eram de sua autoria, para aplicar diferentes técnicas e criar novas composições. Roy Lichtenstein, por exemplo, criou, em 1963, “Whaam!”. Uma enorme composição em acrílico e óleo sobre duas telas, com 1,75m x 2,04m cada uma. A obra trata-se da reprodução ampliada do “desenho do ilustrador Jerry Grandenetti para capa da 89ª edição da All-American Men of War, publicada pela DC Comics em fevereiro de 1962” (King *apud* Farthing, 2011, p. 490). Andy Warhol, por outro lado, contaminado pela repercussão da morte de Marilyn Monroe, “usou fotos em preto e branco, tiradas por Gene Korman para a divulgação do filme *Torrentes da Paixão* (1953), a fim de criar um estêncil para a impressão de serigrafia” (Grant *apud* Farthing, 2011, p. 489), dando origem às Vinte Marilys e à Marilyn Dourada, ambas de 1962.

Uma série de escolhas do processo criativo de Bajado dialogam com as rupturas provocadas pela Pop Arte nos anos de 1950 e 1960. Bajado inspirava-se nos heróis dos filmes Hollywoodianos, com seus figurinos e gêneros distintos, western, terror, comédia, drama, para desenvolver suas narrativas em quadrinhos. E criou, para essas histórias, personagens que eram as estrelas dessas aventuras; atores que ele desenhava no papel. Graça Prado (1997) mostra que Bajado fazia os desenhos, criava a história e convocava os personagens.

A partir dali, já meados de 1928, foram aparecendo personagens extraordinários, heróis, mocinhas e bandidos, artistas imaginários, mas com vida e nomes. Mesmo sem saber ou ter noção de Inglês, a maioria das criações dele tinha nomes estrangeiros: Jean Rian, William Tex, Jack Norton, Mary Lewis, Alice Paz, Tom Morton, Tom Jack, Jim Canut, Muza (único negro do elenco), Tom Wilson, Jojo, Barry Norton, Mary Doro, Alice Cais (a destemida, a filha do fazendeiro), William Scoty, Tom Najá e Kid Amâncio, que era o próprio Bajado, com 17 anos incompletos (Prado, 1997, p. 21).

Algo próximo ao que Andy Warhol realizou na década de 1960 ao apropriar-se das imagens de celebridades para o desenvolvimento de diferentes composições. Ao mesmo tempo, bastante semelhante ao que Osamu Tezuka, O Deus do Mangá (Nagado, 2005 *apud* Luyten), fez em sua vasta produção, como aponta Paul Gravett (1997) em Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos.

Tezuka se via como um “diretor” de seus quadrinhos. Ele pode não ter usado o megafone de De Mille ou as botas de Von Sternberg, mas gostava de usar sua boina preta ao estilo dos artistas franceses tanto no trabalho como em público. Em suas produções de mangá e animação, ele fabricava suas próprias estrelas e escalava para suas próprias histórias os atores de papel de seu repertório, como se estivessem representando em um filme. Quando se produz em tamanha quantidade, por que começar do nada a cada história quando você pode trazer de volta personagens já consolidados, com seu próprio estilo de atuação e uma personalidade já familiar aos leitores? (Gravett, 2006, p. 33).

Não são poucos os registros sobre o êxito que Bajado alcançou, comunicando ao seu público com objetividade e clareza - elementos essenciais para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos (Mccloud, 2008). Lilian Cuentro (1997) registra em depoimento que a arte de Bajado chamava muito a atenção das pessoas “pelas formas, traçados, cores e fisionomias das figuras em movimento”. Ele “possuía uma linguagem completamente nova”, pontuou Flávio Gadelha (1997). Roberto Lúcio (1997) argumenta que uma das maiores características das composições pictóricas desse artista “é o caráter pessoal e único da sua obra, principalmente sua força normativa, muito próxima das histórias em quadrinhos e da linguagem cinematográfica”. Tomando intuitivamente como referenciais os códigos e elementos da linguagem dos quadrinhos, valorizando linhas, aplicando cores planas e um repertório imagético da cultura pop, Bajado, por meio de suas composições pictóricas, promove uma ruptura semelhante à proporcionada por Roy Lichtenstein em 1963, com “Whaam!”.

Nesse sentido, entendemos que, mesmo dentro das limitações impostas pelas condições históricas da região na primeira metade do século XX, Bajado tenha se apropriado do repertório de referências dos quadrinhos, e do cinema, para edificar uma identidade visual atrativa, que comunicasse com clareza e objetividade para o grande público. Taxá-lo de artista *Naïf* é ofuscar sua versatilidade e sensibilidade para inseri-lo naquilo que autoridades do campo das artes enquadram como subcategoria da arte. E compreender que o reconhecimento tardio de Bajado como artista visual é

reflexo de uma falta de amadurecimento do público pernambucano, fortemente influenciada por uma perspectiva de arte do século XIX. Nesse sentido, entendemos que Bajado, no seu modo de fazer artístico, constitui um precursor da Pop Arte.

2.4 Sobre as representações sociais nas composições de Bajado

2.4.1 O Conceito de representação

Este capítulo pretende fazer a análise das representações sociais presentes nas composições de Bajado. Para tanto, é necessário antes conceituar o que é “representação social”, expressão que pode parecer de simples definição, assim como cultura e artes, mas que demanda uma reflexão acerca do seu amplo significado. Para isso, partiremos de um simples exemplo, observando as imagens 4 e 5 a seguir:

Imagem 4 - Fotografia da Sé de Olinda com sua feição neobarroca - 1973



Fonte: CABRAL (2016, p.185).

Imagem 5 - Dom Hélder – Bajado – 1973



Fonte: Coleção particular Dona Deda.

A imagem 4 é uma fotografia, datada do ano de 1973, da Catedral São Salvador do Mundo ou Catedral da Sé, neste momento, de acordo com Renata Cabral (2016), composta por sua arquitetura neobarroca. A imagem 6 é uma composição de Bajado do mesmo ano. Nesta podemos visualizar, em primeiro plano, à direita, o então arcebispo de Olinda e Recife, Dom Hélder Câmara. Ao lado esquerdo, um dos motivos empregados representa a própria Catedral da Sé com linhas e formas esquematizadas. Podemos perceber que ambas fazem referência à mesma estrutura arquitetônica. As datações da pintura e da fotografia são um dos indícios que atestam essa conexão, muito embora Bajado tenha modificado alguns elementos da estrutura, como o frontão da igreja. Na fotografia, este é dotado de linhas e formas clássicas, e, na composição de Bajado, ele segue uma orientação barroca com delineações curvilíneas e volutas.

Como podemos perceber na construção da Imagem 02, alguns detalhes foram excluídos e outros modificados. O Desenho em destaque é um exemplo do que podemos chamar de representação do imaginário. Assim, o imaginário não é necessariamente o retrato fidedigno do objeto concreto. Ele é dotado de elementos próprios que o caracterizam como tal, com particularidades que estão associadas ao entendimento do elemento simbólico, considerando o que aconteceu, o que foi

pensado, ou mesmo o que se desejou que acontecesse (Pesavento, 1995) em relação ao que se convencionou chamar de realidade.

As representações sociais formam, nesse sentido, um universo paralelo, “uma outra forma de existência da realidade histórica” (Pesavento, 2014, p. 43), que acaba por complementar o mundo real. Independente do seu grau de realismo técnico ou mesmo inserção de elementos fantásticos, elas acabam expressando aspectos do tempo em que foram produzidas com códigos velados ansiosos por uma decifração.

Como podemos perceber, no estudo das representações sociais, fica claro que não estamos procurando verdades absolutas, mas algo que esteja ligado à subjetividade e ao processo de produção de significado para os objetos do mundo. Para interpretarmos o imaginário, recorreremos às representações sociais que chegam a nós através das múltiplas linguagens, ou seja, pinturas, desenhos, fotografias, músicas, esculturas, discursos e performances de diversos tempos.

As representações sociais são construções sociais compartilhadas pelos membros de uma comunidade. Isso ocorre porque somos os únicos capazes de abstrair as concretudes em relação aos demais seres vivos. Nesse sentido, percebemos que determinadas representações sobressaem em relação a outras tantas, passando a exercer influência sobre determinados grupos humanos. Isso ocorre porque

A rigor, todas as sociedades, ao longo de sua história, produziram suas próprias representações globais: trata-se da elaboração de um sistema de idéias-imagens de representação coletiva mediante o qual elas se atribuem uma identidade, estabelecem suas divisões, legitimam seu poder e concebem modelos para a conduta de seus membros (Pesavento, 1995, p. 16).

As representações sociais, de acordo com Chartier (1991), vão se originar dos mais diversos tipos de eixos culturais dominantes, que, por meio de comandos, passam a constituir o nosso mundo social. Essas representações são criadas com o propósito de exercer uma relação de poder através de disputas entre os mais diversos segmentos da sociedade.

Para Chartier (1991), as representações sociais são construídas à medida em que são selecionadas e classificadas do mundo real, construindo, assim, diversas configurações intelectuais a partir das próprias clivagens culturais. Essas representações passam a ganhar visibilidade, transformando-se em futuras identidades sociais, ou seja, maneiras próprias de ver o mundo, por meio de práticas

que estimulam o reconhecimento dos elementos simbólicos. Sua institucionalização é respaldada por representantes sociais, com o propósito de estabelecer uma ordem, comportamento e existência de um determinado agrupamento humano.

Chartier (1991, p. 183) abre, dessa forma, uma dupla via de pensamento em relação às formações das identidades sociais. Primeiro, há a perspectiva que aponta que as identidades sociais se formam a partir da constante imposição das representações sociais, selecionadas pelos grupos dominantes, bem como da definição de aceitação ou recusa pelos grupos objetivados. Segundo, as identidades sociais são tidas como algo estimulado pelos próprios grupos sociais e sua “capacidade de fazer reconhecer sua existência a partir de uma demonstração de unidade” (Chartier, 1991, p. 183).

Neste trabalho, entendemos que as composições de Bajado são representações sociais do imaginário sobre os bens culturais localizados no Sítio Histórico de Olinda. E essas representações sociais são criadas por seres humanos e suas interpretações acerca de algo relativo ao mundo real. Essas leituras, de acordo com Pesavento (1995, p. 16), são carregadas de significantes e significados e podem variar de uma pessoa para outra, em função do tempo e do espaço.

Buscamos, nesse sentido, os conhecimentos construídos no cotidiano por meio de diálogos e troca de experiências, também conhecido como senso comum. O nosso propósito é analisar as múltiplas visualidades, ou seja, a forma como as pessoas interpretam eventos, objetos e posturas políticas, que se expressam das mais diversas maneiras, além de acessar e interpretar as representações sociais construídas por nossos quadrinistas acerca do Sítio Histórico de Olinda. Para encontrar respostas, seguiremos uma das orientações de Pesavento (2014):

Sem dúvida, o historiador se apoia em textos e imagens que ele constrói como fontes, como traços portadores de significado para resolver os problemas que se coloca para resolver. Mas é preciso ir de um texto para outro texto, sair da fonte para mergulhar no referencial de contingência no qual se insere o objeto do historiador. Do texto ao extratexto, esse procedimento potencializa a interpretação e assinala uma condição especialíssima, que é o verdadeiro capital do historiador: a sua erudição (Pesavento, 2014, p. 65).

Portanto, buscamos identificar as referências externas e os significados das evidências expressas nas narrativas a partir de paralelos entre outras obras em quadrinhos, influência de ideias filosóficas, teológicas, políticas, além de referências de obras literárias, cinematográficas e séries televisivas. Esforço que exige a

demanda do cruzamento de nossas fontes documentais com outras tantas, possibilitando compreender a forma como Bajado entendia o Sítio Histórico de Olinda.

2.4.2 Iconografia e iconologia

Na História da Arte, a iconografia é o campo do conhecimento que procura traçar paralelos entre as mensagens ou temas das obras de arte, em relação às suas formas. Na perspectiva do historiador das artes Panofsky (2017), essa metodologia deve conferir uma descrição e análise das composições artísticas. Para o autor, ela é dividida em dois níveis iniciais de categorias. O *primário ou natural*, que tem o propósito de descrever seres, objetos, expressões corporais, composições atmosféricas e configurações de linhas e cores de uma imagem; e o *secundário ou convencional*, que denuncia temas, conceitos, histórias e alegorias por meio da ligação entre os elementos da composição.

A primeira deve ser construída mediante a familiaridade do investigador com objetos e eventos de uma forma geral. Ela consiste em uma análise puramente descritiva, exigindo uma atenção rebuscada do observador, que vai auxiliar no desdobramento da investigação. Nesse sentido, é preciso atentar para detalhes que ambientam a cena, como faca, cálice, pedra, homens, mulheres, cachorros, expressões de alegria e tristeza de uma composição. Em outras palavras, descrever uma infinidade de elementos que circundam nosso universo, que podem ser expressos na imagem. Também se devem apontar questões técnicas, como os traços dos artistas, se grosso se fino; estilos, se naturalista se esquematizado; paleta de cores, se saturadas se *pastelizadas*.

A segunda depende dos conhecimentos obtidos pelo investigador com base em fontes seguras de informação. Para Panofsky (2017), a procura desses conhecimentos deve ser feita por meio da literatura. A exemplo do que estamos falando, poderíamos apontar uma alegoria realizada sobre um grupo de homens em torno de uma mesa compartilhando alimentos. Imediatamente, sentimo-nos tentados a associá-la ao evento de A Última Ceia. Entre todas as composições já feitas sobre o fenômeno bíblico, seria possível encontrar uma série de símbolos expressos, em específico, na obra de Leonardo da Vinci, mediante o paralelo entre o referido afresco e as narrativas bíblicas.

Panofsky (2017) aponta que essa descrição e essa análise devem ser desprovidas de juízo de valor, sem estabelecer níveis de beleza ou técnica empregados. Essa metodologia norteia uma investigação detalhada, que possibilita a “compreensão da maneira pela qual, sob diferentes condições históricas, objetos e eventos foram expressos pelas formas”, e como “temas ou conceitos foram expressos por objetos e eventos” (Panofsky, 2017, p. 65). Tais resultados podem ser evidenciados com o auxílio dos *significados intrínsecos* ou *conteúdo*, terceira etapa metodológica do referido historiador das artes, que vai caracterizar uma análise iconológica.

Essa parte da operação, além de buscar, de maneira ampla, simbolismos particulares em composições artísticas, analisa e denuncia tendências essenciais da mente humana ao longo da história. É a partir dela que somos conduzidos a investigar a gênese e a significação das evidências, bem como a interatividade entre os seus tipos, a influência das ideias associadas à ciência, à religião, à política, além da correlação entre conceitos e a forma que assume em cada caso como também os propósitos e inclinações dos artistas e seus respectivos patrocinadores.

Tentaremos exemplificar a última etapa do pensamento de Panofsky (2017), através da perspectiva de Gombrich (2012) sobre A Última Ceia, de Leonardo da Vinci. Para ele, o referido afresco é uma representação sem precedentes sobre o evento bíblico. Logo, como saber se a proposta do artista era realmente a de representar o tal momento? Diante da ausência de informações, é necessário cruzar os símbolos expressos por Leonardo com outras composições dotadas do mesmo tema, ou ainda, buscar referências em diferentes linguagens artísticas, documentos, veículos de comunicação ou mesmo em outras fontes literárias. A operação nos leva a buscar evidências que denunciem possíveis modificações na forma de representação, revelando sintomas sociais ou símbolos característicos de um contexto histórico.

As orientações propostas por Panofsky (2017) sugerem meios para decodificação dos símbolos expressos nas composições de Bajado, possibilitando uma análise perspicaz das narrativas nelas empregadas. Aplicaremos quatro tipos de categorias de análise para dissecarmos algumas composições do referido artista. As categorias são: referências aos bens culturais tangíveis; referências aos bens culturais intangíveis; referências ao mundo fantástico; referências à cultura pop.

2.4.3 Sobre a coleção em exposição permanente no Palácio dos Governadores

O Palácio dos Governadores é localizado na Rua de São Bento, no número 123, ladeada à sua direita pela íngreme Rua Quinze de Novembro, em Olinda. Uma edificação do século XVII, composta por linhas e formas clássicas que, de acordo com Manoel Neto Teixeira (2004), é dotado de uma potente dimensão simbólica, uma vez que já foi sede dos primeiros governadores da província Pernambucana, antes mesmo da proclamação da República; além do Passo da Assembleia Constituinte e Legislativa da Confederação do Equador; o Teatro Melpômene Olindense; o Foro; O Colégio Arquidiocesano de Olinda; e o primeiro curso jurídico do Brasil. Atualmente é a edificação que comporta a sede do Governo Municipal de Olinda.

No seu interior, é possível encontrar uma decoração composta pelas fotografias de todos os prefeitos de Olinda, além das composições pictóricas de artistas da vanguarda pernambucana como Tereza Costa Rêgo. Mas eis que, em alguns dos cômodos do primeiro andar, é possível se deparar com uma volumosa coleção de composições de Bajado. São quarenta pinturas a óleo sobre eucatex adornados por molduras de diferentes qualidades. De acordo com Juliana Cuentro (1985), as composições foram doadas por Giuseppe Baccaro em dois de janeiro de mil novecentos e oitenta e um. Por outro lado, Graça Prado (1997) aponta que, em dezembro de mil novecentos e oitenta, ainda na gestão de Germano Coelho, as composições já estavam sob a orientação da prefeitura quando fundada a Casa Bajado de Arte na Av. Olinda, número 652, servindo como referência para estimular uma política pública alicerçada pela tradição popular. Por razões desconhecidas as composições foram transferidas para o Palácio dos Governadores, local que as comporta até hoje.

Nosso propósito é analisar as representações sociais compartilhadas por Bajado em suas composições, além de analisar a iconografia e iconologia das obras. Para tanto, reforçamos que dividimos nossa investigação em quatro categorias de análise, a saber: referências aos bens culturais tangíveis; referências aos bens culturais intangíveis; referências ao mundo fantástico; e referências à Cultura Pop.

Consideramos, com base na classificação do IPHAN, como bens culturais tangíveis as suas duas categorias: os móveis, que abarcam as “coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos” (IPHAN, 2023); e os imóveis, como as

idades históricas, sítios arqueológicos e paisagístico, além dos bens individuais. Por bens culturais intangíveis, entendemos as “práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares” (IPHAN, 2023).

Por Cultura Pop, entendemos todo esse universo norteado pela indústria cultural que estimulou o Cinema, o *Video Game*, os jogos de tabuleiro, a História em Quadrinhos, além das séries, espetáculos musicais, artes cênicas, clipes, redes sociais, esportes, memes, glamour, moda e tudo que envolva tecnologia. A primeira tônica da definição de cultura pop diz respeito a práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática (Soares, 2014). Normalmente estão associados aos bens culturais consumidos durante a infância e a adolescência (Matos, 2013). Aquilo que está na ordem do dia, ou em evidência. Em outras palavras, aquele evento que está na pauta das discussões nos intervalos para o café; o hit que emplacou no Carnaval do ano; o *hype* despertado pelo lançamento de algum título do Hideo Kojima; os títulos cinematográficos que estão em cartaz nas salas de projeção; a gozação entre amigos que torcem para times diferentes; uma narrativa que tenha viralizado na internet. A Cultura Pop determina valores, princípios e padrões, é amplamente consumida e produzida em série.

2.4.4 Como Bajado representou o Sítio Histórico de Olinda

2.4.4.1 Referências aos bens culturais tangíveis

Nossas impressões iniciais sobre os motivos acerca dos bens culturais tangíveis nas composições de Bajado foram a de que eles estavam em menor quantidade nessa coleção. Enganamo-nos. Fruir uma pintura é visitá-la e revisita-la por diversas vezes em momentos diferentes para se apropriar de impressões distintas sobre uma mesma composição. É buscar significado na disposição dos motivos; traduzir seus símbolos, expressos nas linhas, formas e cores das composições. Esse processo de fruição nos conduziu para uma nova percepção acerca da representatividade dos bens tangíveis nas composições de Bajado. Agora percebemos que está presente em toda coleção.

Gostaríamos de estreitar o diálogo e chamar atenção para a composição “O Farol de Olinda” (1972) (Imagem 6). Nela podemos perceber que Bajado nitidamente pintava Olinda do seu tempo de juventude e meados da fase adulta – os anos de 1940

e 1950. A composição em questão denuncia este elemento nos seus motivos. Provavelmente lugares que ele frequentava; os programas que curti fazer; os diferentes ambientes e grupos que conhecia enquanto decorava as paredes dos estabelecimentos comerciais; as práticas sociais em que estava envolvido. Um trabalho de autorrevelação, como fizeram diversos vanguardistas do Ocidente. Em “O Farol de Olinda”, que fora executada na década de 1970, o artista coloca o motivo da edificação às margens de uma praia, próximo a uma casa, indicando que Bajado estava fazendo referência à antiga estrutura do farol, que fora demolida nos anos de 1940, e que ficava localizado na atual Rua do Farol, na beira mar de Olinda, nas imediações do Colégio Jussara Ferreira, próximo à Praça 12.

Imagem 6 - O Farol de Olinda – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

A princípio, parece ser o único bem tangível da composição, desconsiderando que os objetos pessoais de cada figura humana tinham entre os motivos. Mas devemos considerar também o elemento paisagístico. Por curiosidade, analisamos a Rerratificação da Notificação Federal nº 1155/79, IPHAN, documento sobre o Polígono de Preservação de Olinda e percebemos que, justamente no local do antigo farol, é o “setor I”, área de proteção a paisagem (área planas). Logo, a representação de uma paisagem protegida por lei. Uma paisagem que, antes mesmo de ser entendida como área de preservação, já era frequentada por sua população e que

possibilitou que esses agentes vivenciassem experiências sensíveis diversas. Adriana Filgueira Leite (1998) discorre sobre o conceito de lugar e experiência:

No campo da Geografia Humanística este conceito surge no âmbito da sua consolidação no início da década de 70. Sua linha de pensamento caracteriza-se principalmente pela valorização das relações de afetividade desenvolvidas pelos indivíduos em relação ao seu ambiente. Para tanto houve um apelo às filosofias do significado – fenomenologia, existencialismo, idealismo e hermenêutica – que em essência encontram na subjetividade humana as interpretações para suas atitudes perante o mundo (Leite, 1998, p. 10).

É provável que, durante suas vivências, Bajado tenha se apropriado dessas memórias sobre o referido lugar para materializá-lo por meio da pintura. Além disso, entendemos também que as escolhas da população também influenciam na legitimação dos bens culturais da região por órgãos oficiais.

Bajado apresentava sua complexidade de uma maneira muito sutil. Observe que o artista considerou na composição que ao lado do farol existia uma casa. Na antiga estrutura do farol essa casa era a habitação do faroleiro (Imagem 7). No entanto, acordemos que nem a casa nem o farol são semelhantes em linhas e formas à maneira como Bajado os representou. Por outro lado, é perceptível que o artista está com o olhar voltado para o seu passado, por ter inserido o motivo do farol próximo a uma praia, quando, nos anos de 1970, a nova estrutura do farol já estava edificada no Morro do Sarapião. Nesse sentido, entendemos que a paisagem da praia representada é a Praia do Farol, localizada em Bairro Novo, que constitui bem cultural tangível da região.

Imagem 7 - Farol de Olinda



Fonte: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1470049959866579&set=a.704219953116254>

O casario, assim como as ruas de paralelepípedo do Sítio Histórico de Olinda, também pode ser apontado como alguns dos bens culturais tangíveis presentes nas obras de Bajado que constitui a referida coleção da Prefeitura de Olinda. Curiosamente, nenhuma delas apresenta qualquer motivo que represente uma Igreja ou qualquer outro templo religioso, a composição Dom Hélder, de 1973, que apresenta a Catedral da Sé, faz parte do acervo da Dona Deda, filha de Bajado. Por outro lado, como pontuou Rafa Santana (2020), os postes de iluminação pública ganham significativo destaque nas composições dessa coleção. Além disso, algumas composições, como O “Boi da Vila”, (1975) (Imagem 8), instigam a imaginação, remetendo-nos a locais específicos do Sítio Histórico de Olinda. Nesta composição, entendemos que o artista fez menção ao beco, com ladeira íngreme, vizinho ao encontro do final da Rua do Bonfim com o final da Ladeira da Misericórdia.

Ainda no que se refere ao casario, vale salientar que Bajado fez menção às habitações de naturezas distintas. Representou as casas mais humildes, semelhantes às que existiam no Sítio Histórico de Olinda nos anos de 1930, antes da instituição do projeto piloto de requalificação das habitações nos anos de 1970 e 1980; além de

casas mais sofisticadas e edificações prediais, este último não existe no Polígono de Tombamento, mas está presente nos arredores da região.

Imagem 8 - O Boi da Vila - 1975



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Na composição “Caboclos de Olinda”, (1975) (Imagem 9), é possível identificar um cruzeiro, em segundo plano, ao lado esquerdo da composição. Estrutura que podemos encontrar na frente da Catedral da Sé, no Convento de São Francisco ou mesmo na Igreja do Carmo. Além do cruzeiro, Bajado mais uma vez exalta a paisagem do Sítio Histórico de Olinda, inserindo entre os motivos o que pode ser entendido como o Mar, a vegetação, representado por meio da árvore conífera e o coqueiro, e, na parte inferior da composição, um conjunto de morros que, no nosso entendimento, faz menção às tão citadas colinas que compõem a região de Olinda.

Imagem 9 - Caboclos de Olinda – 1975



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda

Por fim, podemos apontar que dois motivos, São Jorge e São Sebastião, amplamente apropriados por Bajado, para o desenvolvimento de composições, fazem referência a objetos da arte que, por alguma razão, estavam e estão presentes nas paredes da comunidade do Sítio Histórico de Olinda. Em nossas visitas frequentes à região em questão, pudemos perceber, a partir dos diálogos que vivenciamos com os moradores, que alguns deles tinham pinturas religiosas em casa, não necessariamente de Bajado. Percebemos que alguns deles tinham as composições de São Sebastião e também de São Jorge como decoração do lar ou estabelecimento comercial, como o Bar do Peneira, nos Quatro Cantos de Olinda. Estes objetos da arte, às vezes, eram reproduções impressas ou reproduções pictóricas que obedeciam aos mesmos elementos de composições pré-dispostas como nas imagens 13, 14 e 15. Trata-se de composições religiosas de motivos naturalistas e estilos que oscilam entre o Neoclássico e o Barroco. Alguns deles são exatamente idênticos aos que encontramos no Sítio Histórico de Olinda como podemos visualizar a seguir nas imagens 10, 11 e 12. Observando as composições de Bajado com os mesmos motivos (imagens 16, 17 e 18), percebemos que o artista recorreu a estas referências para o desenvolvimento de muitos dos seus trabalhos.

Imagem 10 - Composição religiosa de São Jorge



Fonte: Acervo Bar do Peneira.

Imagem 11- Composição religiosa de São Jorge 2



Fonte: Acervo Bodega de Véio.

Imagem 12- Composição religiosa de São Jorge 3



Fonte: Acervo Restaurante Olinda Arte & Grill.

Imagem 13- Composição religiosa de São Sebastião



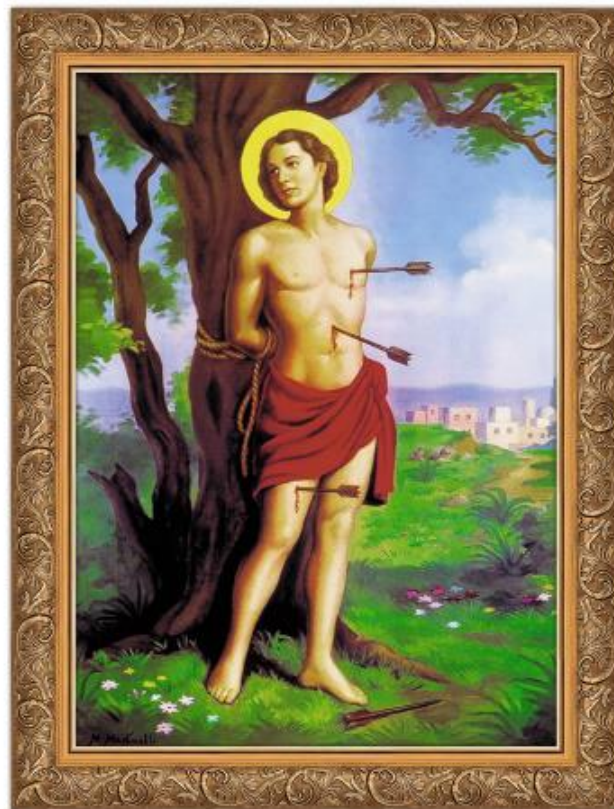
Fonte: <https://cruzterrasanta.com.br/significado-e-simbolismo-de-sao-sebastiao/162/103/>

Imagem 14- Composição religiosa de São Sebastião 2



Fonte: <https://www.opovo.com.br/noticias/brasil/2023/01/19/dia-de-sao-sebastiao-e-celebrado-em-20-de-janeiro-quem-e-o-santo.html>

Imagem 15 - Composição religiosa de São Sebastião 3



Fonte: <https://ssvpcmbh.org.br/sao-sebastiao/>

Imagem 16- Viva São Jorge – 1972



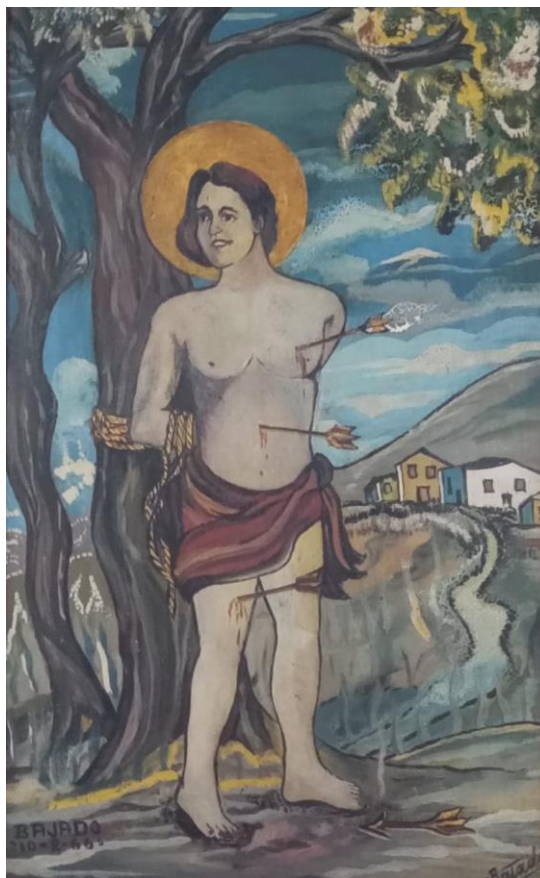
Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 17- São Sebastião – 1977



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 18 - São Sebastião – 1966



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

2.4.4.2 Referências aos bens culturais intangíveis

Entre os anos de 1969 e 1973, o Santa Cruz, um dos times mais populares do Estado de Pernambuco, conquistou o seu pentacampeonato, depois de nove anos de jejum, sem conquistar qualquer título no Campeonato Pernambucano. Período que Bajado deve ter ficado bastante contente, pois era tricolor, o Santa Cruz é caracterizado pelas cores, branca, preta e vermelha, e vibrava com os êxitos do seu time do coração (Prado, 1997). Aparentemente o artista era seduzido por tudo que fosse espetaculoso, glamoroso, imponente, heroico, intenso. Não poderia deixar de se entregar ao Futebol e ao seu amado time, naquele momento de euforia e êxito. Assim como se entregou ao Circo, ao Carnaval, ao Cinema, ao São João e depois expressou suas experiências por meio da pintura nas telas de eucatex, Bajado representou também a brincadeira dos torcedores dos times pernambucanos, sobretudo o Santa Cruz (Imagem 19).

Imagem 19- Santa Cruz no Carnaval – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Na composição “Santa Cruz no Carnaval”, 1972, encontramos uma pintura feita em tinta óleo sobre eucatex. Nela, está presente, entre os motivos, uma multidão de foliões tricolores, distribuídos em primeiro e segundo plano, no meio da rua. Em primeiro plano, um homem com calça preta boca de sino ostenta sua camisa do Santa Cruz com gola aberta, uma boina azul e segura com a mão esquerda o que é entendido pela torcida como mascote do time: uma cobra coral. Ele está ao lado de uma passista de frevo que está vestida com um conjuntinho tricolor e segura sua sombrinha também com a mão esquerda, que exhibe a mesma paleta de cores do time. Ao centro, em segundo plano, cinco foliões dançam e tocam um instrumento percussivo, sendo quatro deles compostos com peças de roupa com as cores do Santa Cruz. Apenas um traja roupa vermelha e branca, seria um torcedor do Náutico infiltrado? Ao lado esquerdo da composição um rapaz de camisa tricolor, aparentemente dança e faz um gesto com a mão esquerda e olha para o céu. Todos os motivos que representam seres humanos, estão com os corpos dispostos em posições bastante inusitadas. É provável que qualquer um que tente reproduzir suas poses, na concretude, fracasse miseravelmente. No entanto, estas exprimem

movimento e dinamismo à composição, uma vez que os foliões tricolores estão no contexto do Carnaval. Por outro lado, algumas das posições dos foliões sugerem certa instabilidade e desequilíbrio, uma provável menção aos níveis de possibilidades, descontinuidades e escolhas que a festa da carne oferece.

Ninguém traduziu, com tanta paixão, o Carnaval, como Bajado. Considerando que esta festa está presente entre os motivos em vinte e duas composições da coleção da Prefeitura de Olinda, fica claro o quanto ele exaltou a referida festa em sua poética. E por meio desta, podemos compreender a razão pela qual Olinda é conhecida mundialmente por seu Carnaval de rua. Os foliões fantasiados, as troças carnavalescas, a multidão, os bonecos gigantes, o maracatu, a La Ursa, o caboclinho, o sol intenso e a euforia do povo nas íngremes ladeiras do Sítio Histórico, tudo está presente nas composições de Bajado.

Nesse caldeirão que é o Carnaval, duas composições, na coleção investigada, apresentam motivos que fazem menção à performance da La Ursa, ou Urso de Carnaval. Curiosamente, nenhuma faz menção às questões monetárias, o pedir dinheiro. Por outro lado, em ambas, a La Ursa é acompanhada por um grupo de músicos munidos com instrumentos percussivos e um acordeon, sanfona. No tempo presente, em Olinda, a tradicional performance é praticada, em sua maioria, por crianças e adolescentes que, com exceção da própria La Ursa, normalmente não estão fantasiados. Até se apropriam de instrumentos percussivos, mas não usam acordeons ou qualquer outro instrumento de sopro ou cordas. Por outro lado, nas duas composições de Bajado, percebemos que os integrantes são adultos, e alguns nitidamente estão fantasiados. Além disso, na clássica composição, “Urso”, de 1975 (Imagem 20), a La Ursa toca violão, que não é comum no contexto do tempo presente.

Imagem 20 - Urso – 1975



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 21 - Urso do Rosário de Olinda – 1976



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Em outras duas composições de Bajado, encontramos os motivos de o Carnaval dialogar com o motivo do Homem da Meia Noite. Em uma das composições, este caminha próximo a sua companheira, A Mulher do Dia. Em “Olinda no Frevo e o Homem da Meia Noite”, 1975 (Imagem 22), o calunga é acompanhado por um grupo de foliões instrumentalizados. Entendemos que nele o Frevo é exaltado a partir da referência da mulher, em primeiro plano, que segura com a mão esquerda uma placa

com os dizeres: Olinda no Frevo. E na mão direita, a tradicional sombrinha que as passistas de frevo usam para performance. Na composição “Mulher do Meio Dia, Homem da Meia Noite e Bajado”, de 1980 (Imagem 23), percebemos que os motivos do Homem da Meia Noite e a Mulher do Dia estão acompanhados por outros três agentes que seguram os tradicionais estandartes das Troças carnavalescas, o que indiretamente faz menção ao Frevo. Observando os detalhes, é possível identificar que um deles faz menção à Pintombeira dos 4 Cantos, outro ao Elefante de Olinda e o último ao Vassourinhas de Olinda. Nesta composição, a referência ao Frevo vem também do *alter ego* de Bajado que aparece em primeiro plano, vestido de cangaceiro e sustentando com a mão direita uma sombrinha.

Imagem 22 - Olinda no Frevo e o Homem da Meia Noite – 1975



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

O Homem da Meia Noite é um calunga que desfila no Sábado de Zé Pereira para entregar a Chave do Cariri, no Sítio Histórico de Olinda. A alegoria, surge em 1932, como troça, tornando-se Clube de Alegoria e Crítica em 1936. É o precursor na tradição olindense de produção de bonecos gigantes. Sua origem está associada à criatividade da comunidade do Sítio Histórico de Olinda e nitidamente carrega elementos da tradição africana, do cotidiano popular, e do universo cinematográfico. Ele divide o cenário olindense com outras alegorias como a Mulher do Dia, criada na segunda metade dos anos de 1960. E constitui a gênese desse panteão de alegorias que compõe o Carnaval de Olinda, no tempo presente.

Imagem 23 - Mulher do Meio Dia, Homem da Meia Noite e Bajado, 1980



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

A Pitombeira dos 4 Cantos tinha um lugar reservado no coração de Bajado, sem dúvida. Na coleção investigada, além da composição “Mulher do Meio Dia, Homem da Meia Noite e Bajado” (1975), são mais duas telas que apresentam como tema central a referida troça carnavalesca. Em Pitombeira dos 4 Cantos I e II, ambas de 1973 (Imagens 24 e 25), Bajado representa a referida troça com um grande número de motivos dos foliões nas composições. Nelas eles estão dispostos com os corpos em posturas, direções de olhares e vestimentas distintas. Essa pluralidade de elementos, próximos uns aos outros, sugere movimentação. Uma técnica que também era apropriada por artistas do Maneirismo e do Barroco europeu. Em nenhuma das composições citadas, Bajado inseriu qualquer motivo que fizesse menção a um instrumento musical. No entanto, os demais elementos constituintes nas produções propagam a sugestão de musicalidade representando com sutileza o frenesi provocado pelo ritmo do Frevo e potencializando as atmosferas das composições. Uma verdadeira exaltação ao Frevo e ao bem cultural que dá nome às duas composições.

Imagem 24- Pitombeira dos 4 Cantos I – 1973



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 25 - Pitombeira dos 4 Cantos II – 1973



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Segundo Mestre Ataíde (1982), a Pitombeira dos 4 Cantos foi uma dissidência da Pitombeira da Rua da Palha, embora aquela tenha se organizado mais rápido que esta como agremiação. Uma curiosidade entre ambas, narrada no livro “Olinda,

Carnaval e Povo” (1982), instiga a imaginação e pode denunciar um pouco de como funcionava a criatividade de Bajado. Ataíde aponta que, entre os anos de 1947 e 1981, em nenhum momento os membros da referida agremiação escolheram o tema cowboy. Por outro lado, esclarece que, por vezes, os membros da Pitombeira da Rua da Palha se apropriaram deste tema em seus desfiles. Bajado morou algum tempo na Rua da Palha. Foi um dos fundadores do Maracatu Cata Lixo em 1935, que nasceu nesta mesma rua. Podemos imaginar que Bajado possa ter influenciado os amigos da Pitombeira da Rua da Palha na escolha do tema, uma vez que, no Sítio Histórico de Olinda, há uma máxima de que todos se conhecem (avale durante os anos de 1930, quando a comunidade era menor em número). O fato é que Bajado sabia da existência dos dois grupos, e não hesitou em misturar memórias de ambas para desenvolver a composição Pitombeira dos 4 Cantos II (1973), que é representada também com motivos de foliões fantasiados de cowboy em sua composição.

Os estandartes denunciavam as troças carnavalescas nas composições de Bajado, mas também apontavam para as diferentes maneiras de expressão, como o Bumba Meu Boi ou Boi Bumbá, como é conhecido em Olinda. Na coleção investigada, são cinco composições com os motivos que dialogam com a referida expressão cultural. Nelas encontramos referências ao Boi da Vila, ou Touro da Vila. De acordo com Lúcio Attia (2017), as manifestações de exaltação e glorificação ao boi, no Brasil, estão associadas à relevância do animal como força motriz na pecuária e nos engenhos. Em diferentes regiões do país, incluindo Pernambuco, o folgado é comemorado durante as festas juninas ou ciclo natalino. No entanto, no Recife e em Olinda, algumas manifestações do boi apropriaram-se de elementos carnavalescos, apresentando os personagens do universo em questão, embora descompromissado com a tradicional narrativa.

Analisando a coleção de composições desenvolvidas por Bajado, entendemos que a própria configuração que algumas manifestações do Boi Bumbá assumiram no Sítio Histórico de Olinda, que não articulava a narrativa sobre o casal de escravos, o coronel, o curandeiro e o boi, tenha influenciado o artista na maneira como ele representou o folgado. Observando as composições, é possível perceber que Bajado direcionava os seus olhares para os músicos e seus instrumentos; o frenesi da manifestação; a multidão de foliões. Nesse contexto, o único personagem da tradicional narrativa referenciado pelo artista, na coleção em questão, é o próprio Boi.

Além do Bumba-Meu-Boi, que contém elementos do Maracatu Rural, Bajado também representou em suas composições, grupos de Maracatu de Baque Virado ou Maracatu Nação. Nas composições “Maracatu”, de 1972 (Imagem 26), e “O Nosso Maracatu” I e II de 1976 (Imagens 27 e 28), Bajado insere como motivos a Dama do Paço e a calunga; o Rei e a Rainha do Maracatu; além dos batuqueiros, como são chamados os percussionistas. Nas composições de 1976, ele ainda insere o Porta Pálio, personagem que carrega o Pálio, essa espécie de guarda sol que protege a realeza. Em nenhuma das composições da coleção investigada, Bajado inseriu as Baianas ou as labás, tampouco se preocupou em inserir os estandartes como motivos.

Imagem 26 - Maracatu – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 27- O Nosso Maracatu I – 1976



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 28- O Nosso Maracatu II – 1976



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Além do Carnaval, Bajado também desenvolveu composições com motivos sobre outras tradições populares como o São João, o Samba e a gafieira. Não encontramos em nossos arquivos muitos registros sobre a vivência do artista com as festas juninas. Por outro lado, não são poucos os registros que denunciam sua vida boêmia (Cuentro, 1985). São duas composições que o artista se apropriou de motivos sobre o Samba, e uma sobre a gafieira, que constituem parte do acervo da Prefeitura. Em Samba de Roda, 1972 (Imagem 29) e Gafieira Gato Blum, 1972 (Imagem 30), encontramos motivos que representam agentes sociais, sobretudo negros. Aparentemente pertencem à comunidade, em função das roupas que vestem e da maneira despojada como dançam no salão, este espaço físico era chamado de

gafieira. Esses locais eram frequentados por agentes sociais das classes trabalhadoras, e os eventos que lá aconteciam, ofereciam músicas populares, incluindo o Samba.

Imagem 29 - Samba de Roda – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 30 - Gafieira Gato Blum – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

As festas juninas foram representadas por Bajado, na coleção em questão, em Festa de São João, 1976 (Imagem 31). Nela encontramos motivos de agentes sociais formando uma enorme ciranda em torno de um mastro central. Os motivos estão dispostos em um cenário terroso e acidentado, composto por duas residências nas extremidades, uma menor e mais simples a esquerda, outra maior e com linhas e formas mais sofisticadas a direita. No nosso entendimento, à medida em que a ciranda acontece, mais agentes vão chegando para ampliar a festa, potencializando a ideia de movimento. A dinâmica da composição exala intensidade. Aliás, tal elemento está presente em praticamente todas as peças da coleção.

Imagem 31- Festa de São João – 1976



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Por último, gostaríamos de apontar que, dentro do caldeirão de referências apresentado nas composições de Bajado, encontramos bens culturais imateriais de diferentes naturezas. No entanto, esses elementos só passam a existir e ter sentido em função de um bem cultural maior: o povo. Ele está presente em todas as composições do artista em questão. Trabalhadores; gente simples; populares; proletários; anônimos. Gente que opera no pesado, mas que encontra tempo para dialogar com as mais diferentes maneiras de expressão e acabam configurando práticas e representações de uma determinada comunidade, denunciando suas identidades individuais e coletivas. Por essas e outras razões, Bajado foi apontado por diferentes intelectuais, colecionadores, historiadores da arte e marchands como um artista do povo.

2.4.4.3 Referências ao mundo fantástico

Bajado apropriou-se de um repertório de referências e símbolos de bens culturais tangíveis e intangíveis, para representar os folguedos e o cotidiano olindense de maneira criativa. Nesse sentido, as informações culturais foram misturadas a elementos fantásticos para representação de Olinda. Nas composições da coleção aqui investigada, são diversos os elementos que proporcionam experiências sensíveis que, do ponto de vista racional, podem parecer absurdas, mas que, na verdade, revelam perspectivas específicas sobre o entendimento da cidade.

É consensual que o uso da fantasia, qualquer que seja, é um dos elementos essenciais do Carnaval. Em Olinda, durante a festa da carne, ela pode ser vista em qualquer lugar. Usadas por agentes sociais de diferentes idades, gêneros, etnias ou origens, expressam referências simbólicas de diferentes naturezas e acabam configurando uma atmosfera transgressora, sem limites para experimentação de cruzamento de universos e espetacularização dos eventos.

A tradição de confeccionar bonecos gigantes faz parte desse repertório de referências que Olinda exprime como elemento de sua identidade. Sua origem, em Olinda, está associada a criação do Homem da Meia Noite. Alegoria que é representada por meio do bonequeiro, um agente social que carrega durante o percurso, uma estrutura antropomórfica de três metros e meio de altura e aproximadamente cinquenta quilos que se torna completa por meio das pernas daquele que o conduz, obedecendo à anatomia humana. Nesse contexto, o agente condutor observa a partir da parte inferior da cintura do boneco gigante. No entanto, aparentemente Bajado não representou o Homem da Meia Noite e a Mulher do Dia como bonecos gigantes. Não existe referência aos condutores dos bonecos nas composições que representam as referidas alegorias. São representados como seres fantásticos, por suas medidas de tamanho em relação aos demais motivos; por constituírem o ponto focal das composições; e por toda sua dimensão simbólica. Gombrich (2012) aponta que tanto os egípcios quanto os gregos representavam suas divindades por meio da confecção de estátuas colossais. Essas composições eram distribuídas em pontos estratégico das regiões para estimular o controle ideológico dos agentes sociais por meio dos seus significados. Entendemos que Bajado tenha glorificado ambas as alegorias na composição, por respeito e devoção às referidas entidades.

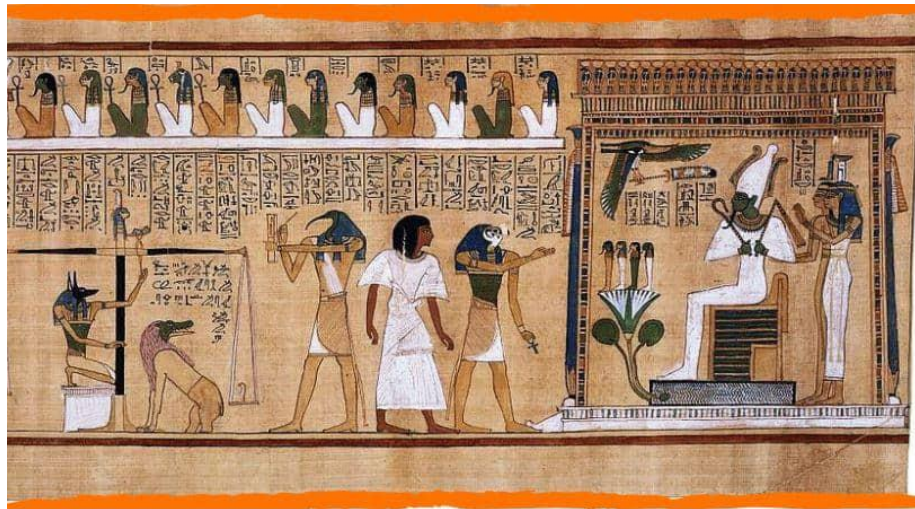
A La Ursa, igualmente, não é representada por Bajado, na coleção em questão, como um ser humano fantasiado, mas sim como um urso antropomórfico. Tal como agentes da Pré-História confeccionaram em marfim a escultura de Hohlenstein-Stadel, na Alemanha, ou os desenhos do Minotauro na Grécia Antiga, ou mesmo, Anúbis e muitas outras deidades no Egito Antigo, Bajado projetou de maneira semelhante, em óleo sobre eucatex, suas impressões sobre os referidos bens culturais, caracterizando uma La Ursa, um Homem da Meia Noite e uma Mulher do Dia como seres fantásticos pelas atribuições referidas. É diferente, por exemplo, a maneira como Bajado representou o Bumba Meu Boi ou Boi Bumbá. Neste, Bajado desenhou e pintou motivos que apresentavam um ser humano fantasiado de boi, e não algum tipo de ser fantástico.

Imagem 32 - Teseu Lutar contra o Minotauro, detalhe de uma ânfora ática de figuras negras (cerâmica) – Greek – Louvre, Paris, France



Fonte: bridgemanimages.com

Imagem 33 - Detalhe do Livro dos Mortos



Fonte: Gombrich (2012).

Imagem 34 - Figura zooantropomórfica de Hohlenstein-Stadel



Fonte: Bell (2008).

A atmosfera apresentada pelos motivos nas composições de Bajado é de alegria e intensidade. Seja homem ou mulher; adulto, idoso, adolescente ou criança, é possível encontrar uma quantidade significativa de motivos que expressam feições de satisfação ou de coragem na coleção em questão. Não há espaço para melancolia. E assim como crianças atribuem feições ao principal astro do Sistema Solar, Bajado desenha e pinta o mesmo com uma expressão de satisfação, denunciando um pouco

daquilo que torna as composições das crianças tão pura e inocente, e que está presente na obra do artista. Não há lugar no mundo em que a felicidade e a euforia sejam constantes, exceto no universo fantástico de Bajado.

E por falar em universos, Bajado também não enxergava fronteiras entre os que existiam na cultura pop ou em qualquer outra tradição que tivesse conhecimento. Seu espírito transgressor misturava personagens de diferentes origens. Não havia problema algum inserir o Tom Mix ou qualquer outro herói do Cinema no Carnaval de Olinda; ou de permitir que o Amigo da Onça, personagem criado pelo ilustrador pernambucano Péricles Maranhão, dançar frevo no Sítio Histórico de Olinda. Por fim, entendemos que as composições de Bajado são caracterizadas pelo seu alto grau de experimentação, causando rupturas constantemente em relação aos motivos, inseridos na superfície plana de eucatex.

2.4.4.4 Referências à Cultura Pop

Pernambuco é conhecido mundialmente por seu riquíssimo acervo cultural. Gilberto Freyre, Manifesto Regionalista de 1926, Carnaval, Frevo, Maracatu, Movimento Armorial, Oficina Guaianases, Homem da Meia Noite, Alceu Valença, Ateliês Coletivos, Abelardo da Hora, Mangue Beat e Chico Science são apenas alguns dos fragmentos que constituem o repertório de referências culturais desse Estado. É notória a tradição da cultura pernambucana ao longo da história da arte. O que talvez alguns desconheçam é que, além desses atributos, Pernambuco também já foi conhecida por sua produção cinematográfica, sendo também chamada de Hollywood brasileira. A Filha do Advogado (Soares, 1926) e Jurando Vingar (Severo, 1925) são apenas algumas das produções desenvolvidas que constituem o que se convencionou chamar de Ciclo do Recife.

O Ciclo do Recife foi um conjunto de produções cinematográficas, estrangeiras e nacionais que foram apresentadas na capital pernambucana durante década de 1920. Parte dessas produções era de origem local, ou seja, produções pernambucanas que receberam influências diretas de produções estrangeiras. Segundo Eduardo Duarte (1994):

Os pioneiros do ciclo de Recife têm um cardápio sortido de obras cinematográficas das mais diversas nacionalidades. Os jornais da época estampam filmes de fábricas francesas, italianas, alemães, dinamarquesas e

americanas. Entretanto, essa diversidade não influi na mudança de estilo. Esses filmes circulam amplamente entre as nações na primeira década do século. O fluxo dessas obras permite ampla troca de influências, tanto que, em alguns filmes europeus, pode-se encontrar o cowboy americano. O drama final feliz é universal nas telas. Independente do surgimento de vanguardas, o cinema chamado burguês sempre teve o seu espaço cativo. É essa estética que é absorvida pela produção cinematográfica pernambucana (Duarte, 1994, p. 60).

Nesse sentido, Duarte (1994) aponta que o cinema pernambucano absorveu os elementos da cultura cinematográfica estrangeira sem descaracterizar a identidade cultural da região, assim como futuramente o Mangue Beat referenciou a cultura pop para atribuir um novo significado ao regionalismo pernambucano. O que nos levou a refletir sobre o contexto cinematográfico internacional e a maneira como a indústria cultural vem estabelecendo diálogos com diferentes linguagens entre o início do século XX e início do século XXI, além de nos dar pistas de como tais linguagens influenciaram as composições de Bajado.

Bajado nasceu em 1912, como apontamos anteriormente. O que nos leva a entender que, durante a década de 1920, esteve com idade entre oito e dezoito anos, idades profícuas para apropriação de um repertório de referências culturais. Leitor de HQs e apaixonado pelo Cinema, Bajado vivenciou uma verdadeira imersão nesse universo fantástico que estava se desenvolvendo freneticamente. Imagine a euforia e o entusiasmo do referido jovem artista, no contexto de um Recife norteadado pela concepção de desenvolvimento e progresso, em que, mesmo nas regiões mais interioranas do Estado, era possível ter acesso a espaços que serviam como sala de projeção para filmes. Absorvendo tais referências, Bajado assumia, mesmo que de maneira inconsciente, elementos da indústria cultural em sua poética que, no início do século XX, não eram considerados artísticos, sobretudo em função da reprodutibilidade técnica e da ausência da áurea no Cinema e na História em Quadrinhos (Benjamim, 2019).

Uma das primeiras influências da Cultura Pop que podemos identificar nas composições de Bajado diz respeito à maneira como o artista estrutura os elementos dos motivos em suas composições. São nítidas as referências às histórias em quadrinhos quando percebemos a aplicação de linha negras que acabam delineando agentes, objetos, animais, entre tantas outras coisas e o uso de cores planas ou chapadas, semelhante às narrativas da era de ouro dos quadrinhos, o que não é comum em composições do Impressionismo, por exemplo. Nesta configuração

estética de vanguarda, artistas aboliram, durante um período, o uso de linhas para construção de motivos e o uso sombras negras. Mesmo no Renascimento e no Neoclassicismo, configurações estéticas que valorizam mais as linhas do que as cores, não encontramos as delineações negras, tal como nas histórias em quadrinhos.

Imagem 35- Paganini, na perspectiva de Delacroix – 1832



Fonte: Janson (2010).

Observando a composição de Delacroix (1832) (Imagem 35), percebemos o quando alguns elementos da composição são negligenciados para valorizar movimentos e a transmissão de sentimentos. É quase impossível identificar as cordas ou as tarraxas do violino. A composição é turva, tal como algumas fotografias que registram objetos ou seres em movimento. Diferente da composição do Ingres (1819) (Imagem 36), que representa o mesmo músico, embora se trate de uma composição monocromática. Observe que, além da posição solene, do equilíbrio e da sobriedade da composição, é possível identificar o drapeado das vestimentas, bem como os detalhes do instrumento musical que estão ausentes na composição de Delacroix. Isso, em função da valorização que artistas neoclássicos atribuíam às linhas em detrimento das cores.

Mesmo em composições Neoclássicas coloridas como O Juramento dos Horácios (1784) (Imagem 37) de Jacques Louis David, em que não estão explícitas as linhas, percebemos com nitidez os detalhes dos motivos, em função desse princípio neoclássico. Percebemos, assim, que o uso de linhas pretas nos motivos das composições artísticas clássicas ou de vanguarda é incomum. No entanto, quadrinistas de todo globo abusaram do uso dessas linhas para facilitar a visualização dos desenhos nas histórias em quadrinhos, exemplos nas capas das edições de Yu Yu Hakusho e Tartarugas Ninjas (Imagens 38 e 39).

Imagem 36 - Paganini, na perspectiva de Ingres – 1819



Fonte: Janson (2010).

Imagem 37- Juramento dos Horácios – J. L. David (1784)



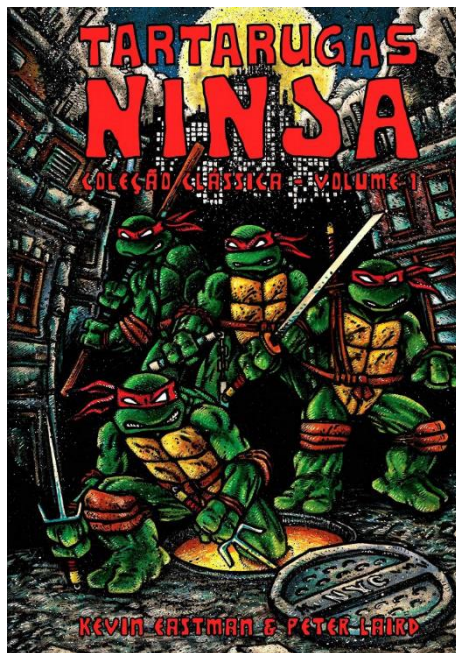
Fonte: Kindersley (2013).

Imagem 38 - Vol 1 Yu Yu Hakusho



Fonte: acervo pessoal Wilson Chiarelli (2023).

Imagem 39 - Vol 1 Tartarugas Ninja



Fonte: acervo pessoal Wilson Chiarelli (2023).

A História em Quadrinhos esteve presente na poética de Bajado durante toda sua trajetória artística, como podemos perceber, tanto na aplicação de técnicas para

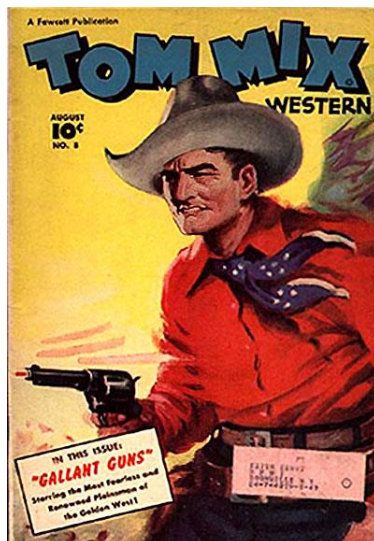
desenho, quanto na apropriação de símbolos que caracterizam a linguagem em questão. Na composição “O Frevo é Nosso, O Amigo da Onça” (1987), Bajado insere entre os motivos o personagem homônimo criado pelo pernambucano Péricles Maranhão. O personagem foi inserido na composição, junto a outros motivos de agentes anônimos que representam foliões no Carnaval. Em paralelo, Bajado inseriu, em outras composições, motivos associados aos antigos westerns – que, não por acaso, eram também heróis dos quadrinhos na época de infância do artista. Obras como “Bloco do Cajú” (1977); “Pitombeira dos Quatro Cantos” (1973); e “Urso do Rosário de Olinda” (1976) são apenas alguns deles. É possível atestar a semelhança dos motivos aplicados por Bajado com os personagens das antigas histórias em quadrinhos do Tom Mix, por exemplo, o lenço no pescoço dos personagens e o chapéu com a dobradura na aba (Imagem 40 e 41).

Imagem 40 - Bloco do Cajú – 1977



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 41- capa da revista Tom Mix



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com>.

Os elementos e os símbolos do Cinema também foram apropriados por Bajado em sua poética, tal como a História em Quadrinhos. Isso por conta do compartilhamento que existia entre ambas as linguagens, no que se refere aos personagens por exemplo. No entanto, existiam algumas particularidades próprias da cinematografia que também estão presentes nas composições do artista. Na composição “Os Brincantes” (1972), é possível perceber que um dos motivos representa a figura icônica do Charles Chaplin tocando sanfona. O tipo de chapéu; o colete; a camisa de botão; a gravata; e o sapato bicudo, denunciavam as semelhanças entre o motivo e o clássico astro de Hollywood (Imagem 42 e 43).

Imagem 42 - Os Brincantes – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 43 - Charles Chaplin



Fonte: <https://www.ufmg.br/online/arquivos/016889.shtml>

O flerte de Bajado com a linguagem cinematográfica não está restrita apenas aos apontamentos anteriormente citados. Concordamos com Rafa Santana (2019) quando esta aponta uma série de outros elementos do Cinema que estão presentes na obra do artista em questão. Para ela:

Existe uma possível correspondência entre os enquadramentos das pinturas com aqueles que eram utilizados nos filmes que Bajado assistia. É o caso do Monstro da Lagoa Negra (1954). O mais interessante sobre esse filme (além do fato da estória se passar no estado da Amazônia) é a semelhança que existe entre a aparência do monstro da lagoa e os dragões das séries de São Jorge no tocante a textura escamosa da pele, o formato da cabeça e também das garras. Esse filme, segundo Zé Carlos Viana (2016) era um dos preferidos de Bajado. Também é notável a semelhança entre os enquadramentos e trajes da “Missa dos Cangaceiros” com alguns enquadramentos e figurinos do filme “Os três Cangaceiros” (1959). A narrativa do filme se baseia no /ser/ e /parecer/, na /verdade/ e na /mentira/ e na /covardia e na /valentia/ para tematizar o “perigo” da vida no cangaço pela perspectiva de integrantes infiltrados. O filme conta a estória de três jovens civis que se disfarçam de cangaceiros para descobrir um meio de expulsar o grupo que estava aterrorizando a vida dos comerciantes numa pequena vila do Oeste. (Santana, 2020 p. 247-248).

Entendemos, a partir das nossas pesquisas, que a dimensão do Capital Cultural de Bajado era gigantesco, pois consumia cinema freneticamente. No entanto, as influências da linguagem cinematográfica na obra de Bajado não estão restritas as referências simbólicas.

Algumas práticas aplicadas por famosos profissionais desse campo são compartilhadas pelo referido artista. Alfred Hitchcock, A Dama Oculta (1938); Interlúdio (1946); Pacto Sinistro (1951); Psicose (1960), por exemplo, costumava

inserir-se nas suas narrativas, como mero figurante de suas produções, às vezes de maneira quase imperceptível. O mesmo hábito é compartilhado por Manoj Nellyattu "M. Night" Shyamalan, *O Sexto Sentido* (1999); *Sinais* (2002); *A Visita* (2015), que, diferente de Hitchcock, protagonizou em suas produções de maneira mais efetiva que este primeiro. Além do próprio Stan Lee, que não era cineasta, mas, em função do estreitamento da Marvel com seu universo cinematográfico, levou-o a realizar inúmeras aparições nos *live actions* da produtora. Nesse contexto, a prática de se inserir na própria obra também foi praticada por Bajado, seja como mero figurante da composição, seja como protagonista em primeiro plano. Muitas vezes, quando aparece como figurante em suas composições, foi colocado em uma janela, hábito que o artista realizava praticamente todos os dias da sacada de sua residência, adornada com balaustrada, na Rua do Amparo 186. No entanto, Bajado também aparece como um dos “personagens principais” na composição “O Homem da Meia Noite” (1980) (Imagem 20), por exemplo.

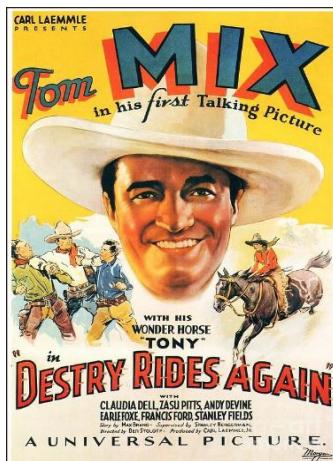
Bajado aparentemente apropriou-se também da linguagem dos pôsteres de cinema. Analisando algumas das composições do artista em questão e traçando um paralelo com pôsteres de cinema do início do século XX, constatamos que existe uma semelhança na aplicação dos motivos entre ambos. Observa os pôsteres das produções a seguir (Imagens 44, 45 e 46) e compare com as composições seguinte (Imagens 47, 48 e 49). É nítida a aplicação de motivos pelo artista em suas telas, com tamanhos desproporcionais e planos distintos, tal como os autores dos pôsteres faziam em suas composições.

Imagem 44 - pôster de filme do Tom Mix



Fonte: <https://filmow.com/tom-mix-a252423/filmografia/>

Imagem 45 - pôster do filme do Tom Mix



Fonte: <https://www.imdb.com/list/ls025724084/>

Imagem 46 - pôster de filme do Tom Mix



Fonte: <https://www.cinematerial.com/people/tom-mix-i594291>

Imagem 47- O Frevo é Bom – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 48 - Pitombeira dos Quatro cantos I – 1973



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 49 - Pitombeira dos Quatro cantos II – 1973



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Por fim, um outro elemento da cultura pop está presente nas composições de Bajado. Esse, obviamente, com menos representatividade nos tempos atuais do que no passado remoto. Não é incomum nas composições do referido artista, encontrarmos referências à cultura circense. Bajado, por exemplo, era um exímio admirador do Circo Nerino. Este foi um dos mais influentes circos no início do século XX, arrastando multidões em todo o Brasil e dividindo opiniões em função de suas performances (Avanzi; Tamaoki, 2004). Não foram poucas as referências que o artista fez ao referido circo. Na coleção da Prefeitura de Olinda, temos duas composições com temática circense e ambas fazem menção ao famoso Circo Nerino. É o que constatamos observando as composições “Hoje tem Espetáculo” (1972) (Imagem 50) e “Circo Nerino” (1976) (Imagem 51).

Imagem 50 - Hoje tem Espetáculo – 1972



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

Imagem 51- Circo Nerino – 1976



Fonte: Acervo Prefeitura de Olinda.

2.4.4.5 Estratégia reversa

Gombrich (2012) aponta que durante os séculos XVII e XVIII, a Igreja Católica entendeu que as expressões artísticas poderiam contribuir para propagação da doutrina institucional de maneira distinta da proposta durante a Idade Média, instruir aqueles que não sabiam ler. Para o autor, a Igreja entendeu que:

Agora poderia ajudar a persuadir e converter mesmo aqueles que talvez tivessem lido demais. Arquitetos, pintores e escultores foram convocados para transformar igrejas em exposições grandiosas cujo o esplendor e glória nos cortam a respiração (Gombrich, 2012, p. 437).

Essa estratégia só foi possível por meio da espetacularização das composições desenvolvidas nos interiores das igrejas, onde arquitetura, pintura e escultura passam a flertar uma com a outra, explorando as emoções através dos motivos, em detrimento de uma perspectiva racional da arte. Essa espetacularização se apropriou de elementos como a punição, o sofrimento, o martírio, em função das narrativas compartilhadas pelo livro sagrado da instituição, a Bíblia, sendo usada para converter novos fiéis, mas também evitar que os veteranos se convertessem ao protestantismo. Não discutiremos se a medida foi efetiva ou não, do ponto de vista histórico. Mas é notório que as composições em questão impressionam seus expectadores até hoje, atraindo agentes do mundo todo para sua fruição.

O exemplo citado anteriormente nos serviu para compreender que, talvez de maneira inconsciente, Bajado tenha se apropriado de uma espécie de estratégia reversa à da Igreja católica para persuadir seus espectadores por meio de suas composições. Reversa no sentido de que não explorou motivos associados ao martírio propagado pela tradição cristã, mas sentimentos associados ao hedonismo, felicidade, euforia, satisfação. Nesse sentido, Bajado recorreu ao repertório de referências culturais ofertados pelo seu ambiente social para desenvolver sua poética. Apropriou-se dos folguedos, da tradição cristã, das linguagens cinematográfica da História em Quadrinhos e de toda essa capacidade que o Regionalismo Pernambucano tem, de absorver o que é local e estrangeiro para configurar uma produção cultural que procura se esquivar dos clichês, sendo composta por um elevado grau de autenticidade. Uma criatividade que se apropriou de uma capacidade precursora de efetivar crossovers inimagináveis em meados do século XX, algo que só seria trabalhado pela indústria cultural no final do século XX e início do século XXI, com o amadurecimento do que se entende por Cultura Pop.

Na produção de Bajado, o artista orienta por meio de composições pictóricas, tal como Chico Science na música Etnia, terceira faixa do álbum Afrociberdelia, que Olinda é lugar de protagonismo popular na arte e na política. Lugar onde os agentes sociais podem assumir qualquer tipo de identidade, para promover de maneira imersiva ativismos de naturezas diversas. Nesse sentido, Bajado também se torna precursor ao apontar a relevância de assumir as causas das minorias, seja na esfera

étnica, cultural ou até mesmo sexual. Ao compartilhar universos de naturezas distintas, o artista também denunciava a necessidade de refletir sobre a diversidade e a aceitação do diferente pelo próximo. Em outras palavras, uma poética acolhedora, multiétnica, dinâmica, edificante e objetiva.

2.5 Sobre como Bajado torna-se referência artística

Eric Hobsbawm (1997), historiador marxista de origem britânica, pontuou que, “muitas vezes, “tradições” que parecem ou são consideradas antigas são bastante recentes, quando não são inventadas” (1997, p. 09). O autor aponta que algumas tradições, como aquelas relacionadas à realeza britânica, muitas vezes datam do século XIX e XX. Mais do que isso, chama atenção para o fato de que meios de comunicação podem estimular o inculcar de uma tradição, ao citar que algumas delas, da esfera local, tornaram-se conhecidas pelo grande público em função da transmissão pelo rádio. A repetição seria, nesse sentido, o eixo para o inculcar de uma determinada tradição para um determinado público. Partindo desses princípios, pudemos perceber que as obras de Bajado, repetidas vezes foram expostas e anunciadas em diferentes plataformas de veiculação de informações, seja por meio de exposições, filmes, textos escritos, música, com o propósito de serem inculcadas como uma tradição.

Entendemos dessa maneira que o Capital Simbólico de Bajado foi socialmente construído, atendendo a interesses de agentes sociais específicos. Nesse percurso, o artista tomou como referência elementos do que passamos a entender como a gênese da Cultura Pop, filmes e quadrinhos do Flash Gordon, Tarzan, Tom Mix, Mandrake, além dos eventos relacionados às tradições populares, como o Carnaval, Bumba Meu Boi, o Frevo, para consolidação de uma identidade visual característica que se tornou tradição no Sítio Histórico de Olinda, inclusive entrando para os anais da História da Arte Pernambucana. Para tanto, Bajado teve que buscar referências nas linguagens que estavam na *hype* da sociedade pernambucana, durante sua infância e adolescência.

Bajado, ao apropriar-se dessa configuração identitária, abriu precedentes para que nós, como artistas pesquisadores, pudéssemos dar continuidade ao que entendemos como o desdobramento desse legado. Hobsbawm aponta: “sempre que possível, as tradições inventadas tentam estabelecer continuidade com um passado

histórico apropriado” (1997, p.9). O autor deixa claro que, muitas vezes, as tradições inventadas herdaram elementos simbólicos de ideologias contrárias às que a edificaram. José Murilo de Carvalho (1990) apresenta, em sua obra, a maneira como foi socialmente construído e configurado o panteão de elementos simbólicos da República Brasileira, que herdou símbolos da extinta monarquia do país, com o propósito até de conter uma possível ruptura drástica que chocasse por demais agentes sociais, como foi o caso da Bandeira Nacional e a tomada de Tiradentes como herói da República. O que dialoga com os dizeres de Hobsbawm (1997), ao apontar que é possível perceber nas tradições inventadas a utilização de elementos antigos para elaboração de novas, mesmo que eles pareçam antagônicos, e por que não desconexos?

Para Hobsbawm (1997), é essencialmente dessa maneira que ocorre um “processo de formalização e ritualização, caracterizado por referir-se ao passado, mesmo que apenas pela imposição da repetição” (1997, p. 12). É assim que Bajado edificou função simbólica, buscando legitimação, por meio da aprovação de diferentes instituições e agentes sociais relacionado a campos distintos, assim como seguiremos construindo nossa identidade cultural, realizando operações de maneira análoga. Por essa razão, entendemos que narrativas sobre as dificuldades financeiras e o estado clínico de saúde de Bajado no final da carreira não constituíam objeto de nossas investigações, por denunciarem algo que não contribui em nada para ampliar a dimensão simbólica do artista. Nosso propósito é desenvolver uma História da Arte, desprovida de política partidária, essencialmente cultural, estabelecendo uma conexão entre tempos diferentes, passado e tempo presente, em que Bajado se torna um referencial de estímulo para uma maneira específica do fazer artístico, em que nós, como artistas pesquisadores, tornamo-nos protagonistas desse desdobramento cultural.

Arthur Danto (2015), ao citar a publicação póstuma de Adorno, em 1969, aponta que as investigações deste autor coincidiram com o final de uma década de investigações notavelmente intensa, conduzida tanto por artistas como por filósofos. E chama atenção para o fato de que ambos trabalharam de maneiras distintas e independentes durante esse processo. No entanto, Danto (2015) acredita que o melhor da Filosofia da Arte foi produzida, em maior quantidade, por artistas e não pelos filósofos. Como a Filosofia da Arte ocupa um lugar intermediário entre a Estética e a História da Arte, participando da investigação da criação artística e suas leis para

o seu desenvolvimento, com a primeira dando sentido às narrativas desta última, entendemos que o fazer artístico seria uma opção válida para o desenvolvimento de nossas investigações, além da criação de uma identidade cultural que tome como referência Bajado, um artista aficionado pela Cultura Pop, que assumiu no seu fazer artístico elementos das linguagens da História em Quadrinhos e do Cinema. Entendemos, nesse sentido, que a elaboração de estratégias para produção de História em Quadrinhos abre precedentes para tomarmos Bajado como referência de artista visual de elevado Capital Simbólico, espécie de herói da resistência, para estimular e nortear uma produção de histórias em quadrinhos de caráter regionalista, abarrotada de elementos históricos e fantásticos.

Epílogo

O presente capítulo nos permitiu compreender a relevância do trabalho coletivo no Campo das Artes, desconstruindo a concepção do artista como único agente a intervir no processo de criação do objeto artístico. Entendemos que, nesse Campo, as constantes rupturas abrem precedentes para livre experimentações, permitindo diferentes configurações de trabalho artístico, inclusive coletivo, como pudemos perceber. Os agentes norteiam uma configuração de trabalho em função das condições históricas de uma determinada região. E mesmo que orientações formais determinassem modos de fazer artístico, esses grupos eram configurados pelo estilo pessoal de cada artista, resultado do repertório de referências que cada um deles herdou.

Bajado foi um desses artistas que dialogou com a Oficina Guaianases, produzindo arte sequencial, configurados por seus heróis criados com referência naquilo que o encantava durante a juventude. A partir da investigação sobre sua vida pessoal, que contém eventos desde sua infância até o início da vida adulta, entendemos, por meio do cruzamento de informações, quais fontes de referências enriqueceram a imaginação do artista influenciando seu modo particular de fazer artístico. Mais do que isso, percebemos que Bajado e seu diálogo com o Cinema e a História em Quadrinhos o colocam na condição de precursor da Pop Arte. A perspectiva visou a desconstruir o rótulo atribuído a Bajado, de artista ingênuo ou primitivo, compartilhado pelo conceito de *Naïf*. Nesse sentido, atribuímos novo significado ao artista, deixando em segundo plano suas dificuldades pessoais que

foram veiculadas nos jornais locais durante os anos de 1980 e 1990 e focamos na dimensão simbólica do seu fazer artístico, abrindo precedentes também para entendê-lo como referência precursora para um grupo de artistas independentes, ávidos para produzir Cultura Pop.

3 EXPERIÊNCIAS SENSÍVEIS E ESTÉTICAS

Nossa produção de História em Quadrinhos e o contato com Bajado foram estimulados no interior de uma escola confessional de Olinda. Neste lugar, realizávamos os encontros para trocar experiências sobre a produção de narrativas gráficas. A aproximação com o LEPAM na UFRPE nos fez compreender a relevância de tomar como objeto de pesquisa os bens culturais da região. E assim encontramos Bajado, ao ter que elaborar, para Prefeitura de Olinda, uma HQ sobre o referido artista em que fosse explícita uma narrativa de proteção ao patrimônio cultural. Posteriormente, desenvolvemos diferentes narrativas gráficas sobre Bajado. À medida que pesquisávamos sobre o artista, entendíamos seus gostos particulares, suas formas de fazer arte, além de suas referências. Isso teve início em 2012. Demorou alguns anos até entendermos Bajado como nossa principal referência artística; bem cultural de representatividade para o protagonismo que estávamos vivenciando como quadrinistas. O presente capítulo denuncia o contexto que as oficinas ocorreram, suas respectivas dinâmicas e apresenta o amadurecimento das reflexões sobre o processo de criação, além de como passamos a compreender nossas intervenções como Movimento ManguêGeek.

3.1 Sobre as primeiras experiências com produção de histórias em quadrinhos

O presente tópico tem como propósito descrever as oficinas de HQs que ocorreram no Colégio Imaculado Coração de Maria, nos anos de 2015 a 2016. A escola, de caráter confessional, é localizada na Rua Francisco Barros Leite, número 501, em Bairro Novo, Olinda. Trata-se de uma instituição administrada pelas Irmãs Beneditinas Missionárias de Tutzing, com oferta de vagas para interessados em todos os níveis da Educação Básica, do Ensino Infantil ao Ensino Médio. Seu público abarca todas as esferas da sociedade, sendo muito comum a distribuição de bolsas de estudo aos alunos com menores condições financeiras. Por outro lado, é notória a efetiva maioria de alunos pertencentes a famílias abastadas em toda a instituição.

O Colégio Imaculado Coração de Maria é dotado de uma área construída de 13.235, 20 m², com dezenas de salas de aula climatizadas, com uma média de 30 a 35 alunos por turma, no Ensino Fundamental II e Médio, equipadas com recurso de

multimídia, duas bibliotecas, um parque de diversão infantil, auditório, três quadras poliesportivas e dois laboratórios, dos quais um é para física e outro para química.

A filosofia da instituição é guiada por uma educação evangélico-libertadora, que acredita na escola como instrumento de mudanças para transformação dos problemas sociais. Sua Proposta Pedagógica (2016) aponta para a formação do ser humano capaz de agir e decidir com senso crítico e responsabilidade humanista e planetária. Seu currículo anual é dividido em três períodos (ou unidades), sendo as séries finais do Ensino Fundamental II compostas pelas disciplinas de História, Matemática, Português, Redação, Literatura, Geografia, História das Artes, Química, Física, Ed. Física, Biologia, Inglês e Espanhol.

Nesse contexto, o processo avaliativo dos alunos ocorre das mais variadas formas. Cada disciplina deve atribuir notas de zero a dez por atividade, por meio de duas avaliações cognitivas individuais grafadas (teste e prova) e um projeto didático por período. Os projetos podem ser direcionados para uma disciplina ou mais de uma, a depender do planejamento dos professores. A orientação da coordenação pedagógica da escola é que os professores façam parcerias, para que os alunos possam se dedicar de maneira mais efetiva a um número reduzido de projetos. Nesse sentido, um *fanzine*⁵ poderia ser publicado em duas versões, em Português e em Inglês, fazendo com que o mesmo projeto seja destinado a duas disciplinas diferentes.

Os projetos podem também ser realizados por etapas, ou seja, a cada período, para que, no final do terceiro, apresente um único produto final. O que não impede que tais projetos sejam desenvolvidos sem nenhuma ligação de um período para o outro, ou seja, três produtos finais distintos ao ano. Nossas experiências com HQs tiveram início em 2011, com a criação do *fanzine* Misto & Quente, na segunda metade do referido ano. A prática continuou nos anos de 2012 e 2013 e foi lançado nesse intervalo de tempo, um *fanzine* a cada semestre. Nos anos subsequentes, passaram a ser feitos anualmente, possibilitando a otimização das etapas de produção. Foram as oficinas realizadas nos anos de 2015 e 2016 tomadas como objeto de estudo.

Os participantes das oficinas foram os alunos das séries finais do Ensino Fundamental II, com faixa etária entre doze e quinze anos. Entendemos que um dos

⁵ “é um neologismo formado pela contração dos termos ingleses fanatic e magazine, que viria a significar ‘magazine do fã’” (MAGALHÃES, 1993). Revista de baixo custo, os fanzines normalmente são produzidos com recursos próprios de grupos amadores e compostas de conteúdos bem específico, música, política, ficção científica, poesia e história em quadrinhos (CHIARELLI, 2018).

pontos positivos de trabalhar grupos dessa idade é que muitos têm certo grau de autonomia, facilitando a solução de problemas específicos da ação educativa. Uma formação em História, outra formação em História das Artes e uma relação pueril com a linguagem das HQs do professor autor deste trabalho contribuíram para facilitar as orientações no processo de produção.

As oficinas registradas na presente tese são referentes aos anos de 2015 e 2016. Sua criação ocorreu no seio da disciplina de História das Artes, mas está também associada a outras como História, Redação e Gramática à medida em que os participantes, por meio delas, recebem orientações de pesquisa sobre contextos sociais e forma de escrita. Muitos exemplares das HQs eram entendidos como concluídos, com correções e vistos dos professores desses componentes curriculares.

As oficinas apresentaram desdobramentos semelhantes e demandaram perspicácia e artifícios diferentes para sua consolidação. Por serem uma ação educativa em processo de construção, foram, muitas vezes, conduzidas de maneira intuitiva, o que não impediu de apresentarem resultados satisfatórios. Compostas por encontros presenciais esporádicos, elas dividiam tempo com as aulas regulares de História das Artes e seus conteúdos programáticos propostos no currículo oficial. Nesse contexto, os meios de comunicação digitais eram utilizados para otimizar o tempo e compensar os 50 minutos semanais destinados à disciplina. Os encontros das oficinas de produção de HQs ocorriam, na maioria das vezes, nas aulas seguintes àquelas que encerravam os conteúdos que serviam como referência para os períodos de avaliação cognitiva individual grafada. Tarefas escritas sobre esses assuntos eram entendidas como atividades para serem solucionadas em casa, com correções coletivas em sala de aula.

Aqueles que não tinham contato com esse tipo de linguagem deveriam recorrer à internet, à orientação dos professores ou ao material paradidático selecionado para a disciplina da grade curricular. Em 2015 e 2016, foram usados as *graphic novels* “MAUS” (Spiegelman, 2009) e “D. João Carioca: A Corte Portuguesa Chega ao Brasil (1808-1821)” (Schwarcz; Spacca, 2007), que serviam como referência de estilo narrativo e artístico, além de exemplificação no que tange ao formato de veiculação.

A cada ano, tínhamos mais de duzentos adolescentes envolvidos na disciplina, visto que tínhamos oito turmas, das quais quatro eram de 8ºAnos e quatro de 9ºAnos, o que dificultava as orientações na ação educativa.

O primeiro encontro em sala de aula foi destinado a uma pequena apresentação da disciplina, seus conteúdos e formas de avaliação. Em seguida, era iniciado um diálogo sobre a produção de uma revista de HQ, no estilo *fanzine*.

Vale salientar que os temas abordados nas edições anteriores aos anos de 2015 e 2016 não necessariamente trabalharam com um eixo temático associado ao Patrimônio Cultural. A edição número zero (2011), por exemplo, trabalhou com a preservação do meio ambiente. Tema escolhido com base no projeto anual da escola, por influência da campanha da fraternidade do referido ano e assim continuou até 2014.

Entre os anos de 2011 e 2014, as edições do *fanzine* apresentavam em suas páginas, além das narrativas em HQs, poesias. No ano de 2013, a revista trouxe, como inovação, os jogos de passatempo, palavras cruzadas, labirintos e caça-palavras, cultura que se perpetuou até a edição de 2016. As duas revistas produzidas neste ano, nº 3 e nº 4, seguiram temáticas diferentes. A do primeiro semestre trabalhou com temas relacionados a questões como desigualdade social, discriminação étnica e educação. Já a do segundo semestre abordou a temática das Parábolas Bíblicas. Nesta, os colaboradores extraíam as passagens da Bíblia Católica para desenvolverem uma releitura em HQ. Em 2014, em sua 5ª edição, o *fanzine* retomou sua publicação anual, deixando de ser semestral. Nesse mesmo ano, o tema abordado nas oficinas de HQ foram as histórias da mitologia brasileira. Somente no ano de 2015, passamos a tomar, como objeto de estudo, o Patrimônio Cultural da cidade de Olinda. Essa ideia surgiu a partir do momento em que estabelecemos uma relação com o LEPAM, Laboratório de Estudos e Intervenções em Patrimônio Cultural e Memória Social (UFRPE), que estimulou o projeto a seguir as orientações do PCN e do Plano Municipal de Educação Patrimonial, dando ênfase ao resgate da memória através do patrimônio cultural local.

As edições de 2015 e 2016 abordaram, como eixo temático, o Patrimônio Cultural de Olinda. Esses exemplares apresentaram, em suas páginas, narrativas em HQs e jogos de passatempo. Como nas edições anteriores, produções que constituíam 1/3 da nota de um período (unidade) específico na disciplina de História das Artes eram somadas e divididas por três com outras, obtidas por meio de avaliações escritas. Nesse sentido, a produção de HQs assume papel de instrumento avaliativo, cobrando os desenvolvimentos de materiais autorais, fundamentados em pesquisas e expressos por meio de imagem e texto.

3.1.1 A oficina de histórias em quadrinhos em 2015

No ano de 2015, durante a apresentação inicial da disciplina de História das Artes, o planejamento pedagógico propunha que as turmas simulassem a construção de uma empresa de entretenimento com o propósito de atingir uma das metas do Plano Municipal de Educação Patrimonial (PMPE). O objetivo era criar um artefato didático sobre o Patrimônio Cultural de Olinda. Os temas deveriam ser selecionados pelos quadrinistas, embora alguns solicitassem sugestões dos professores. Todos deveriam optar por um assunto relacionado à cultura olindense e teriam a oportunidade de participar de visita ao Sítio Histórico de Olinda para estimular a seleção de um objeto de estudo extraído no referido recorte.

Entre a apresentação inicial e a aula-visitação, não criamos nada relacionado à produção de HQs. Aproveitamos o tempo entre os dois eventos para adiantar o conteúdo do currículo formal. Diálogos sobre os objetivos e as experiências anteriores eram realizados com o propósito de esclarecer detalhes acerca da ação educativa. Parte desses diálogos ocorriam na informalidade, nos primeiros minutos dos encontros semanais e nos corredores da escola. Uma forma de estimular a expectativa entre os quadrinistas, os alunos.

Quando ocorreu a aula-visitação ao Sítio Histórico de Olinda, promovido pela instituição escolar, o problema com o tempo foi inevitável, pois a quantidade de pontos de visita foi incompatível com o intervalo de tempo. Tudo estava programado para acontecer entre as 8h e 11h. Os momentos de observação dos objetos não permitiam observações detalhadas.

As etapas da observação e registro (Horta, 1999) foram realizadas de maneira individual. Para tanto, usaram dispositivos móveis, com recursos de imagem, som e escrita. As configurações dos aparelhos permitiram a captação de uma quantidade significativa de fotografias. Entre os pontos selecionados para contemplação, podemos citar a Praça Monsenhor Fabrício e o Palácio dos Governadores, ambos na Rua de São Bento, e o Alto da Sé, com seus ateliês e sua Catedral de São Salvador do Mundo (da Sé), na Rua Bispo Coutinho, Bairro do Carmo. Nessa edição de 2015, não foi desenvolvido nenhum material didático para nortear uma pesquisa no momento da visita, levando-nos a refletir sobre a necessidade em uma nova oportunidade.

Algumas semanas após a aula-visitação, foram destinadas duas aulas em que os quadrinistas poderiam apresentar anotações, reportagens, imagens ou qualquer outra fonte que pudesse contribuir com a construção das narrativas, processo que Horta chama de exploração (Horta, 1999). Nesses momentos, eram permitidas consultas na internet. O propósito era ampliar o número de fontes para que a etapa da apropriação (Horta, 1999) fosse desenvolvida com relativa fluência. Percebemos que entre as fontes apresentada pelos quadrinistas, predominaram as extraídas de sites da Prefeitura de Olinda, Wikipedia e blogs de diversas naturezas. Nenhum artigo científico, livro ou jornal foi evidenciado.

O início da etapa de apropriação (Horta, 1999) ocorreu de maneira lenta e gradual, coma natural existência de grupos com dificuldades em criar narrativas autorais. Alguns deles demoraram semanas para concluir seus enredos, demandando prorrogações no prazo de entrega.

Depois disso, os quadrinistas deveriam apresentar esboços dos roteiros iniciados em sala de aula. Esses roteiros poderiam ser escritos ou mesmo desenhados. Em seguida, recebiam a autorização para continuar, caso o enredo fosse aprovado pelo professor. Nesse sentido, foi solicitado aos quadrinistas uma adequação. As narrativas não poderiam conter sequências de sexo explícito ou palavras consideradas chulas pela comunidade escolar.

Os roteiros, depois que estavam prontos, deveriam ser materializados na linguagem das HQs. Destinamos duas aulas para iniciar a composição dos originais. O propósito era acompanhar o início da operação, confirmando a autoria dos quadrinistas, uma das maiores dificuldades em trabalhar com grupos heterogêneos.

Não criamos expectativas quanto aos traços empregados nas HQs, o foco era a clareza e o capricho com que realizavam os originais. A sequências tinham que garantir o entendimento imediato do leitor. Também alertamos antecipadamente aos quadrinistas, para que as limitações dos desenhistas fossem respeitadas.

O não cumprimento da referida orientação pode estimular diálogos sobre o papel da imagem e escrita na comunicação. Os que não tiveram êxito na operação, em tempo hábil, ficaram sem divulgar narrativas no *fanzine*. Uma quantidade significativa de grupo de quadrinistas obtiveram sucesso. Havia uma média de 15 HQs em processo de criação, das quais onze foram finalizadas com sucesso. Os grupos eram constituídos por uma média de 5 alunos cada um, os quais assumiam uma tarefa dentro do processo de produção.

Entre as HQs publicadas no ano de 2015, aparecem como temática o Mangubeat, Farol de Olinda, Fortim do Queijo, Casa da Pólvora, Homem da Meia-Noite, Bajado, João Fernandes Vieira, Mercado Eufrásio Barbosa, João Fernandes Vieira e o Mercado Eufrásio Barbosa.

As composições foram feitas em papel A3, com gramaturas diversificadas. Os recursos usados para seus desenvolvimentos oscilaram entre lápis de cor, caneta hidrocor e nanquim. Todas as histórias obedeceram ao critério que estabelecia que as HQs deveriam ser coloridas, mesmo as que não foram finalizadas em tempo hábil.

Nessa oficina, alguns participantes conseguiram desenvolver, em paralelo às HQs, jogos de passatempo. Foram criados uma palavra cruzada, um labirinto, um jogo de caça-palavra e um jogo das diferenças e semelhanças, este último, com duas fotos da Catedral da Sé de Olinda, em épocas diferentes, com arquiteturas diferentes, para que o leitor pudesse traçar paralelos entre as imagens. Os jogos, em sua totalidade, articulavam conhecimentos relativos ao Sítio Histórico de Olinda. Inicialmente, a ideia era que todos os grupos entregassem as narrativas junto aos jogos para que cada um deles fosse colocado após a história correspondente. No entanto, como o comando não foi obedecido por todos os colaboradores, os quatro jogos foram deslocados em conjunto para o final do *fanzine*, após o término da última narrativa. Muitos apontaram que a construção das HQs tomou muito tempo, inviabilizando a criação dos jogos.

A compilação das narrativas no *fanzine* obedeceu ao padrão adotado nos anos anteriores. O orientador recolheu as HQs, fotocopiou e depois transcreveu os textos nos balões, usando a ferramenta *Corel Draw* e a fonte *ComicSans*, alguns textos, por sua estrutura estética, dificultavam a leitura. Na capa da publicação, foi estampada a narrativa do grupo que se destacou no desdobramento da oficina. Os critérios foram: o cumprimento de prazos, a clareza da narrativa e o capricho nas composições. Nessa 6ª edição, a história do Mangubeat foi destacada.

O *fanzine* foi reproduzido e distribuído em um evento cultural, organizado pela escola, a fim de promover os projetos desenvolvidos pelas turmas dos 8º e 9º Anos. No evento, estavam presentes os alunos das turmas citadas, a coordenação e os professores orientadores colaboradores da oficina. A fotocópia dos exemplares dos *fanzines* foi financiada pela própria escola, que disponibilizou 220 unidades, e distribuída entre todos os presentes no evento.

No ano de 2015, alguns exemplares foram distribuídos como brinde aos alunos do 3º Ano A do Ensino Fundamental I, depois de terem participado de atividades

lúdicas e explanações sobre os bens culturais de Olinda, realizadas por um grupo de 5 quadrinistas. A ação educativa foi sugerida pelo professor orientador. O objetivo era fazer com que os alunos tomassem conhecimento sobre a existência de bens culturais associados a Olinda. Para que pudessem solucionar as atividades propostas no final do *fanzine*.

Os quadrinistas participantes da atividade em questão eram componentes dos 8º Anos e distribuíram *fanzines* a todos os membros do 3º Ano A. No conjunto de operações, compartilharam informações técnicas, históricas e curiosidades sobre bens culturais de Olinda. Algumas brincadeiras foram realizadas com fotografias e perguntas que resgatavam os nomes dos objetos mencionados, sua localização dentro do município, além de possibilitar uma análise comparativa das permanências e mudanças por meio de imagens que representavam tempos distintos sobre o mesmo objeto.

Os alunos do 3º Ano ainda tiveram a oportunidade de ler as histórias e de resolver os joguinhos de passatempo sobre o Sítio Histórico de Olinda, que estavam no *fanzine* em sala de aula. Para tanto, o grupo de quadrinistas voluntários tiveram a orientação do professor que norteou o planejamento da apresentação.

Os resultados das atividades favoreceram proponentes e espectadores, pois aqueles que explanaram os conteúdos mostraram-se seguros no momento de transmitir as informações, chegando a tirar dúvidas à medida em que eram questionados pelos ouvintes.

A adesão dos que receberam os exemplares ocorreu em grande quantidade, e atenciosos no momento teórico e ativos ao serem desafiados a solucionar os jogos de passatempo, mostrando, assim, o potencial didático de atividades que envolvam o resgate da memória local como pretexto para discussão de conteúdos históricos específicos.

3.1.2 A oficina de histórias em quadrinhos em 2016

Em 2016, a 7ª publicação do *fanzine* tomou como objeto de estudo a obra de Gilberto Freyre (2007), *Olinda: 2º Guia Prático, Histórico e Sentimental de Cidade Brasileira*. O propósito foi ampliar as investigações sobre os elementos da cultura olindense. Nesta edição do *fanzine*, cada uma das equipes selecionou um capítulo do livro de Freyre (2007) para realizar uma adaptação em HQ. O uso da obra do referido

sociólogo ocorreu em função da impossibilidade de realizar uma nova visita ao Sítio Histórico de Olinda.

Foram feitas as mesmas operações introdutórias da edição do ano anterior para estimular o desenvolvimento das HQs: a apresentação do projeto e seus objetivos, a simulação da empresa de entretenimento, o diálogo acerca do Plano Municipal de Educação Patrimonial com suas demandas acerca da produção de material didático sobre o Sítio Histórico de Olinda e os diálogos sobre as experiências anteriores de produção do *fanzine*.

Houve um momento para dialogar sobre a figura do sociólogo pernambucano. Foram feitas pesquisas rápidas em sala de aula, aproveitando os meios de comunicação digitais para um breve levantamento de dados. No final da operação, uma parcela significativa de quadrinistas, para não dizer todos, admitiu nunca ter ouvido falar do referido livro, outros “já haviam ouvido falar do autor”. Uma parcela deles reconheceu sua relevância cultural como registro de um ponto de vista sobre a cidade de Olinda.

Duas semanas depois, o orientador entregou fotocópias de trechos diferentes da obra freyriana para que os quadrinistas pudessem conhecer parte do seu conteúdo. Foi realizado um rodízio entre todos os grupos para realização de umas leituras de sondagem. Em seguida, os grupos foram liberados para realização de novas investigações na internet. O propósito era permitir a busca por informações extras que pudessem agregar àquelas extraídas do livro e contribuir para o cumprimento da tarefa geral. Com base nas orientações de Pacheco (2008), procuramos fotocopiar trechos do livro que dialogassem sobre bens culturais referenciados em outras fontes de conhecimento. O propósito, como aponta o autor, era evitar a evasão de quadrinistas na oficina em função das impossibilidades de ampliar a pesquisa. Não houve tempo para realização efetiva, nesse sentido, por parte do orientador, por isso ela consolidada de maneira intuitiva. No entanto o número de capítulos da obra freyriana era maior que o número de grupos participantes, possibilitando a troca de textos, caso não fosse possível essa ampliação investigativa.

São mais de cinquenta capítulos, dos quais onze foram selecionados para compor o *fanzine*. Receberam os títulos de: A Catedral e os Cônegos; Mitos Sobre o Nome Olinda; História Ecológica de Olinda; A Igreja do Monte; As Escolas de Olinda; Olinda e seus Ilustres Visitantes; Valorizando os Bens Culturais de Olinda; Salvando o Patrimônio; Igreja Nossa Senhora do Rosário dos Homens Pretos; e Entre Museus.

Um dos grupos criou sua narrativa com base no texto extraído da obra de Argus Vasconcelos de Almeida (2013), *Olinda: Uma História por trás das Estórias*. Na ocasião ficcionaram em cima do sumiço dos raríssimos azulejos do painel da Igreja de Nossa Senhora do Amparo de Olinda.

Depois que os capítulos foram selecionados, os alunos distribuíram, entre os membros do grupo, cópias digitais dos textos. Depois de algumas semanas, os participantes ficaram responsáveis por apresentar, em sala de aula, todas as informações relativas ao assunto escolhido para a iniciação da construção dos roteiros. O processo, mais uma vez, foi lento, muitos grupos demoraram em torno de três semanas para concluir o esboço da narrativa. Nesse intervalo de tempo, enquanto os textos dos enredos não estavam prontos, o orientador aproveitou para acelerar o conteúdo programático do livro didático, que ainda não eram associados à produção de HQs. Depois que a maioria dos participantes sinalizaram a finalização dos roteiros, o orientador marcou o início da produção em sala de aula. Poucos grupos deixaram de apresentar seus resultados. O início da produção das HQs contou com grande adesão dos participantes e, mais uma vez, foram desenvolvidos em folhas de A3, em uma média de dois meses. Dados curiosos caracterizaram essa edição. Das onze narrativas, que formaram o conteúdo da edição número 7 do *fanzine*, apenas uma foi feita pelos 8º Anos. Apenas uma não foi colorida, sob a alegação de ser influenciada pelo estilo *mangá*; seus desenvolvedores acharam pertinente simular o máximo possível esse estilo de expressão artística, visto que grande parte das publicações japonesas são impressas em preto e branco.

Todos os grupos entregaram jogos de passatempo, que foram colocados em sequência após o término da sua HQ correspondente, contabilizando, assim, quatro palavras-cruzadas, duas palavras secretas, quatro caça-palavras, um labirinto e um jogo das permanências e mudanças, que não estava ligado a nenhuma das narrativas, sendo inserida no *fanzine* como conteúdo extra. O processo de edição do *fanzine*, mais uma vez, pelos mesmos critérios estabelecidos em 2015, ficou a cargo do orientador, o qual foi o responsável pela transcrição digital dos textos.

O lançamento dessa edição do *fanzine* ocorreu no ano seguinte. Os quadrinistas, desta vez no 1º Ano do Ensino Médio, inseriram o *fanzine* como item promocional na exposição de fotografias que construíram como projeto didático na disciplina de História das Artes no Ensino Médio. Na dinâmica, os visitantes da

exposição fotográfica recebiam os exemplares do Misto & Quente ao final do percurso, depois de visualizar os objetos expográficos da ação educativa de 2017.

3.2 Sobre a produção de histórias em quadrinhos no centro de artes e comunicação – UFPE

3.2.1 A organização do curso

A terceira oficina de HQ teve início no dia nove de agosto de 2017, como disciplina eletiva, Tópicos em Artes 1: Quadrinhos, oferecida pelo Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, e foi coordenada pela professora Luciana Borre Nunes, e conduzida pelo colaborador Wilson Roberto Chiarelli Júnior. A disciplina teve encontros todas as quartas-feiras, das 14h às 18h, no ateliê 9 no Centro de Artes e Comunicação da UFPE.

No primeiro dia, foram contabilizados exatamente doze candidatos a quadrinistas, chegando a totalizar vinte e cinco no desdobramento do semestre. Originários dos mais diversos cursos universitários, como Artes Visuais, Arquitetura, Ciências Biológicas, Pedagogia, Design, Biblioteconomia, História e Expressão Gráfica, eles alegaram estar ali para adquirir novas experiências com a linguagem das HQs, obter gratificações pessoais, atingir os objetivos propostos pela ação educativa, expandir técnicas artísticas e até mesmo aprender com seus pares. Em suma, aparentemente, todos estavam dispostos a somar e compartilhar conhecimentos.

Para evitar qualquer tipo de confusão no momento da descrição da oficina, substituiremos os nomes próprios por códigos que misturam a letra “A”, relativos a alunos, somada por dois dígitos numéricos, os quais foram atribuídos aos membros de acordo com a ordem alfabética da chamada. Assim, o primeiro aluno da chamada será nomeado com A01, e assim por diante.

O primeiro passo dado depois de se apresentarem foi expor as habilidades de cada um para saber como cada um poderia contribuir com a construção da ação educativa. Era preciso colocar cada membro em sua função, todos levaram suas pastas e um livro de esboço (*sketchbook*) como cartão de visita. Daqueles que permaneceram na disciplina, houve três desistências; inicialmente, sabiam desenvolver desenhos complexos e detalhados. À medida em que diziam seus respectivos nomes e curso, mostravam suas produções antigas. Logo no primeiro

encontro, percebeu-se que eram dotados de estilos diferentes, cada um mostrou ter personalidade própria em suas produções.

Os desenhos apresentados eram diversificados em tamanho, estilo e técnica empregados. Observamos entre as composições, tendências como o *underground*, *mangá*, realismo, chegando até ao melhor estilo da produtora estadunidense Hanna Barbera. Produzidos com recursos distintos, nossos quadrinistas mostraram competência no uso, de caneta nanquim, caneta esferográfica preta, lápis de cor, grafite e pintura digital. A apresentação das produções deixou claro que A02, A13 e A18 poderiam manipular edição de imagem em computadores, o que facilitaria a finalização do produto final. Por outro lado, ao mesmo tempo em que demonstraram ser habilidosos artistas, alguns outros assumiram não ter o hábito de ler ou produzir HQs, a exemplo, o quadrinista A01, ao relatar perder o contato com esse tipo de linguagem ainda na infância, e o colaborador A15, ao afirmar nunca ter produzido uma HQ.

Evidentemente, seria necessário um diálogo técnico acerca da elaboração das HQs, mas antes era preciso estabelecer os objetivos da oficina. Foi então que firmaram alguns pontos, pactos, para seguirmos em frente. A saber, esses pontos serão descritos a seguir.

Primeiramente, estabelecemos que tipo de produto final deveria ser apresentado pelo grupo na conclusão da ação educativa. Eles aceitaram a proposição do orientador da disciplina, que consistia na elaboração de uma *graphic novel* dotada de diversas narrativas fechadas, não seriadas e independentes umas das outras. Elas poderiam ser produzidas em conjunto, aos moldes *mainstream*, ou individualmente, desde que obedecessem às seguintes normas: com enredos e personagens autorais, quantidade mínima de dez páginas coloridas em papel A3 e no máximo cinco quadrinhos por páginas. Também foi estabelecido que as narrativas seriam destinadas a um público alvo de crianças e adolescentes entre onze e quatorze anos, seguindo o tema “O Sítio Histórico de Olinda é Irado”.

Para estimular a preparação da produção, foram analisadas as *graphic novels*: As Aventuras Coloniais de Mineirão & é Bonfim (Araújo, 2016), O Cabra (Luiz, 2010), Curupira (Colin, 2006), Caraíba (Colin, 2007), Estórias Gerais (Srbek, 2012) e Casa-Grande & Senzala em Quadrinhos (Pinto, 2005). Todas com enredos que ressignificavam, de maneira criativa, os bens culturais do Brasil. Para ter acesso às narrativas com mais detalhes, além dos momentos disponibilizados no ateliê, foram

fotografados os materiais e compartilhados no grupo de uma rede social, Whatsapp, criado pelo quadrinista A19. Com base nos comentários realizados pelo grupo, ficou evidente, que a maioria se identificou, em especial, O Cabra (Luiz, 2010), história de um cangaceiro sedento por vingança em um sertão pós-apocalíptico.

O contato com a obra de Srбек (2012), historiador em sua formação acadêmica, deixou claro aos quadrinistas outro detalhe relevante para oficina no Ensino Superior: o produto final deveria ser fundamentado em uma pesquisa científica. Eram necessárias referências em fontes seguras, como livros, revistas especializadas, artigos, jornais, depoimentos, diários, documentos oficiais, pinturas, fotografias e filmagens. Assim como fez o autor de Estórias Gerais (Srбек, 2012), ficou estabelecido que todos os quadrinistas deveriam pensar seus respectivos roteiros com base em eventos, expressões, arquiteturas, vestimentas, lendas e religiosidades associadas ao Sítio Histórico de Olinda. Isso os levou à necessidade de discutir sobre o conceito de Patrimônio Cultural.

A essa altura, para dinamizar ainda mais a comunicação e facilitar o compartilhamento de informações, o quadrinista A20 elaborou um grupo em outra rede social, Facebook, composta por todos os membros da oficina. No grupo, foram disponibilizados, entre a primeira e a segunda semanas, textos de Funari (2006), Eisner (2010) e McCloud (2008) para enriquecer os conteúdos e otimizar melhor o tempo.

Os diálogos, com base na bibliografia disponibilizada, foram iniciados a partir do material introdutório de Funari (2006). Apesar de todos terem acesso aos escritos, foi perceptível que a maioria leu de maneira superficial. Deparamo-nos com concepções sobre o que é Patrimônio Cultural para todos eles, concebendo bens de origem material, imaterial, móvel, imóvel e das mais diversas crenças e classes sociais. A20, neste momento, foi o quadrinista mais ativo, com uma leitura aparentemente mais sofisticada.

Em seguida, ainda no segundo encontro, partimos para uma atividade prática com fontes materiais. Foram colocados sobre a mesa, objetos pessoais da família de um dos quadrinistas para que fossem utilizados como fontes na construção de tirinhas. Nada ligado ao produto final, apenas um exercício. Entre os objetos, pudemos identificar dois diários, um troféu, fotografias, carteira de identidade, certidões de nascimento, Carteiras Nacionais de Habilitação, periódicos (a Super Interessante e a Aventuras na História) e duas antigas carteirinhas escolares, aquelas que

entregávamos na entrada da escola e pegávamos na saída para serem colocadas as presenças diárias e a notas no final de cada bimestre. Cada um dos quadrinistas ficou responsável por trazer os seus próprios recursos materiais para desenho, apenas foram fornecidos a eles, folhas de papel A3 de baixa gramatura para confecção do exercício. O objetivo da atividade era elaborar uma tirinha de três ou quatro requadros a partir dos objetos selecionados e perceber como seriam ressignificados.

No final dessa atividade prática, os quadrinistas conseguiram concluir suas respectivas narrativas, produzindo memórias acerca dos objetos selecionados, embora a maior parte deles tenha tido dificuldade em realizar um enredo objetivo. Os resultados foram satisfatórios, como os do quadrinista A20 que, a partir de uma fotografia, desenvolveu uma narrativa ficcional, na qual intelectuais do futuro olhavam a mesma fotografia, trazendo interpretações sobre como era o passado (Imagem 52). Já o quadrinista A17 fez uma narrativa poética sobre o ciclo da vida a partir dos diários disponibilizados para pesquisa (Imagem 53).

Imagem 52- Produção A16



Fonte: A20 (2017).

Imagem 53 - Produção A16



Fonte: A16 (2017).

O quadrinista A12 (Imagem 54) selecionou uma edição da revista Aventuras na História, publicação da Editora Abril, e, a partir de um pequeno artigo sobre os Templários, fez uma tirinha com referências em um dos episódios da série televisiva *Black Mirror*, da Netflix.

Por outro lado, o quadrinista A09 (Imagem 55) aparentemente não partiu de objeto algum. Apenas levando em consideração a grande quantidade de fotografias disponíveis no momento da atividade, ele atribuiu o detalhe à idade do personagem fictício criado por ele mesmo.

Observamos que as formas de construção foram diversificadas e válidas, pois, como destacado antes, na opinião de McCloud (2008), não existe uma fórmula exata para criação de HQs.

Imagem 54 - Produção A12



Fonte: A12 (2017).

Imagem 55 - Produção A09



Fonte: A09 (2017).

Percebemos que os quadrinistas dessa oficina dominavam elementos específicos da linguagem das HQs. Na imagem 16, por exemplo, percebemos que o autor estabelece uma narrativa clara, com conceitos de transições quadro a quadro entre sujeito a sujeito, momento a momento e aspecto a aspecto. A mesma narrativa apresenta o rompimento da quarta parede no segundo e no terceiro requadro, ou seja, mostra o personagem além das bordas do quadrinho, estabelecendo dinamismo à tirinha, driblando a monotonia.

Já na imagem 17, observamos uma transição quadro a quadro entre cena a cena, além de uma quebra repentina no final do enredo, que poderíamos caracterizar como uma tentativa de inserir um *non sequitur* (Mccloud, 2008).

Essa atividade prática nos mostrou que, mesmo os colaboradores sendo capazes de desenvolver uma narrativa com clareza, seria necessário um terceiro diálogo, sobre o uso de fontes históricas. Apontamos aos participantes que eles deveriam se apoiar em fontes seguras para iniciar os roteiros, que deveriam estabelecer, por meio das fontes, uma relação entre passado e presente.

3.2.2 Visita ao Sítio Histórico de Olinda e os temas das HQs

Para estimular as pesquisas e dar continuidade ao projeto educativo, marcamos uma visita ao Sítio Histórico de Olinda. A atividade foi registrada no dia 23 de agosto de 2017 e teve como ponto de partida a Praça do Carmo.

A visita percorreu diversos espaços culturais do Sítio Histórico de Olinda, seguindo as escolhas do grupo, ateliês particulares, Ladeira da Misericórdia, Colégio Santa Gertrudes, Observatório Astronômico e o Museu de Arte Sacra. De todos os locais citados, o último foi o mais explorado, com maior número de registros, oral, fotográfico e escrito. Curiosamente, mesmo munidos com recursos de multimídia, os membros do projeto didático de 2017 foram flagrados, por diversas vezes, representando, através de desenhos, os objetos expográficos em seus *sketchbook*.

No Sítio Histórico, consolidaram as duas primeiras etapas do procedimento proposto pela professora Horta (1999), observação e registro. Em relação à primeira, os participantes são submetidos a uma experiência sensorial, articulada através de perguntas, contato físico, experimentações, medições, comparações e deduções; em seguida, levados a realizar registros escritos, visuais, orais e gráficos em cadernos ou dispositivos eletrônicos. O objetivo é recolher informações que permitam desenvolver uma análise crítica por meio da identificação dos objetos, na tentativa de extrair respostas acerca das suas funções e significados. O grupo teve liberdade quanto à seleção dos objetos que deveriam ser investigados. Não foram poucos os colaboradores que terminaram a visita com dúvidas sobre qual tema escolher, ou mesmo, determinados a encontrar outro assunto que estivesse dentro do nosso recorte, que fosse do alcance do nosso percurso *in loco*.

Foi solicitado, ao final da visita, que os participantes organizassem suas fontes documentais acumuladas para serem apresentadas no próximo encontro, com o propósito de discutir os roteiros de cada história. Sugerimos que novas fontes fossem anexadas àquelas coletadas durante a visita, com o propósito de ampliar a fundamentação das pesquisas.

No terceiro e quarto encontro, os quadrinistas trouxeram as fontes coletadas para serem apresentadas aos seus pares. Através de uma *brainstorming* (tempestade de ideias), foram estimulados diálogos e apresentadas várias ideias com a proposta de alavancar a criatividade e o desenvolvimento dos enredos.

Assim, tem início o que Libâneo (2013) vai chamar de consolidação e aprimoramento dos conhecimentos e habilidades. Podemos dizer que os participantes passaram por dois tipos de consolidação, a generalizadora e a criativa. A primeira, generalizadora, “estabelece a aplicação de conhecimentos para situações novas, após a sua sistematização; implica a integração de conhecimentos de forma que os alunos estabeleçam relações entre conceitos” (Libâneo, 2013). Foi o que aconteceu quando os quadrinistas agruparam e selecionaram suas fontes, das quais algumas foram utilizadas no processo criativo e outras não. A consolidação criativa está ligada à própria construção dos enredos das HQs, pois, segundo Libâneo (2013, p. 208): “Se refere a tarefas que levam ao aprimoramento do pensamento independente e criativo, na forma de trabalho independente dos alunos sobre a base das consolidações anteriores”.

Percebemos que uma parcela dos quadrinistas estavam inseguros quanto aos temas selecionados. Nesse sentido, entre o terceiro e quarto encontro, foi proporcionada a possibilidade de uma nova investigação. Diante da dificuldade de desenvolver seus enredos devido à pouca quantidade de fontes obtidas na visita ao Sítio Histórico de Olinda, os quadrinistas, por meio do processo de exploração (Horta, 1999), tiveram a oportunidade de recorrer a novos documentos oriundos de bibliotecas, sites, arquivos, cartórios, instituições, jornais e entrevistas. Essa proposta foi estabelecida para a ampliação dos conteúdos, possibilitando o levantamento de novas hipóteses, questionamentos e reavaliação do material obtido.

No quarto encontro, o quadrinista A14 apresentou, em sua coleção de fontes, um livro e quatro textos extraídos de sites e *blogs* da internet. Inicialmente, escolheu um tema que não fora discutido no percurso da visita, optando, assim, pela Guerra dos Mascates. Para fundamentar sua narrativa, ele selecionou o livro *A Guerra dos Mascates*, de Mário Melo. Também trouxe um texto escrito por Gabriel Oliveira no *blog* *Estudo Prático sobre a Guerra dos Mascates* e três textos da Wikipedia sobre Sebastião Castro Caldas, mosquetes e a Guerra dos Mascates. Além das fontes escritas, fez um levantamento de imagens, com o propósito de extrair referências para o desenvolvimento de desenhos associados a arquiteturas, vestimentas, armas, paisagens e personalidades históricas. Seu propósito era construir uma memória sobre o ex-governador de Pernambuco, Felix Machado.

A07 e A09, com o objetivo de desenvolver produções aos moldes *mainstreame* cientes do tema escolhido, como já foi dito, trouxeram um amontoado de imagens

extraídas da internet e as letras das músicas Dona de sete Colinas, Olinda (Sonho de Valsa), Hino do Elefante de Olinda e o Hino do Homem da Meia-Noite. Entre as imagens, encontramos a captações do *Google Maps* da Sede do Homem da Meia Noite e fotografias de bonecos gigantes representando figuras célebres como Alceu Valença, Ariano Suassuna, Chico Science, Luiz Gonzaga, Dominginhos e Lampião.

A23 apontou como objeto de estudo a peste que assombrou os centros urbanos de Olinda e Recife no ano de 1685. Entre as fontes apresentadas pelo colaborador, estavam o artigo A Peste e a Morte no Imaginário Açucareiro Colonial: A Tela de Ação de Graças aos Santos Cosme e Damião Pela Proteção da Vila de Igarassu Contra a Peste em 1685 (Silva, 2012), o livro A História da Febre-Amarela no Brasil (Franco, 1969) e uma reportagem redigida por Thays Estarque e divulgada pelo G1 em 07/02/2016. Seu propósito foi estabelecer um paralelo entre o passado e o presente, sobre a forma como a população encara a doença transmitida pelo mosquito *Aedes aegypti*.

O colaborador A21, selecionou a estatueta do São Miguel Arcanjo do século XVIII (Imagem 56) e, no momento da discussão, apresentou seus registros desenhados realizados no momento da visitação. Além disso, ele selecionou quatro imagens da Catedral da Sé em Olinda, das quais duas eram imagens da fachada e as outras duas, das regiões internas da nave central. Também trouxe um texto extraído do *blog* Clube Brasileiro de Trens Fantasma, sobre lendas urbanas do Recife, outro sobre Lendas do Estado de Pernambuco, do site de Assombrado, e um último sobre a história de São Miguel Arcanjo, do site Cruz Terra Santa.

Imagem 56 - São Miguel Arcanjo - século XVIII



Fonte: A21 (2017).

O quadrinista A20 selecionou o Braço Relicário do século XVIII (Imagem 57) e apresentou nove fotografias autorais do casario, ateliês particulares, objetos expográficos do Museu de Arte Sacra e cinco fotos obtidas na internet retratando desenhos de garotas possuídas, o Museu de Arte Sacra e a Pietá. Também trouxe o Boletim do Arquivo Histórico Judaico Brasileiro, no qual apontou o artigo intitulado Um Dibuk Entre Dois Mundos, de Nachman Falbel (2013). Seu objetivo era especular sobre a origem dos restos mortais contidos no interior do Braço Relicário do século XVIII, narrando uma história sobre exorcismo.

Imagem 57 - Braço Relicário - século XVIII



Fonte: A20 (2017).

O quadrinista A02 selecionou o Observatório Astronômico de Olinda para narrar a trajetória do astrônomo, meteorologista e engenheiro francês Emmanuel Liais. Entre suas fontes, encontramos duas fotografias autorais, uma do próprio observatório e outra de sua placa informativa. Além disso, há cinco imagens coletadas da internet: três fotos com as imagens de D. Pedro II, Emmanuel Liais e Paris do século XIX, e duas pinturas, das quais uma era do governador Alexandre José Barbosa Lima e outra era um desenho paisagístico do Recife na perspectiva da Ladeira da Misericórdia, em Olinda. Ainda apresentou o artigo Emmanuel Liais e o Imperial Observatório do Rio de Janeiro, de Antonio Augusto P. Videira (2005).

A02 e A08, trabalhando em dupla, trouxeram um texto resumido extraído do site *Scribd* com imagens sobre Astronomia em Pernambuco e outro texto extraído do site Espaço Ciência de Pernambuco sobre o Observatório do Alto da Sé, em Olinda. Também trouxeram imagens e um pequeno vídeo intitulado A Escala do Universo: do

Micro ao Macro, extraído do site, Grupo de Astronomia de Pernambuco. Ainda apresentaram um texto do site Curiosamente sobre um grupo de La Ursa, do bairro de Jardim Atlântico. A coleção de materiais, segundo os idealizadores, daria corpo a uma narrativa conspiratória sobre o Observatório de Olinda.

A19, por exemplo, disse ter entrevistado uma antiga moradora do Sítio Histórico de Olinda, embora não tenha apresentado nenhum material tangível em nosso encontro. Certo de como funcionaria a dinâmica do seu enredo, projetou um material com viés jornalístico, acerca das mazelas sociais do município de Olinda.

A16 apresentou a gravação, através de um dispositivo móvel, de todas as explanações feitas pelos monitores no Museu de Arte Sacra, somando 70 minutos e 47 segundos de áudio. Também deixou claro não ter definido o tema da narrativa.

A12 trouxe vinte e cinco imagens, das quais aparentemente quatro foram fotografadas por ele, e outras, coletadas na internet. Não trazendo nenhuma fonte de outra natureza. Em seu depoimento, deixou claro que seu enredo não seria baseado em eventos históricos, que seria totalmente fictício, mas que se passava em Olinda.

A15, um quadrinista guatemalteco, levantou a possibilidade de expor seu ponto de vista estrangeiro, em relação ao Carnaval de Olinda na sua narrativa. A ideia, bem recebida pelo grupo, foi apresentada junto a textos do blog, Vida de Turista, sobre o Carnaval em Pernambuco e redigido por Thiago Cesar Busarello e outro anônimo, do site da Prefeitura de Olinda, sobre a história do Carnaval dos romanos aos olindenses. O quadrinista afirmou ter usado, como referência, as imagens contidas nos textos. Em ambos, havia fotografias do Carnaval pernambucano no tempo presente, com registros dos bonecos gigantes, Galo da Madrugada e passistas de frevo. Gostaríamos de chamar à atenção para as imagens do site oficial da prefeitura de Olinda, do qual se utilizou de duas composições dos artistas renomados Wiliam-Adolphe Bouguereau, O Jovem Baco (1884), e Augustus Earle, Jogos durante o entrudo no Rio de Janeiro (1822), para ilustrar o conteúdo sobre o Carnaval.

O quadrinista A15, também afirmou ter entrevistado três pessoas distintas. Dois moradores de Olinda e um admirador do seu Carnaval. Nos registros, as informações contam suas respectivas idades: entre dez e vinte e seis anos. Mas assim como A16 e A19, o entrevistador não transcreveu as informações nem apresentou registros relevantes acerca da entrevista.

O quadrinista A01 foi outro que trouxe um amontoado de imagens do Sítio Histórico de Olinda extraídas da internet e também não apresentou nenhuma fonte escrita ou de qualquer outro tipo.

Entre todos eles, o quadrinista A10 foi o único a admitir estar com dificuldades quanto à compreensão do desenvolvimento da ação educativa. Para estimular sua criatividade, indicamos os artigos do historiador Ronaldo Manoel Silva, sobre crimes de sodomia em Olinda e Recife, entre os séculos XVI e XVIII.

3.2.3 A Web como recurso de pesquisa

As redes sociais na internet contribuíram para o desenvolvimento do nosso projeto educativo. Através delas, divulgamos eventos especializados em quadrinhos como “Explorando o Universo, nos Quadrinhos e nas Telonas”, promovido pela MaxCon PE, e a “Bakamoon Fancomics”, loja especializada em cultura *geek*. Ali também divulgamos uma série de tirinhas: *Calvin and Hobbes*, do estadunidense Bill Watterson; *Sushi de Kriptonita*, do carioca Daniel Cramer; e uma sátira do desenho *Caverna do Dragão*, feita pelo paraibano Daniel de Gois. Tudo isso com o propósito de estimular a produção das narrativas.

Os mais ativos nessa divulgação nas redes sociais eram os quadrinistas A20, A23, A12 e A16. No Facebook, no grupo Quadrinhos UFPE, 2017.2, foram publicados vídeos com animações da série “Juro que vi”, materiais que narram pequenas situações de personagens mitológicos da cultura nacional, entre eles, o Curupira, Saci e a Iara. Uma forma de demonstrar como nosso patrimônio pode ser ressignificado, através das várias linguagens, de maneira atrativa e com um perfil destinado a todas as idades. As animações contam com a direção de Humberto Avelar, Sergio Glenes e a colaboração de alunos do Ensino Fundamental da Escola Municipal George Sumner, do Rio de Janeiro.

Vídeos técnicos sobre o universo das HQs também foram divulgados no grupo do Facebook. O quadrinista A12 compartilhou o canal do *youtuber* Thiago Spyked, *Crás Conversa Oficial*. Neste canal, estão vídeos comentando sobre assuntos diversos como, indicação de cursos para formação de quadrinistas, sugestões para o desenvolvimento de portfólio, armazenamento de materiais para desenho e apontamentos de técnicas de produção.

3.2.4 A Construção dos personagens

Em nossas oficinas, o quadrinista A11 seguiu a orientação sugerida por McCloud (2008) sobre a construção dos personagens e construiu uma tabela com seus dois personagens principais, realizando expressões diversas que caracterizam suas respectivas personalidades (Imagem 58).

Imagem 58 - Construção de personagens A11



Fonte: A11 (2017).

O quadrinista, além de construir uma diversidade de expressões, tomou o cuidado de atribuir nomes típicos da nossa cultura, além de caracterizar os tipos de acessórios e vestimentas dos personagens. É importante lembrar que esses últimos detalhes, de acordo com McCloud (2008), devem estar atrelados à personalidade deles.

Já outros quadrinistas não tiveram a mesma preocupação. A exemplo, o quadrinista A23 (Imagem 59) construiu seu personagem principal com base na estética e elementos da personalidade do seu filho mais velho, julgando não precisar realizar uma tabela semelhante à do A11, dispensando estudos com expressões, ângulos de visão e acessórios particulares. De maneira semelhante, o colaborador

A01 admitiu que seu personagem é seu *alterego*, facilitando ainda mais a construção de sua personalidade, motivações e universo (Imagem 60).

Imagem 59 - Personagem do quadrinista A23



Fonte: A23 (2017).

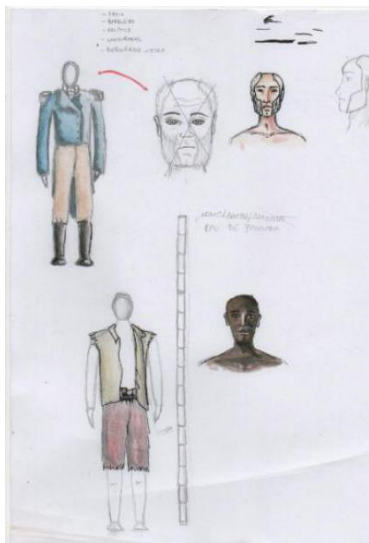
Imagem 60 - Personagem do quadrinista A01



Fonte: A01 (2017).

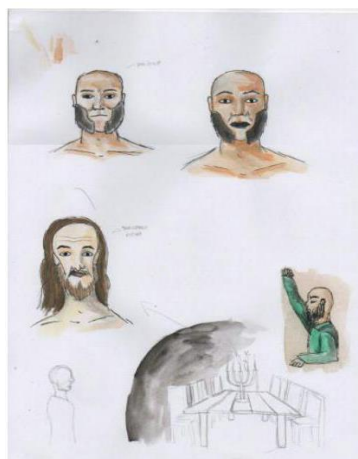
Esforço sagaz tiveram os quadrinistas A14 e A12. O primeiro fez estudos sobre vestimentas de diferentes classes sociais, gesticulação e estéticas de barbas e cabelos do século XVIII. O participante realizou esboços aquarelados de figuras humanas em diferentes ângulos e detalhes anatômicos para distinguir personagens como Félix Machado, Bernardo Vieira de Melo, políticos, barqueiros e conjurados. No canto inferior direito de um dos registros, é perceptível um estudo de perspectiva para mobília, adornado com um candelabro semelhante ao *menorah* judaico, a representação tem apenas cinco suportes para velas, enquanto o objeto de origem semita tem sete, ver imagens 61 e 62.

Imagem 61- Caracterização dos pers A14 (I)



Fonte: A14 (2017).

Imagem 62 - Caracterização dos pers A14 (II)



Fonte: A14 (2017).

O quadrinista A12 atribui diferenças estéticas aos personagens que vão desde cortes de cabelo, vestimentas, acessórios e padrões anatômicos. Também elaborou objetos como uma espada, um amuleto em forma de coração e um pergaminho, com nomes associados a valores humanos. Juntos, possibilitam a construção de algo semelhante a uma chave, que terá papel relevante no desdobramento da sua narrativa. Entre os desenhos, encontramos estudos de uma bicicleta em dois ângulos distintos, assim como a elaboração de personagens humanos e caninos. Através de delineamentos definidos e monocromáticos, são perceptíveis as cargas de influências orientais, caracterizadas pelos olhos grandes, expressivos e rostos afilados, ver imagens 63 a 69.

Imagem 63 - Perfil A12



Fonte: A12 (2017).

Imagem 64 - Frontal A12



Fonte: A12 (2017).

Imagem 65 - Feminino A12



Fonte: A12 (2017).

Imagem 66 - Óculos A12



Fonte: A12 (2017).

Imagem 67 – Bicicleta



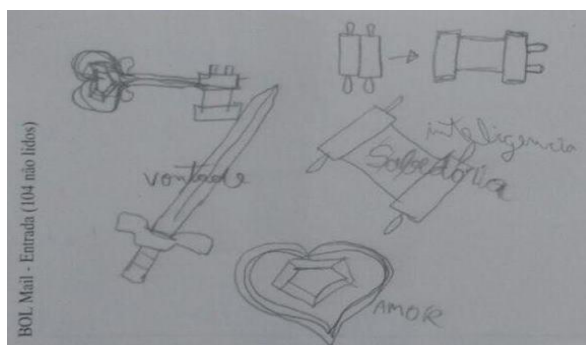
Fonte: A12 (2017).

Imagem 68 – Cachorro



Fonte: A12 (2017).

Imagem 69 – Objetos



Fonte: A12 (2017).

Somente o quadrinista A13 apresentou personagens elaborados antes do início da nossa ação educativa. O que fez foi apenas inserir suas criações em uma narrativa que se passava no Sítio Histórico de Olinda. Todos os outros quadrinistas criaram seus personagens depois do início das oficinas, por isso não foram citados na descrição.

É correto dizer que alguns quadrinistas partiram de exemplos prontos. É o caso dos participantes A07, A09 e A23 que desenvolveram suas narrativas com base em

figuras emblemáticas oriundas do Barroco europeu e do Carnaval olindense: Homem da Meia-Noite, Mulher do Dia, o músico e compositor Alceu Valença, a morte. A ausência de registros das pesquisas nos faz pensar que os quadrinistas idealizaram suas linhas com base na construção dos roteiros.

3.2.5 A Construção dos cenários

Os vídeos publicados “O Que Somos Nós?”, do canal Nerdologia, coordenado pelo *youtuber* Atila Iamarino e “Como Cenário Ajuda a Contar Histórias”, do canal Entre Planos, coordenado pelo *youtuber* Max Valarezo, foram utilizados para estimular os quadrinistas a elaborar suas HQs. Através deles, percebemos que a oficina pode ser estimulada, não apenas com uma, mas com várias outras âncoras (Bender, 2014), que os levassem a realizar novas outras reflexões.

Os vídeos, nesse sentido, serviram como provocações para nortear a construção das HQs. O primeiro deles, que inicia uma discussão a partir do paradoxo de Teseu, permitiu um questionamento sobre até que ponto nossos quadrinistas poderiam combinar o patrimônio cultural com aspectos da cultura *geek*, sem descaracterizar os bens culturais da região.

O segundo vídeo foi encarado pelo grupo do projeto didático como uma maneira de potencializar, com sutileza, a forma de construir uma narrativa inteligente. Baseado nele, observamos que, além dos cenários situarem personagens no tempo e no espaço, poderiam expressar estados psicológicos, gostos, crenças, posição na hierarquia social e situações que os personagens estariam prestes a enfrentar na trama. Alguns aproveitamentos foram obtidos pelos participantes, com a análise do vídeo.

Na Imagem 70, por exemplo, podemos observar detalhes cenográficos que dialogam com a narrativa. A passagem, representada por mãe e filho, deixa claro, através do cenário, que ambos pertencem a uma classe social menos abastada. Os detalhes da parede e do chão rachado entram em consonância com a escassa movelaria do ambiente, caracterizando uma família com baixo poder aquisitivo. Além disso, no segundo requadro, o autor denuncia a religiosidade das personagens ao inserir uma cruz latina na parte superior direita, enfatizando a fidelidade ao cristianismo.

Imagem 70 - Parábola da Peste, página 3



Fonte: A23 (2017).

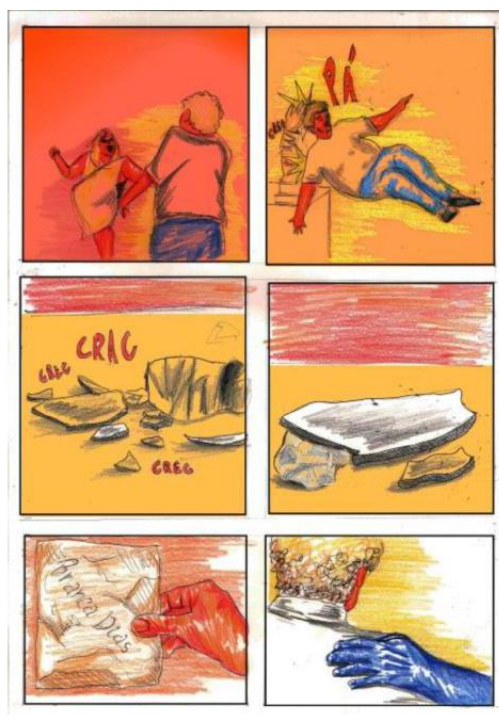
Podemos traçar um paralelo entre as Imagens 71 e 72 e identificar as variações de cores e linhas no cenário em questão e identificar a mudança do estado de espírito da personagem principal. Na primeira, observamos o bem-estar da garota e de seu pai, inseridos em um cenário dotado de um casario simétrico e delineado por linhas retas. Os desenhos sugerem uma arquitetura no estilo colonial, dotada de cores frias, enfatizando todo o equilíbrio e harmonia da relação estabelecida entre os personagens. Na segunda, composta por cores quente e uma quase ausência de objetos, sugere-se um clima agressivo de instabilidade diante da ação realizada pela garota descontrolada.

Imagem 71 - Gehena, página 3



Fonte: A20 (2017).

Imagem 72 - Gehena, página 10



Fonte: A20 (2017).

As HQs começaram a ser produzidas entre os meses de setembro, outubro e novembro, caracterizando a fase chamada de apropriação por Horta (1999) e aplicação por Libâneo (2013). Para este último, a aplicação é a fase em que os alunos se apropriam das informações adquiridas durante o processo investigativo, aplicando-os de forma criativa em atividades práticas. É o momento oportuno para os envolvidos demonstrarem independência intelectual e auto expressão, de maneira crítica. Segundo Horta (1999), é durante a apropriação que os colaboradores têm a oportunidade de construir um produto tangível que vai garantir um melhor aproveitamento da experiência didática, por parte deles. Um legado que tenha utilidade pública, fruto de um trabalho cooperativo e baseado em pesquisas, atendendo às orientações de William N. Bender (2014).

3.2.6 A elaboração dos roteiros

Os métodos empregados para o desenvolvimento dos roteiros foram distintos. Alguns quadrinistas optaram pela escrita, outros, por desenhos esboçados. A escrita, para tal finalidade, possibilita a participação de pessoas sem a habilidade de

desenhar, atuar como quadrinista. Não é necessário muito esforço para encontrarmos pessoas que ganharam visibilidade na indústria dos quadrinhos como roteiristas, é o caso do escocês Mark Millar, criador do KickAss (2010), ou mesmo o pernambucano André Balaio, autor de quadrinhos sobre assombrações no Recife (2016).

Assim, podemos dizer que muitos ganharam tempo nas oficinas, uma vez que todos os quadrinistas da ação educativa foram igualmente autores dos seus roteiros, facilitando a idealização de cenas, poses, expressões, cenários e dinâmica da narrativa. Afinal, cada um deles, ao escrever as histórias, não teve que se preocupar com a interpretação de um terceiro para materialização das imagens.

Entre os métodos aplicados para o desenvolvimento dos roteiros, podemos destacar a estratégia do quadrinista A20, ver Quadro 4 e Imagens 73 e 74.

Quadro 4 – Roteiro escrito pelo quadrinista A20

PÁGINA 1

QUADRO 1.1 -(OLINDA, SÉCULO XVI) - Menina com a cabeça abaixada e os cabelos cobrindo o rosto, casa com aparência de velha TOTALMENTE VAZIA...

QUADRO 2.1 - Branca Dias segura um livro sagrado e começa a dizer "ordene-lhe Deus, instantemente vos pedimos e vós príncipe da milícia celeste, pelo Divino Poder, precipitai no inferno a satanás e a todos os espíritos malignos que andam pelo mundo para perder as almas"

QUADRO 3.1 - Menina totalmente contorcida soltando um grunhido muito alto com o pescoço inchado como se fosse vomitar algo

QUADRO 4.1 - Branca dias grita "ordeno que deixe o corpo dessa criança"

QUADRO 5.1 - o DYBUK sai pela boca da criança e diz "Retornarei, Branca Dias, quando já fores pó e não PODERÁS MAIS me deter.

PÁGINA 2

QUADRO 1.2 - fumaça entrando dentro de uma caixa

QUADRO 2.2 - Caixa se fecha -

QUADRO 3.2 - pessoas entram na sala onde estava Branca Dias e a Menina

QUADRO 4.2 - PESSOA checa a menina e diz que ela está morta

QUADRO 5.2 - UMA MULHER ABRAÇADA A CRIANÇA GRITA E TODOS FAZEM CARA DE DESESPERO

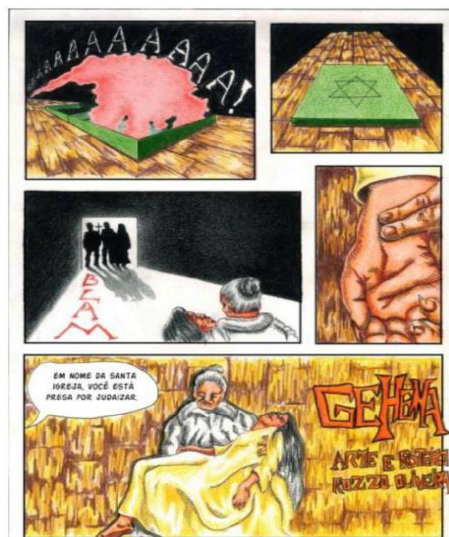
QUADRO 6.2 - GEHENA (TÍTULO) - ROTEIRO E ILUSTRAÇÕES - ROZZO OLIVEIRA

Imagem 73 - Gehena, página 1



Fonte: A20 (2017).

Imagem 74 - Gehena, página 2



Fonte: A20 (2017).

Reparem que o quadrinista realiza a descrição dos detalhes por vinheta, não fazendo a separação entre falas e ações dos personagens como uma das formas sugeridas por Will Eisner (2010). Por ser escritor e desenhista, não precisou seguir a linha o roteiro planejado. É perceptível que ele aplicou pequenas modificações no

produto final, tanto na disposição dos desenhos quanto nas orações. Logo na primeira vinheta, a descrição da posição da cena difere da descrição do roteiro, o que também ocorre no quadrinho número dois, no que se diz respeito ao texto (Imagem 75).

Imagem 75 - Esboço A23



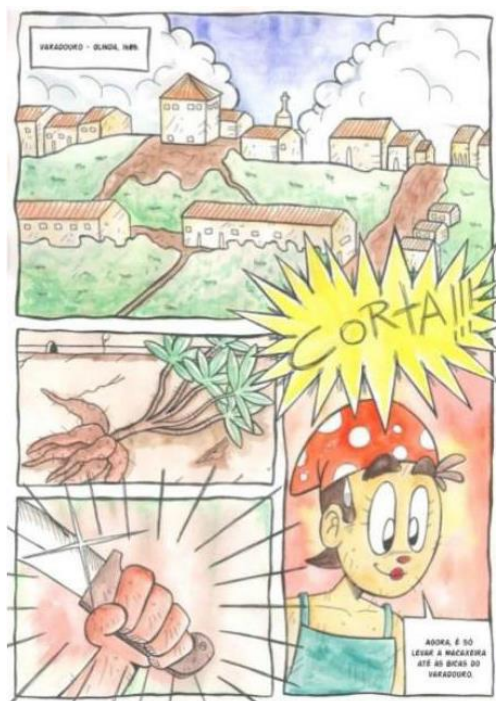
Fonte: A23 (2017).

Imagem 76 - Parábola da Peste, página 1



Fonte: A23 (2017).

Imagem 77 - Parábola da Peste, página 2



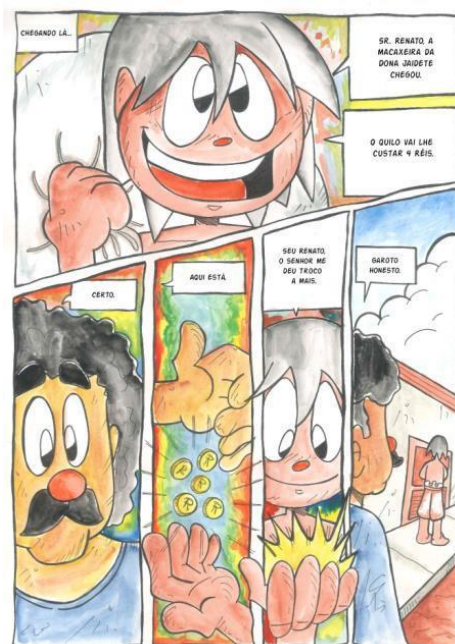
Fonte: A23 (2017).

Imagem 78 - Parábola da Peste, página 3



Fonte: A23 (2017).

Imagem 79 - Parábola da Peste, página 4



Fonte: A23 (2017).

O quadrinista A23 optou pela construção do roteiro através de um *boneco*, instrumento que oferece a oportunidade de fazer correções de rota antes de se debruçar sobre o produto final (Imagens 75 a 79). Elas demonstram que o quadrinista distribuiu quatro páginas da narrativa em uma folha de A3 planejando a organização dos quadros, posicionamento dos personagens, cenários e diálogos.

Embora feito de maneira improvisada, pouco foi modificado entre o roteiro e o produto final, desde as falas e desenhos até as sequências da narrativa. Na primeira página, por exemplo, os primeiros diálogos foram modificados duas vezes antes da finalização. O quadro número cinco, que provavelmente seria um desenho do protagonista partindo com um saco nas costas, foi substituído por um *close-up* na personagem feminina. Os demais trechos da narrativa seguiram de maneira semelhante em relação aos esboços, com pequenas modificações na escrita.

O quadrinista A12 (Quadro 4), por exemplo, fez um organograma escrito mais detalhado do roteiro, subdividido em páginas e quadros; descrição da imagem; e falas. Para facilitar a distinção entre uma página e outra, ele alternou as cores em branco e azul.

Quadro 5– roteiro escrito pelo quadrinhista A12

ROTEIRO QUADRINHOS		
PÁGINA E QUADRO	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	FALAS
p1-q1	Panorâmica de Olinda	TÍTULO DA HISTÓRIA
p1-q2	Escavação arqueológica	[-... E encontraram uma pedra misteriosa com inscrições de letras diferentes desenhadas na pedra.]
	Repórter	-Os arqueólogos irão estudar para saber do que se trata estas inscrições.
	Convento de São Francisco	-Acredita-se que seja do período logo após a expulsão dos Holandeses de Pernambuco
p1-q2	Tv que mostra a mesma repórter da página anterior comentando a notícia do roubo	-Outro acontecimento bastante intrigante daqui de Olinda foi o roubo de um livro raro do Museu da Cidade. O ladrão não deixou rastro e só levou o exemplar que estava para ser restaurado. É com você Meire
p2-q2	Olhar de Léo	-Então ele...
p2-q3	Olhar de Lila	-Percebeu que aquilo é uma dica para achar o segredo escondido
p2-q4	Léo pegando o celular	
p2-q5		-Léo, você viu? Acho que alguém também percebeu que as inscrições na rocha podem ser uma pista para o segredo de que o livro fala...
	Léo e Lila no celular	-Verdade Lila, eu também percebi isso, e os símbolos (alfabeto) da pedra são. -Exatamente iguais as do livro!! Leva teu livro, poderemos precisar. No local a gente se encontra. -Ok, tchau

Fonte: A12.

Além de produzir o roteiro escrito, o quadrinista esboçou as sequências dos quadros para facilitar a finalização do projeto. Constatamos isso ao comparar a tabela com as Imagens 80 e 81. O boneco, para ele, cumpriu, então, sua função, possibilitando mudanças radicais nas rotas da narrativa. Observando o material, é perceptível que cenas foram separadas do mesmo trecho e reorganizadas em laudas distintas. Exemplo disso foi o quadro da escadaria, que, no esboço, estava localizada na parte inferior da página e, no produto final, foi deslocada para uma região superior, ver imagens 82 e 83.

Imagem 82 - Esboço A21 (II)



Fonte: A21 (2017).

Imagem 83 - O Segredo de Olinda, página 9



Fonte: A21 (2017).

Apesar dos esboços facilitarem o processo de construção das HQs, como acabamos de analisar, houve um caso excepcional que não utilizou esse tipo de recurso. Foi o caso do quadrinista A19, por exemplo, que afirmou ter produzido o roteiro de maneira improvisada, com base nas lembranças dos diálogos feitos com sua entrevistada e depois ter inserido a narrativa diretamente na folha de A3, esboçando a lápis e finalizando com técnicas de nanquim e aquarela.

Os demais quadrinistas não forneceram informações acerca dos métodos aplicados na construção dos roteiros.

3.2.7 A Produção das HQs

Depois que os caminhos foram traçados, os quadrinistas deram início à materialização das HQs num processo longo e trabalhoso. Os quadrinistas passaram a produzir o material dentro do ateliê, para possíveis apontamentos de correções; e, no período extraclasse, para otimizar o tempo.

No que se diz respeito ao tempo necessário para produção, podemos afirmar que A12, A19, A20 e A21 foram os mais atuantes, com resultados significativos, sempre cumprindo os prazos estabelecidos. Por outro lado, desistiram do projeto no meio do percurso, os quadrinistas A06 e A18 alegaram falta de tempo para produzir.

Durante semanas, seus únicos objetivos foram consolidar os produtos finais com eficiência. Após quinze encontros, doze HQs foram consolidadas com nove, atendendo às exigências iniciais do planejamento.

Três HQs não apresentaram resultados dentro dos padrões estabelecidos. Os quadrinistas A13 e A24 entregaram uma narrativa de seis páginas e o quadrinista A15, uma de nove quando o acordo no início da oficina era com dez ou mais.

Já o quadrinista A05 apresentou uma narrativa com o número de páginas dentro do padrão, mas com uma história confusa e pouco inteligível, problemas que poderiam ser corrigidos durante os encontros, mas seus métodos de produção não permitiam a análise do todo, impossibilitando o entendimento da HQ. Ele desenhava cada vinheta individualmente em folhas de papel A4, sem diálogos e fazia o agrupamento das artes em casa. As outras nove HQs tiveram rendimento significativo e atenderam às exigências estabelecidas pelo projeto.

Sete quadrinistas, produziram, do início ao fim, suas narrativas sem necessitar do auxílio de terceiros. Eles pesquisaram, desenvolveram personagens, roteiros, fizeram os desenhos, arte e pintaram seus produtos finais. Aqueles que usaram técnicas de pintura com lápis de cor levaram mais tempo para entregar os resultados sendo mais pontuais os que usaram guache e aquarela em suas composições.

De uma forma geral, a maioria dos integrantes tiveram êxito em suas criações, apresentando seus resultados de maneira satisfatória. Apenas o quadrinista A20 parece ter cansado do projeto no meio do percurso, reduzindo o capricho com que vinha desenvolvendo sua HQ, causando um contraste perceptível na coloração e na delineação dos desenhos. Por outro lado, os demais quadrinistas, que finalizaram o projeto mantiveram o ritmo em suas composições, garantindo um equilíbrio do produto final.

Três narrativas foram desenvolvidas em dupla, das quais a produção dos quadrinistas A13 e A24 foram feitas em apenas seis páginas. A desenvolvida pelos quadrinistas A07 e A09 cumpriu todas as exigências, sendo roteirizada e desenhada pelo segundo membro e pintada pelo primeiro que também foi o responsável pela inserção de algumas expressões nos personagens da história.

Os quadrinistas A02 e A08 produziram a narrativa em uma mesa digitalizadora, com ambos alternando o ofício de desenhar e pintar.

Os quadrinistas A19 e A20 aquarelaram a narrativa do quadrinista A23 num verdadeiro trabalho em trio, em que o primeiro pintou personagens, e o segundo, cenários, concluindo a operação em dois encontros de quatro horas.

3.2.8 A Produção da publicação

Depois que todos os participantes terminaram suas HQs, chegou o momento de digitalizar, ou escanear, os resultados finais.

Dada a autonomia dos envolvidos na ação educativa, não foi necessário uma só pessoa recolher e inserir os diálogos individualmente. Embora muitos possam pensar ser mais simples inserir os textos manualmente, essa prática coloca em risco as composições, que podem sofrer com rasuras em decorrência das frequentes correções gramaticais. Isso sem contar com a falta de clareza e equilíbrio com que alguns podem expressar sua escrita.

Para garantir um compromisso com as normas ortográficas e nos auxiliar na revisão dos textos, convidamos estudantes do Curso de Licenciatura em Letras da UFPE, antes de inserir os diálogos nos balões. Quatro deles se mostraram disponíveis e, no dia 25 de outubro, analisaram as HQs dos quadrinistas em sua maioria. Nem todos os quadrinistas compareceram no dia, ficando a cargo deles a correção ortográfica, tendo que recorrer assim a amigos e familiares para solução do problema.

Depois de digitalizados e com seus respectivos textos corrigidos, as HQs foram submetidas à operação de inserção dos diálogos através de programas de computador. Qualquer que fosse a ferramenta de aplicação, combinaram que a fonte deveria ser a *ActionMan*. A decisão não foi unânime, mas, em decorrência da omissão de alguns membros, a regra permaneceu. No entanto foi necessária uma mudança em função de uma falha no planejamento. Identificaram que a fonte selecionada não dispunha do diacrítico *til* e da *cedilha*, que alguns substituíram pelos mesmos dígitos da fonte *ComicSans*.

Muitos nem sequer pensaram em tal artifício e não souberam resolver o problema. Em função do desconforto e do fato de alguns quadrinistas apontarem que a estética da *ActionMan* não estabelecer uma relação harmoniosa com suas respectivas composições, optaram por anular a regra e resolveram deixar a critério dos autores, evitando maiores perdas de tempo. Mesmo assim, alguns permaneceram

com a opção inicial, outros migraram para estilos como as tradicionais fontes *ComicSans*, *Times New Roman* e até mesmo o *Arial*.

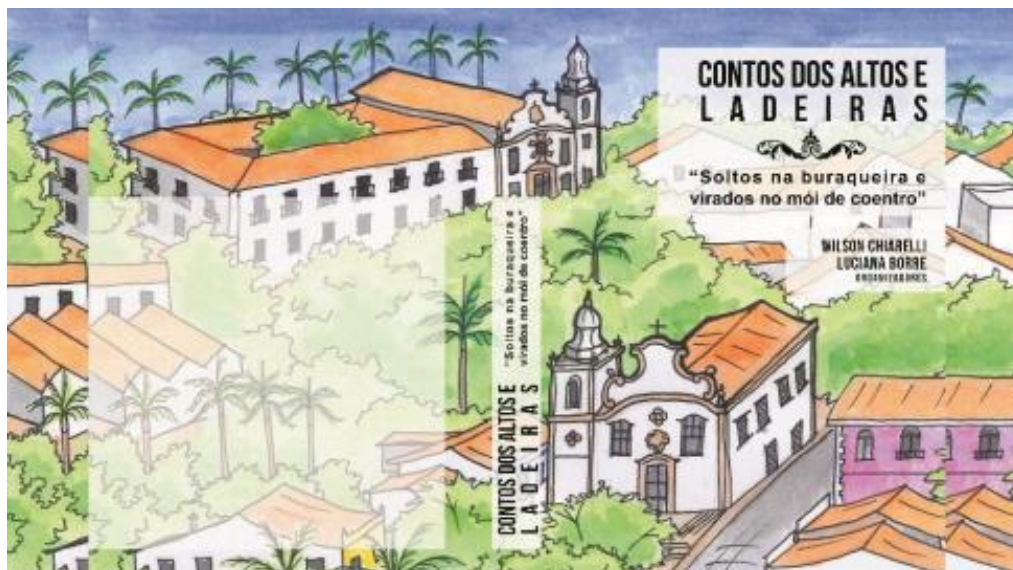
No dia 29 de novembro, reuniram-se para o desenvolvimento da capa da publicação que reuniria o conjunto de HQs produzidas na oficina. Para ilustrar o objeto, selecionamos o detalhe do primeiro requadro da narrativa *O Segredo de Olinda* –de autoria do quadrinista A12. O desenho coloca em evidência duas igrejas do Sítio Histórico de Olinda (O Mosteiro de São Bento e a Igreja de São Pedro Apóstolo) além do casario da região, dialogando perfeitamente com o recorte estabelecido pela ação educativa.

O programa utilizado no desenvolvimento da composição da publicação foi o *Photoshop*, e, através dele, foi usada a ferramenta retângulo para a inserção de quatro *box* parcialmente transparente.

Na área destinada à capa e localizado na parte superior direita, o *box* principal carrega o título e subtítulo da obra. O primeiro foi delineado com a fonte *BebasNeue* e o segundo, com fonte *Arial Black*. No mesmo local, entre ambos os dizeres, foi inserida uma divisória com adornos semelhantes à estética barroca. O título foi equilibrado, trazendo a maior quantidade do texto na parte superior e seu restante, com largura equivalente logo a seguir, gerando uma sensação de simetria retangular. Abaixo, com fonte reduzida e aspeada, está o subtítulo, composto por dois termos regionais, indicando a força física, artística e libertária do projeto como estimulador de identidades. O título faz referências à própria região do Sítio Histórico de Olinda e às inclinações íngremes do polígono de tombamento.

O *box*, localizado logo abaixo no canto direito, informa os nomes dos organizadores da publicação, prática encontrada em diversas obras acadêmicas e assim feita por se tratar de uma coletânea de autores diversos. Na região destinada à lombada do livro, eles optaram por colocar o *box* de tal forma que não prejudicasse a visibilidade do Mosteiro de São Bento, que ocupa a região da capa, lombada e quarta capa. As fontes utilizadas em seus dizeres, seguem o mesmo padrão citado inicialmente, embora sem a divisória barroca. Na quarta capa, disponibilizamos um *box* para inserção de dizeres extraídos da introdução da publicação com o propósito de elucidar informações sobre a obra. Ainda foram inseridas orelhas através da multiplicação da imagem, para que não ocorresse uma distorção da composição – ver Imagem 84.

Imagem 84 - Capa da publicação Conto dos Altos e Ladeiras



Fonte: A08; A12 (2017).

Depois da correção, foram necessárias mais duas outras revisões ortográficas, com o propósito de evitar possíveis erros de digitação. Levantamos as possibilidades de inserir pequenas biografias dos autores e suas respectivas caricaturas, com o objetivo de valorizar o trabalho individual de cada quadrinista. Talvez uma operação para uma futura oportunidade.

Por fim, introduzimos três textos introdutórios de autoria dos organizadores da *graphic novel* ao produto final. Entre eles, inserimos um breve ensaio de como o correu o desenvolvimento da oficina e todo seu processo criativo. E outros dois textos, argumentando sobre os quadrinhos como recurso didático e seus benefícios em ser usado como ferramenta na Educação Patrimonial.

A publicação de 127 páginas de HQs pode ser apontada como ponto positivo, mesmo que apenas cento e uma delas tenham sido aproveitadas para *graphic novel*. É importante salientar que seu resultado é fruto da primeira experiência do gênero no Curso de Artes Visuais, o que não nos livra de realizar novas reflexões para que futuras investidas não cometam os mesmos equívocos da ideia original.

3.3 Sobre o compromisso com a memória e a edificação de identidades

Imagem 85 – Aperta Enter.



Fonte: Acervo pessoal Wilson Chiarelli.

Embora a história em quadrinhos que abre essa introdução (Imagem 85) pareça uma convocação bastante inocente e despretensiosa, ela dialoga com uma série de postulados instituídos por artistas e intelectuais de natureza diversa, sendo dotada de propósitos bem definidos. Às vezes, escapa-nos a sensibilidade para prestar atenção em mensagens específicas, como a que está posta acima, a qual dialoga e complementa as orientações de Francisco de Assis França (1966-1997), na música Etnia – terceira faixa do álbum *Afrociberdelia* (1996), da banda Chico Science & Nação Zumbi:

Por detrás de algo que se esconde / Há sempre uma grande mina de conhecimentos e sentimentos / Eu disse, por detrás de algo que se esconde / Há sempre uma grande mina de conhecimentos e sentimentos, e sentimentos / Não há mistérios em descobrir / O que você tem e o que gosta / Não há mistérios em descobrir / O que você é e o que você faz (Chico Science; Nação Zumbi, 1996).

Nas duas linguagens, percebemos as orientações dos autores para olhar para dentro do eu, com o propósito de expressar sentimentos e conhecimentos. Uma

espécie de exercício de autorrevelação, que denuncia maneiras de identificação e relações afetivas. Por isso, questionamo-nos: a quem interessa uma produção de conhecimentos que envolvam experiências particulares e quotidianas? Talvez não encontremos respostas claras para essa pergunta, mas compreenderemos como diferentes áreas do conhecimento defendem esse tipo de abordagem.

Curioso é como o repertório de pesquisas no campo das Artes Visuais e da Educação Patrimonial nos serviu para nortear a produção de histórias em quadrinhos em ambiente acadêmico. Elas possibilitaram entendimentos relevantes para alicerçar práticas educativas e maneiras de expressão. Nos fez compreender, por exemplo, que, durante o período vanguardista, romper com os postulados do academicismo, desconstruir linhas e formas, aplicar cores arbitrárias e selecionar motivos compostos por personagens anônimos em circunstâncias quotidianas, tornam-se sofisticado e transgressor (Gombrich, 2012; Bell, 2008). Além de esclarecer que o conceito de patrimônio, antes restrito ao excepcional e edificado, passou cada vez mais a abarcar toda heterogeneidade do quotidiano (Pelegriani; Funari, 2013) passando, inclusive, a entendê-lo como fonte documental para realização de processos permanentes e sistemáticos de trabalhos educacionais, centrados no Patrimônio Cultural, para o conhecimento e enriquecimento individual e coletivo (Horta, 1999).

Esses entendimentos legitimaram a criação de “Retalhos”, *graphic novel* desenvolvida no seio do Curso de Artes Visuais da UFPE, um projeto coletivo que envolveu a participação de alunos dos cursos do Centro de Artes e Comunicação (CAC), corpo docente e profissionais do campo das artes pernambucanas para sua produção. Por ter sido criada no calor da política de isolamento e durante a ascensão de governos conservadores no Brasil e no mundo, torna-se um fragmento da memória acerca de um contexto específico, composto por doses homeopáticas de estímulos para compressão de que vivenciamos um cenário pós-apocalíptico. Nesse contexto, percebemos reconfigurações nas relações sociais – nas maneiras de se comportar e sentir – que certamente estão expressas nas linhas, formas, cores e enredos das narrativas aqui contidas. O que elas nos dizem sobre o tempo vivido? Que escolhas e posicionamentos nelas estão presentes? Uma coisa é certa: *Retalhos* é fruto daquilo que passou e não é mais, convertendo-se automaticamente em memória e reflexo do seu tempo, como toda produção cultural (Chartier, 2016; Darnton, 2018; Ginzburg, 2016).

Apropriando-se de uma metodologia mista para produção das histórias em quadrinhos, enveredamos por concepções espontaneístas de ensino da arte (Borre, 2010); buscamos referências estratégicas para estimular a criatividade, em ações educativas norteadas pelos princípios da Educação Patrimonial (Horta, 1999); discutimos sobre arte moderna (Argan, 1992; Gombrich, 2022) e o seu desdobramento até misturar-se com o Regionalismo pernambucano na primeira metade do século XX (Freyre, 1996; Anjos; Morais, 1998; Cabral, 2017); além de compartilhar experiências sobre a linguagem e semiótica dos quadrinhos (Cagnin, 2014; Eisner, 2010; McCloud, 2008), durante todo o segundo semestre de 2020. Nesse percurso, produzimos narrativas expressas por meio de desenhos, pinturas, fotografias e montagens, cada uma com identidade visual específica e versando sobre algo que transita entre o fantástico e a concretude. Um verdadeiro emaranhado de fragmentos de experiências sensíveis dos envolvidos no projeto, com seus pares, seres vivos, além de todo o espaço físico e virtual que os circundam. Em outras palavras, da relação dos agentes sociais com os bens culturais materiais e imateriais de sua região. Essa união torna-se, então, um possível ato de resistência quando a ordem do dia foi o distanciamento.

No *Minidicionário da Língua Portuguesa*, de Silveira Bueno (2007), o autor define retalho como “parte de uma coisa que se retalhou; recorte; resto de peça de tecido. Como se tece um grande lençol composto por vários fragmentos, desenvolvemos “Retalhos” a partir daquilo que sobrou de nós ou que sentimos necessidade de reverberar em função do isolamento social. Assim, a saudade do “rolê” no Recife Antigo ou no Sítio Histórico de Olinda; a fúria contra a gestão do executivo; a vontade de colocar um fim na ansiedade infinita que habita o coração de cada um; o medo propagado pelo clima de instabilidade difundido nos principais meios de comunicação; e/ou amadurecimento gerado pela superação de um problema pessoal, tornam-se combustível para denunciar escolhas, sentimentos e sentidos atribuídos a eventos, objetos e rituais que, muitas vezes, nos escapam a compreensão e constituem a configuração identitária específica.

No entanto, o que buscamos compartilhando esses símbolos identitários? Que tipo de narrativa edificaremos por meio dessa construção? E mais: como seremos rememorados a partir desse projeto, seus precedentes e possíveis produções futuras? Toda liberdade criativa nos foi dada. No passado, artistas de vanguarda transgrediram proporcionando a aceitação, no interior das academias, de variadas formas de

representação e configurações estéticas, além da ruptura entre arte erudita e indústria cultural (Gombrich, 2012; Bell, 2008). Em paralelo, intelectuais de diferentes naturezas empregaram uma verdadeira batalha para ampliação do entendimento do que se considera como patrimônio cultural, configurando um multiculturalismo sem precedentes. Isso permitiu elevar nosso projeto a níveis estratosféricos de democratização das escolhas pessoais de cada envolvido. O poder de criar narrativas figurativas carregadas de valores, crenças e sentidos converte-se, nesse sentido, em ato de sensatez para com as futuras gerações diante desse clima de instabilidade vivenciado, pois acreditamos que, com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades, como pontuou o próprio Tio Ben (Lee, 1962). E, para não parecer absurdo citar um personagem de história em quadrinhos para legitimar uma atividade acadêmica, e que entendemos, alegoricamente, habilidades e competências como poderes especiais, lembremos que, de acordo com Barroncas (2012), “trabalhar com o passado demanda certa responsabilidade - ética e social - dos que se propõe a esse ofício” (Barroncas, 2012, p. 124) e completa:

A memória é um desses rastros que o historiador pode transformar em fonte. Um resquício que persiste em continuar entre nós, que nos ajuda a estabelecer laços de identidade individual e coletiva (Barroncas, 2012. p.125).

Na operação que realizamos, podemos tranquilamente assumir esse compromisso com nossas memórias, tal como os historiadores, mesmo alicerçados pela licença poética. Assim, o poder de criar narrativas capazes de serem transmitidas e, conseqüentemente, constituir o repertório identitário e cultural de uma dada comunidade nos coloca com tais poderes e responsabilidades em mãos. Catroga (2001) classifica três categorias de memória: a protomemória, a memória e a metamemória. A primeira refere-se às nossas maneiras de socialização e nossos *habitus*, o que está na esfera do automatismo. Seguida pela memória propriamente dita, constituída pelas recordações e pelos reconhecimentos. Sendo a metamemória designada pelas representações sociais do que foi vivenciado pelos agentes. Para o autor, o sujeito e a coletividade buscam a anamnese. E, por meio dessas categorias, sobretudo as duas últimas, compreendemos os significados velados pelas maneiras como cada indivíduo se envolve com o passado; como conduzem a edificação identitária; e como distinguem-se dos demais (Catroga, 2001). Nesse sentido, quais

são nossas necessidades do presente e expectativas para o futuro? Seleccionamos as memórias adequadas para supri-las?

O desdobramento do tempo se encarregará de apresentar respostas, abrindo precedentes para novas reflexões. Por enquanto, acreditamos ser pertinente investir em narrativas que incitem discussões edificantes de qualquer natureza. Violência contra mulher, tolerância religiosa, relação dos agentes com espaço urbano, questões de gênero, multiculturalismo, depressão, preservação do meio ambiente, política partidária, subversão, são apenas alguns dos temas transversais que podem ser debatidos a partir das narrativas de *Retalhos*. Por outro lado, enquanto ação educativa, entendemos que, alguns pontos mostram-se relevantes para os envolvidos que se apropriaram do patrimônio cultural como fonte de pesquisa, ao agregar novas perspectivas ao processo de formação profissional. Nesse sentido, buscamos entender a criação de narrativas em quadrinhos como produção cultural, histórica e social; abordar o desenho como agente de interlocução entre os bens culturais e a sociedade; compreender a importância do professor mediador nas atividades lúdicas e artísticas; conhecer e desenvolver propostas pedagógicas para/com o patrimônio cultural como assunto pertinente ao cotidiano da comunidade; conhecer e refletir sobre alguns documentos que regem as relações didático-pedagógicas para/com o patrimônio cultural, entre eles os PNCs (Parâmetros Curriculares Nacionais) e a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC); investir no resgate de narrativas autobiográficas.

Por fim, entendemos que todos os esforços empregados no presente projeto, possivelmente, podem induzir esses profissionais em formação à reproduzirem propostas semelhantes de trabalho com outros grupos de artistas ou alunos. Acreditamos que, se o professor experimenta e intervém como protagonista na construção de conhecimentos, provavelmente, incitará protagonismo. Sendo assim, “historiar o eu, passa a ser, então, um processo constante de autoconstrução e autonegociação; nesse sentido, é possível enxergar o eu como um projeto contínuo de historicização e narrativização” (Goodson, 2013, p. 257). Assim, projetos como *Retalhos* constituem um excelente recurso para envolver a comunidade em operações artísticas. Mostrando-se, assim, ambicioso ao propor um trabalho de edificação e transmissão de sentidos e significados, além da ressignificação dos bens culturais.

3.4 Sobre a jornada em busca de uma grande mina de conhecimentos e sentimentos

Foram oito anos de resistência; nove edições compostas por conteúdo autoral; quadrinhos; cinema; poesia; jogos de passatempo; diálogo com o patrimônio cultural; experiências transmidiáticas; entrevistas; oração e trabalho. Quando iniciamos as investigações em arte sequencial no ano de 2011, nosso objetivo era apenas romper com uma educação meramente tecnicista para evitar a propagação da monotonia. Assim, passamos a assumir propostas para realizar uma produção cultural autoral da comunidade vinculada ao Colégio Imaculado Coração de Maria. Nos recusávamos aceitar que educação fosse apenas um mero jogo tecnicista de perguntas e respostas, na busca pelo acúmulo de pontos, e passamos a investir instintivamente no aprendizado por meio do protagonismo compartilhado.

Docentes, alunos e colaboradores iniciam um processo de estímulo das faculdades mentais para o desenvolvimento de narrativas de autorrevelação alicerçadas por pesquisas de técnicas artísticas e fontes historiográficas. Entre as diversas linguagens usadas para comunicar, uma destacou-se em volume de produções. É fato que esse dado não foi inocente e tão pouco teve a pretensão de sê-lo. Diversos são os motivos. Primeiramente, a arte sequencial é praticada pelos seres humanos desde os períodos mais remotos, quando ainda vivíamos aos moldes silvícola, e vem mostrando-se eficiente enquanto linguagem, comunicando, em harmonia com diferentes mídias da cultura globalizante do tempo presente. Enquanto história em quadrinhos, é considerada um excelente recurso didático para aplicação de ações educativas em sala de aula (Vergueiro, 2010), sendo um ótimo pretexto para instigar projetos pedagógicos que dialogam com as operações da concretude (Bender, 2014). Uma terceira motivação diz respeito aos níveis de aceitação e viabilização desse tipo de linguagem, para crianças e adolescentes, como pontuou Waldomiro Vergueiro (2010), e por que não, adultos e idosos? Com o desdobramento do tempo essa linguagem passou a ser explorada pedagogicamente com frequência no Colégio Imaculado Coração de Maria, das mais variadas maneiras.

Passamos então a produzir história em quadrinhos por meio da publicação de um fanzine, o qual atribuímos o título de Misto & Quente, sendo distribuído gratuitamente entre os membros da comunidade escolar nos principais eventos culturais da instituição. E como a linguagem em questão tem diversos elementos que

dialogam com o cinema, foi natural passarmos a produzir nossos próprios filmes de curta metragem, promovendo assim o Festival de Curtas Imaculado, e consequentemente instituindo o canal Cine Paiaba na plataforma de compartilhamento de vídeos YouTube, composto por dezenas de produções cinematográficas autorais. Isso sem contar com os jogos pedagógicos de tabuleiro produzidos pelos discentes da instituição. No entanto, nossa cultura escolar seria interrompida pelas condições históricas apresentadas no ano de 2020. De repente estávamos diante de uma situação completamente nova, com ferramentas pouco usuais em nosso ambiente escolar. Era preciso superar as dificuldades impostas pelo sistema. As reuniões por meio de web conferência tornam-se uma realidade e nossa comunidade passa a enfrentar uma busca incessante pelo equilíbrio e a sobriedade.

O isolamento social reconfigurou as relações sociais colocando toda comunidade escolar diante de um desafio sem precedentes. Como continuar com nosso protagonismo compartilhado diante da incapacidade de nos reunirmos no mesmo espaço físico? Tal contexto nos jogou em um hiato monstruoso. Como se já não bastassem os problemas do distanciamento, o sistema tratou de marginalizar recursos pedagógicos que serviam como mecanismo de motivação para realização das ações educativas. Nesse sentido, nos questionamos quais tipos de estratégias pedagógicas deveríamos aplicar para recuperar o fôlego das produções culturais e ao mesmo tempo torná-las autossustentáveis e edificantes? Refletimos sobre provocações dessa categoria, e a partir delas, criamos o Grupo de Extensão e Pesquisa em Arte Sequencial e Cultura Geek (GEPEASCGeek).

O GEPEASCGeek é um grupo de pesquisa com o objetivo de reunir artistas pesquisadores interessados em diferentes áreas do conhecimento e comprometidos com a edificação e o fortalecimento das identidades sociais por meio da propagação da memória. O grupo, independente até então, mantém-se sorrateiramente nas penumbras do Colégio Imaculado Coração de Maria desde a segunda metade do primeiro semestre de 2021, mantendo encontros regulares todas às segundas feiras, entre 14h e 16h. Nele entendemos, para realização do nosso trabalho, o Patrimônio Cultural e a Memória Social como o conjunto de artefatos materiais e práticas imateriais que são selecionados por determinada comunidade ou grupos sociais com o objetivo de representar uma identidade coletiva.

Almejamos com nossa equipe, reativar linhas de produções em história em quadrinhos, cinema (curta metragem) e jogos pedagógicos inspirados pelo legado

deixado por nossa cultura escolar e todo capital simbólico que a cidade de Olinda representa para história da arte brasileira. Mais que isso, pretendemos criar uma nova linha de pesquisa para estimular o desenvolvimento de animações digitais em âmbito escolar e configurar, junto às outras linguagens articuladas, uma identidade de trabalho voltado para suprir demandas da concretude com produtos que dialoguem com universo geek. Nesse sentido, planejamos ações educativas, estimulados pela cultura do empreendedorismo, para arrecadar fundos, financiar pesquisas e atingir objetivos citados anteriormente.

Entre os êxitos alcançados pelo grupo, nasce *Fastio: Memórias e Identidades*, graphic novel desenvolvida pelo GEPEASCGeek; um ponto de convergência, que envolve a participação de alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio; corpo docente institucional e profissionais em formação dos Cursos de Designer e Artes Visuais da UFPE. Por ter sido criada no calor da política de isolamento e durante a ascensão de governos conservadores no Brasil e no mundo, torna-se um fragmento da memória acerca de um momento histórico específico. Em suas páginas certamente estão expressos por meio de linhas, formas, cores e enredos, as maneiras de sentir e se comportar dos agentes sociais nesse contexto. O que elas nos dizem sobre o tempo vivido? Que escolhas e posicionamentos nelas estão presentes? Uma coisa é certa. *Fastio* é fruto daquilo que passou e não é mais, convertendo-se automaticamente em memória e reflexo do seu tempo, como toda produção cultural (Chartier, 2016; Darnton, 2018; Ginzburg, 2016).

Apropriando-se de uma metodologia mista para produção das histórias em quadrinhos, enveredamos por concepções espontaneístas do ensino e aprendizado da arte (Borre, 2010); buscamos referências estratégicas para estimular a criatividade, em ações educativas norteadas pelos princípios da Educação Patrimonial (Horta, 1999); discutimos sobre arte moderna (Argan, 1992; Gombrich, 2012) e o seu desdobramento até misturar-se com o Regionalismo pernambucano na primeira metade do século XX (Freyre, 1996; Anjos; Moraes, 1998; Cabral, 2017); além de compartilhar experiências sobre a linguagem e semiótica dos quadrinhos (Cagnin, 2014; Eisner, 2010; McCloud, 2008) e seus possíveis diálogos com a cultura geek.

Nesse percurso, produzimos narrativas que expressaram identidades visuais específicas e versaram sobre tudo aquilo que livrou pessoas da melancolia e da tristeza nesse contexto do isolamento social. Um verdadeiro emaranhado de memória sobre as experiências sensíveis dos envolvidos no projeto, com seus pares, seres

vivos, além de todo o espaço físico e virtual que os circundam. Em outras palavras, da relação desses agentes sociais com os bens culturais materiais e imateriais de sua região.

No Minidicionário da Língua Portuguesa de Silveira Bueno (2007), o autor define fastio como inapetência; falta de apetite. O título refere-se à bravura do povo pernambucano, tão politicamente ativo ao longo da história como percebemos por meio da Insurreição Pernambucana (1645-1654); Revolução Pernambucana de 1817; Confederação do Equador (1824). Refere-se a essa nossa insubordinação; sobretudo quando apontamos que não estamos comendo nada de ninguém, como rememorou a Banda Eddie ao citar o amigo Audifas, presidente do Segura Coisa lá de Olinda. Um título que denuncia nossa disposição para solução de qualquer problema, conflito; ou que simplesmente não está preocupado com a opinião de terceiros ou daqueles interessados em dificultar as relações sociais. Por estarmos vivendo períodos de conflitos, buscamos suplantá-los por meio de prática educativas que estimulem valores como pró atividade, perseverança e consciência social. Assim compartilharemos símbolos edificantes para erradicar todos os espectros que assombram nossa comunidade nesse contexto.

No entanto, o que buscamos compartilhando esses símbolos identitários? Que tipo de narrativa edificaremos por meio dessa construção? Mais do que isso, como seremos rememorados a partir desse projeto, seus precedentes e possíveis produções futuras? Toda liberdade criativa nos foi dada. No passado, artistas de vanguarda transgrediram proporcionando a aceitação, no interior das academias, de variadas formas de representação e configurações estéticas, além da ruptura entre arte erudita e indústria cultural (Gombrich, 2012; Bell, 2008). Em paralelo, intelectuais de diferentes naturezas, empregaram uma verdadeira batalha para ampliação do entendimento do que se considera como patrimônio cultural, configurando um multiculturalismo sem precedentes. Isso permitiu elevar nosso projeto a níveis estratosféricos de democratização das escolhas pessoais de cada envolvido. O poder de criar narrativas figurativas carregadas de valores, crenças e sentidos, converte-se, nesse sentido, em ato de sensatez para com as futuras gerações diante desse clima de instabilidade vivenciado, pois acreditamos que, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, como pontuou o próprio Tio Ben (Lee, 1962). E para não parecer absurdo citar um personagem de história em quadrinhos para legitimar uma atividade acadêmica, e que entendemos, alegoricamente, habilidades e competências como

poderes especiais, lembremos que, de acordo com Barroncas (2012) “trabalhar com o passado demanda certa responsabilidade, ética e social, dos que se propõe a esse ofício” (Barroncas, 2012, p. 124). E completa:

A memória é um desses rastros que o historiador pode transformar em fonte. Um resquício que persiste em continuar entre nós, que nos ajuda a estabelecer laços de identidade individual e coletiva (Barroncas, 2012, p. 125).

Na operação que realizamos, podemos tranquilamente assumir esse compromisso com nossas memórias, tal como os historiadores, mesmo alicerçados pela licença poética. Assim, o poder de criar narrativas capazes serem transmitidas e consequentemente constituir o repertório identitário e cultural de uma dada comunidade, nos coloca com tais poderes e responsabilidades em mãos. Catroga (2001) classifica três categorias de memória: a protomemória, a memória e a metamemória. A primeira refere-se às nossas maneiras de socialização e nossos habitus – o que está na esfera do automatismo. Seguida pela memória propriamente dita, constituída pelas recordações e pelos reconhecimentos. Sendo a metamemória, designada pelas representações sociais do que foi vivenciado pelos agentes. Para o autor, o sujeito e a coletividade buscam a anamnese. E por meio dessas categorias, sobretudo as duas últimas, compreendemos os significados velados pelas maneiras como cada indivíduo se envolve com o passado; como conduzem a edificação identitária; e como distinguem-se dos demais (Catroga, 2001). Nesse sentido, quais são nossas necessidades do presente e expectativas para o futuro? Seleccionamos as memórias adequadas para supri-las?

O desdobramento do tempo se encarregará de apresentar respostas, abrindo precedentes para novas reflexões. Por enquanto, acreditamos ser pertinente investir em narrativas que incitem discussões para conduzir agentes sociais à libertação; a busca pelo equilíbrio e a sobriedade. Nostalgia, cafuné, paixão pela arte, amizade, amor ao próximo, cuidar dos idosos, são apenas alguns dos temas que podem ser debatidos a partir das narrativas de Fastio. Por outro lado, enquanto ação educativa, entendemos que, alguns pontos mostram-se relevantes para os envolvidos que se apropriaram do patrimônio cultural como fonte de pesquisa, ao agregar novas perspectivas ao processo de formação. Nesse sentido, entender a criação de narrativas em quadrinhos como produção cultural, histórica e social; abordar o desenho como agente de interlocução entre os bens culturais e a sociedade;

compreender a importância do professor mediador nas atividades lúdicas e artísticas; conhecer e desenvolver propostas pedagógicas para/com o patrimônio cultural como assunto pertinente ao cotidiano da comunidade; conhecer e refletir sobre alguns documentos que regem as relações didático-pedagógicas para/com o patrimônio cultural, entre eles os PNCs (Parâmetros Curriculares Nacionais) e a nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC); e investir no resgate de narrativas autobiográficas, constituiu nosso repertório referências para o desenvolvimento do projeto em questão. Por fim, percebemos que nossa ação social reaproximou a comunidade de artistas/quadrinistas do Colégio Imaculado Coração de Maria. Possibilitando estabelecer uma comunicação com agentes sociais externos, alguns já inseridos no circuito profissional da arte. Além de instituir um fio condutor entre diferentes instituições de ensino; um verdadeiro diálogo entre escolas da educação básica e a universidade.

3.5 Sobre o Movimento Mangugeek

Apontou o saudoso historiador francês Jacques Le Goff (2013) que a memória remete-nos a um conjunto de funções psíquicas; impressões, informações passadas, ou que os seres humanos representam como passadas, capazes de serem revisitadas e reelaboradas. De acordo com o autor, elas podem ser expressas por meio da pintura, desenho, escultura, fotografia, música ou qualquer outra linguagem que criemos enquanto agentes sociais. A premissa de Le Goff (2013) abriu precedentes para nos conduzir ao entendimento do caráter plástico da memória, uma vez que são socialmente construídas, como também atestou Hobsbawn (1997). O que nos permitiu realizar escolhas específicas para realizar uma narrativa de exaltação ao legado de Bajado e tomá-lo como referência maior para edificação de uma tradição cultural na produção de História em Quadrinhos em Olinda.

Bajado, tal como fazem os fanzineiros (Magalhães, 1993), produzia seus próprios exemplares de revista de História em Quadrinhos. Realizava todo o processo, desde a elaboração dos conteúdos até sua distribuição. Fazia tudo com muita paixão pela sétima e a nona arte. Entusiasmava-se com Flash Gordon, Tom Mix e Tarzan para criar personagens inspirados no que lia e assistia. Mais do que isso, atribuía feições aos personagens apropriadas dos amigos e familiares para compor esses heróis, com figurinos cinematográficos estadunidenses; batizava-os com nomes

criados a partir da mistura de referências nacionais e estrangeiras, algo semelhante ao que faziam os diretores de cinema nas produções do Ciclo do Recife (Gomes, 1994). Aliás, Bajado chegou a sonhar em ser diretor de cinema, assim como Osamu Tezuka sonhou (Gravett, 2006), mas nunca conseguiu exercer tal prática artística.

Sendo assim, transmitir as memórias sobre Bajado é impregná-lo de sentidos para uma comunidade produtora de história em quadrinhos em Olinda, que apropriando-se de suas referências, passa a assumi-lo como principal referência artística em função da sua identidade e dimensão simbólica, para criação de uma tradição que se pretende inculcar (Hobsbawn, 1997). De acordo com Joël Candau (2019), a partir dessa apropriação onde há uma adaptação do presente ao futuro organizada a partir de uma repetição do passado, no caso a prática de produzir quadrinhos com narrativas sobre os bens culturais regionais, tomando como referência a iniciativa promovida por Bajado, os agentes sociais envolvidos nesse contexto vão construir uma identidade, em particular na sua dimensão protomemorial, e ainda, com o desdobramento do tempo, essa exteriorização da memória, sobretudo por meio da imagem e escrita, possibilitará a transmissão memorial. Esta, tem como objetivo compartilhar sinais transmitidos, desde sua origem, traduzindo a vontade de configurar uma identidade. Entendemos assim que a produção de quadrinhos serve como um excelente recurso para uma memória forte, capaz de estimular o sentimento de pertencimento em um grupo específico de artistas ou mesmo de uma comunidade mais ampla em Olinda.

Perece habitual, além de edificante, a necessidade, em Pernambuco, de organizar configurações de práticas culturais que caracterizam conceitos. Nesse sentido, reunimos artistas com inclinação para a produção de História em Quadrinhos com propósito de transmitir, de maneira mais objetiva, nossas memórias para a organização de um sistema simbólico específico, um conceito de produção. Nada do que já não tenha sido feito outrora, em certa medida. Gilberto Freyre (1926), no seu Manifesto Regionalista de 1926 aponta para a maneira como os intelectuais se reuniram, inúmeras vezes, para refletir sobre o que seria o Regionalismo, e assim configurar ou definir o que seria esse Brasil no início de século XX; quais suas identidades. O início do século XXI também apresenta suas transformações na estrutura social e, conseqüentemente, apresenta novas demandas – atualmente o universo Geek está na ordem do dia e o Nerd já não serve mais para chacota, por exemplo.

Percebemos que as referências que caracterizam o trabalho de Bajado, dialogam com uma rede de conexões e valores de diferentes naturezas, herdadas das estruturas socioculturais pernambucanas. Freyre (1926) versa no Manifesto Regionalista de 1926 a relevância de exaltar os pontos positivos dos mucambos; a necessidade de resgatar a tradição culinária herdada da população afrodescendente; o estímulo às práticas e festas populares como o Bumba-Meu-Boi e o Carnaval – os motivos das composições que consagraram Bajado, não foram justamente aquelas que versavam sobre as tradições e hábitos populares? E ao contrário do que possa parecer, o esforço de Gilberto Freyre não era aparentemente negar qualquer tradição oriunda de terras estrangeiras. Ele era contra a imposição arbitrária, e consumo, de produtos estrangeiros que não correspondessem à demanda regional, como por exemplo, casaco de peles para ser usado no calor estratosférico do Nordeste; ou esqui para neve. Logo, entendemos que não é a absorção de elementos das culturas estrangeiras o que ameaça a descaracterização de qualquer regionalismo – o que fica evidente nas composições de Bajado; na música de Chico Science; ou até mesmo no universo fantástico de Ariano Suassuna. Sim. O próprio Movimento Armorial (Suassuna, 1974), com toda sua ênfase de combate ao estrangeirismo, bebeu nas fontes da cultura ibérica, além de ter cedido direitos para que suas narrativas fossem adaptadas para o Cinema. São exemplos de movimentos que valorizaram as tradições regionais populares e o conhecimento erudito; herdaram elementos que caracterizam culturas estrangeiras, além de contribuírem monstruosamente para reflexões sobre as questões do problema da identidade e da cultura regional no Brasil.

No entanto, é o Movimento Manguê Beat que amplia o diálogo entre a cultura popular regional e a indústria cultural estrangeira, em Pernambuco, reconfigurando a versatilidade do Regionalismo. No Manifesto Caranguejos com Cérebro, Fred Zero Quatro define:

Os manguêboys e manguêgirls são indivíduos interessados em hip-hop, colapso da modernidade, Caos, ataques de predadores marítimos (principalmente tubarões), moda, Jackson do Pandeiro, Josué de Castro, rádio, sexo não-virtual, sabotagem, música de rua, conflitos étnicos, midiotia, Malcom Maclaren, Os Simpsons e todos os avanços da química aplicados no terreno da alteração e expansão da consciência (Zero quatro, 1991).

A partir da percepção do excerto, entendemos que o Manguê Beat atinge níveis inimagináveis de experimentação do Regionalismo pernambucano. Zero Quatro (1991) propõe uma verdadeira imersão na Cultura Pop, abrindo precedentes para que

o Regionalismo pudesse dialogar com a história em quadrinhos e consequentemente o universo Geek. No último parágrafo do Manifesto o artista diz:

Bastaram poucos anos para os produtos da fábrica mangue invadirem o Recife e começarem a se espalhar pelos quatro cantos do mundo. A descarga inicial de energia gerou uma cena musical com mais de cem bandas. No rastro dela, surgiram programas de rádio, desfiles de moda, vídeo clipes, filmes e muito mais. Pouco a pouco, as artérias vão sendo desbloqueadas e o sangue volta a circular pelas veias da Manguetown (Zero quatro, 1991).

Quando Zero Quatro (1991) aponta que no “rastros do Mangue Beat surgiram rádios, desfile de moda, vídeo clipes, filmes e muito mais”, este “muito mais”, dialoga com toda produção que originou a Cultura Pop, Os Simpsons citado no texto, está posto, no nosso entendimento, como uma orientação para que os Mangue Boys e Mangue Girls atentem ao que está sendo amplamente difundido pela mídia e bastante consumido entre agentes sociais de classes sociais distintas. Mais do que isso, Zero Quatro (1991) abre precedentes para uma percepção mais refinada do Regionalismo, nos ajudando a visualizar o quanto Bajado, no passado, estava à frente do seu tempo, assumindo elementos da linguagem do Cinema e da História em Quadrinhos no seu trabalho artístico.

As referências citadas anteriormente no permite propor a edificação de uma identidade cultural em Olinda, configurada pela produção de História em Quadrinhos que versam sobre elementos da tradição popular, o cotidiano, o regional, em consonância, ou não, com o fantástico ou mesmo histórico; que dialoga com as linguagens da Cultura Pop, para transmitir símbolos que estimulem a ideia de pertencimento de um grupo à Cidade de Olinda; que busca referências nas tradições dos bens culturais regionais para fortalecer e legitimar um legado; tudo isso e “muito mais”, é o que nomeamos como Cultura MangueGeek. Conjunto de Intervenções conceituais que gerou diferentes narrativas, de autores das mais diferentes idades, gênero, regiões, com proposta e fôlego para criação de um universo tão caótico e edificante quanto foram os conceitos dos artistas e intelectuais citados anteriormente. A Cultura MangueGeek está sempre disposta a experimentar novas possibilidades de trabalho para estimular reflexões sobre os agentes sociais, seus problemas e a estética, no tempo e no espaço.

3.6 Sobre o uso do conceito de História Alternativa como estratégia para criação de uma História do cotidiano narrada por recursos visuais

Os treze anos de investigação sobre a História da História em quadrinhos e seu flerte com a História e a História da Arte nos conduziu também a diferentes percepções e entendimentos sobre o ofício do Historiador. Desde o início seguimos instintivamente com as pesquisas, com propósito de criar narrativas ficcionais para entreter, potencializar as identidades locais e ao mesmo tempo compartilhar ideais para estimular a melhoria na qualidade das relações sociais. Chegamos à uma configuração de trabalho. O presente texto visa incitar discussão sobre novas possibilidades de intervenção para o ofício do historiador.

No nosso entendimento, o historiador é aquele agente que investiga eventos da história e aplica a operação histórica (Certeau, 2015). Seu principal veículo de comunicação é a escrita. Ele registra a maneira como tratou as fontes; reflete sobre as teorias que dialogam com seu objeto de estudo e atribuem sentido à narrativa; fazem suposições; além de traçarem paralelos entre passado e presente. Atualmente os historiadores operam com fontes das mais variadas naturezas, entre elas imagens, textos escritos, objetos da cultura material, música, depoimentos orais. Mas nem sempre foi assim.

De acordo com Peter Burkert (1997, p. 17), “desde os tempos de Heródoto e Tucídides, a história tem sido escrita sob uma variada forma de gêneros” por meio de crônicas monásticas, memórias políticas, tratados de antiquários, entre tantas outras maneiras. Para alguns historiadores, como os seguidores de Ranke, por exemplo, as fontes deveriam ser escritas e emitidas pelo Estado, o que já se chamou de documentos ou fontes oficiais. Segundo Burke (1997), tais historiadores preocupavam-se mais com a história política e militar, diferente dos membros da *Annales* que se preocuparam em dar ênfase as questões econômicas e geográficas. Ou seja, o exercício de deslocar o olhar dos grandes eventos para os eventos populares, das grandes personalidades para os anônimos, também foi feito pelos historiadores – tal como fizeram muitos artistas.

Mas uma característica comum entre maioria esmagadora desses historiadores em suas práticas é que o veículo de comunicação era a escrita. Além disso, de acordo com Vavy Pacheco Borges (2003), a maioria deles estão impregnados com a rigorosidade que estabeleceram com a “verdade histórica”, herdada fortemente dos

tradicionais historiadores do século XIX. Aparentemente dois elementos que costumam ser rompidos na historiografia. Acreditamos que algumas sugestões de abordagem e expressão podem estimular a ampliação de maneiras como os historiadores fazem suas intervenções. Analisando sobre algumas operações realizadas por historiadores contemporâneos, gostaríamos de provocar uma reflexão.

No ano de 1986, o filme “O Nome da Rosa” foi lançado com direção de Jean-Jacques Annaud. O longa metragem foi inspirado na obra homônima de Umberto Eco, publicada em 1980. As duas intervenções que acabamos de mencionar, nos insita a questionar se não existem outras possibilidades além da tradicional e convencional produção historiográfica. O filme, em seu processo de produção, contou com a participação do medievalista Jacques Le Goff, que auxiliou Jean-Jacques Annaud na reconstituição do mosteiro beneditino onde se passa a narrativa. Umberto Eco, que escreveu obras como a História da Beleza e a História da Feiura, criou essa narrativa ficcional histórica ou história alternativa, que se tornou um *best seller* mundial com base em fontes históricas. Tal esforço destes autores para se debruçar em documentações e criar esses universos pode ser entendido como resultado de uma operação histórica? Além desses trabalhos, o que dizer das produções fílmicas em gênero documentário produzida por Marc Ferro?

Em 2017, na Caixa Cultural do Marco Zero, foi exposto o trabalho de Terciano Torres sobre o Recife através dos tempos. Foram mais de trinta desenhos sobre a região do Marco Zero, no Recife, representando elementos da cultura que denunciam as permanências e mudanças da paisagem em questão entre os séculos XVI e XXI. A perspicácia de Torres é monstruosa. Analisou sobretudo elementos arquitetônicos, em função de sua formação acadêmica, mas não deixou de expressar questões sobre desigualdade social, moda, tecnologia, patrimônio cultural, identidade, relevo e vegetação. Um verdadeiro espetáculo visual sobre história do Marco Zero. Seu trabalho foi edificado com referências em mapas, fotografias, plantas baixas, objetos de museu. Na exposição e no catálogo, as composições foram organizadas em ordem cronológica crescente. Trata-se de uma obra que resultou de uma operação histórica expressa por meio dos desenhos, além da escrita, esta, nitidamente como complemento.

Entendemos, nesse sentido, que é possível construir uma narrativa histórica expressa por meio das imagens. O livro, Arte no Século XIX, de Emily Grassi (2011), confirma nosso entendimento. Trata-se de espécie de catálogo com referências a

objetos da arte, organizadas em ordem cronológica, com capítulos dedicados ao Neoclassicismo, Romantismo, Pré-Rafaelitas e o Realismo. Há um pequeno texto que contextualiza cada um desses estilos no início de cada capítulo, o resto são as imagens auxiliadas por legendas, com autoria, ano e título. Uma verdadeira narrativa histórica sobre a história da arte durante o século XIX.

Sobre a ruptura com o compromisso com a “verdade histórica” gostaríamos de chamar a atenção para o conceito de história alternativa. Nessa perspectiva o conceito de história alternativa, nos oferece chão para reforçarmos a hipótese de que é possível criar narrativas históricas, sobre eventos que, não necessariamente aconteceram na concretude, mas que incitam a reflexão histórica. Investigando o conceito, entendemos que esse tipo de narrativa abre precedentes para licença poética ao ofício do historiador. *Bastardos Inglórios* (Tarantino, 2009) e *Era Uma Vez em Hollywood* (Tarantino, 2019) são exemplos de narrativas que versam sobre resultados alternativos acerca de eventos que ocorreram na concretude.

Sobre a história alternativa, segundo Gavriel Rosenfeld (2011), trata-se de um subcampo da história ou um subgênero da ficção científica. Também pode ser entendido como modos de expressões que podem assumir das mais distintas formas narrativas para estimular a reflexão histórica. Aparentemente não há limite para aplicação da história alternativa. Ela pode se manifestar por meio da linguagem cinematográfica, por meio da história em quadrinhos, vídeo games, bem como por meio de romances literários. De acordo com Gerson Lodi-Ribeiro (2003), esse gênero se apresenta como forma de ficção que apresenta resultados possíveis para eventos históricos a partir da máxima “e se”. E se o texto *O Cheiro da Carolina*, de Luiz Gonzaga, tivesse se propagado na mídia não como música, mas como uma História em Quadrinhos; e se os Holandeses não tivessem sido expulsos do Recife, esta última, é clássica na região metropolitana. Nesse caso, o exercício dos historiadores dessa perspectiva, seria especular por meio de fontes históricas, situações que provavelmente poderiam acontecer em uma linha temporal paralela a que vivenciamos.

Nesse sentido, não parece absurdo imaginar *Bajado* como um dos pioneiros na produção de quadrinhos independentes, ou fanzineiro, que serviu de estímulo para o protagonismo de um grupo mutável de artistas independentes locais a produzir narrativas gráficas no tempo presente. Dando asas para imaginação, suponhamos que significados, valores, normas de conduta foram transmitidos por esse grupo que

versaram sobre o cotidiano por meio da imagem e escrita. Que resultados são fruto dessas intervenções coletivas? Como se deu o processo criativo? Seria interessante registrar que foram produzidas por meio de pesquisas que envolveram experiências sensíveis particulares, depoimentos orais, fontes escritas e imagéticas. Talvez sim, isso renderia um bom vídeo documentário, aliás. O ativismo de um grupo estar imerso em protagonismo artístico, com objetivos comuns e bem definidos, em si, já constitui uma narrativa histórica.

Além do conceito de história alternativa, os conceitos de paisagem, lugar e identidade aplicado à análise das composições de Bajado nos fornece alicerce para refletir sobre como uma narrativa histórica expressa por meio das imagens, abre precedentes para o estímulo à reflexão histórica.

Observando a trajetória de Bajado e sua maneira de fazer arte, poderíamos forçadamente dizer que muitas das suas práticas dialogam com o ofício do historiador ou do antropólogo. Não faremos tal absurdo. Mas é inegável que ele, mesmo que de maneira inconsciente, apropriou-se de um olhar voltado para elementos que são objeto de interesse desses cientistas sociais, e captou bens culturais no cotidiano que foram expressos por meio de linhas e cores figurativas. O que Bajado fazia previamente para confeccionar suas composições consistia praticamente em uma intervenção etnográfica ou exercício de um verdadeiro *flâneur*. Pois de acordo com seus memorialistas (Cuentro, 1985; Prado, 1997; Canuto, 2017) e registros fílmicos sobre artista (Spencer, 1978; Mesel, 1981; Pinheiro, 2015), Bajado passava horas observando diferentes paisagens e lugares, transitando na rua ou da sacada de sua casa, para depois converter o que havia visualizado em motivos pictóricos – que serviam de estímulo para o processo criativo.

Observando a paisagem, Bajado apropriou-se de um repertório de referências simbólicas de lugares específicos, que vão atribuir uma identidade cultural bem definida às suas intervenções. Nestas, o artista nitidamente versa sobre a História social e cultural de Olinda.

Essa identidade é configurada por símbolos. De acordo com Bourdieu (1989) os agentes ou mesmo grupos sociais, atribuem sentido particulares a objetos ou ações sociais, isso inclui lugares e paisagens. Símbolos nascem e desaparecem, de acordo com os interesses da comunidade, o que confere um certo caráter orgânico ao processo de construção das identidades de um agente ou grupo (Hall, 2006). O compartilhamento de símbolos funciona como uma maneira para troca de

comunicação e conhecimentos. É a partir da repetição intencional desses símbolos que se dá o inculcar de uma ideia (Hobsbawm, 1997). Como pontuou Candau (2019), referindo-se à simbologia do patrimônio cultural, trata-se de um projeto de afirmação de si mesma, que pode ser entendido também como uma maneira de configurar valores e normas de conduta. Essa repetição de símbolos acontece na obra de Bajado. Ela denuncia a identidade das composições do artista. Ela que dialoga com os mesmos que vem sendo reproduzidos pelos membros da comunidade do Sítio Histórico de Olinda.

De acordo com Edvânia Tôrres Aguiar Gomes (2006), Gehard Hard, um geógrafo alemão, identificou onze tipologias relativas ao que se entende por paisagem. Edvânia Gomes aponta que em suas definições, a paisagem abarca não apenas elementos naturais como a vegetação, relevos, rios, praias, colinas, mas também se apropria da relação dos agentes sociais com o meio. Consideram elementos que caracterizam o regionalismo da paisagem, além dos símbolos da expressão cultural. E como já foi dito anteriormente, o Sítio Histórico de Olinda, sua tradição paisagística, seus títulos e atributos, fazem parte de diferentes processos de intervenções promovidos por agentes da iniciativa pública e privada (Martins, 2019) de suas relações com o meio. É tradição inventada (Hobsbawm, 1997). A construção dessa paisagem de Olinda configurada por esse caldeirão de elementos simbólico, estão presentes nas composições de Bajado, que expressou o cotidiano olindense e suas particularidades. Por meio dessas expressões, segundo Otávio Costa (2008):

A paisagem revela ainda a realidade do espaço em um determinado momento do processo. O espaço construído ao longo do tempo de vida das pessoas, considerando a forma como vivem, o tipo de relação que existe entre elas e que estabelecem com a natureza (Costa, 2008, p. 150).

E completa:

A paisagem vernacular atesta a relação que um determinado grupo social mantém com o lugar, expressando a sua formação e continuidade, mantidas através de práticas culturais que podem ser representadas por exemplo, através dos complexos industriais, dos povoados rurais, das reservas indígenas, dos lugares sagrados, dos parques naturais etc (Costa, 2008, p. 151).

A paisagem, nesse sentido, denuncia determinados lugares específicos. Os lugares de acordo com Yi-Fu Tuan (1983) são aqueles que você se sente acolhido ou que se sente pertencente. Tem relação com a dimensão afetiva que se estabelece

com o território. Pelo nível de proteção empregado por aqueles que o habitam; ou pelas narrativas que os revestem atribuindo-lhe uma atmosfera fantástica, que os tornam misteriosos. Essa relação de pertencimento, era compartilhada por Bajado. Se autodenominava “Um Artista de Olinda”. Nossas intervenções no Sítio Histórico de Olinda nos deixaram claro o quanto a comunidade local estabelece um vínculo afetivo com os diferentes lugares do polígono de tombamento. São narrativas da infância, traquinagens da adolescência, presepadas da fase adulta; os passeios boêmios nas ladeiras; as partidas de futebol aos domingos; a paixão ardente do carnaval ou as narrativas sobre fantasias. Passamos a frequentar fortemente o Sítio Histórico de Olinda, por volta de 2015, ocorrendo uma verdadeira imersão entre 2020 e 2022. Ainda hoje nos sentimos estrangeiros, no referido lugar, quando diante da comunidade local.

Tuan (1983) ainda aponta que pessoas atribuem significados aos lugares e nesse sentido a cultura se torna fator explicativo para configurar e classificar uma determinada identidade de um lugar. Callai (2000) aponta que o lugar mostra por meio da paisagem, a história da comunidade que ali vive, os recursos naturais que dispõe e a maneira como se aproveitam tais recursos. E se Olinda fosse uma cidade de clima frio, como Rio Grande do Sul e São Paulo, como seria o carnaval? desta vez não devemos imaginar como seria, se fosse, mas refletir sobre a relevância do clima tropical para o evento. Nesse sentido, entendemos que Bajado mostrou como a população recebe os benefícios provenientes dos recursos naturais. A efervescência do Carnaval faz todo sentido nas altas temperaturas da cidade, o que se vende de bebida nas ladeiras durante a festa do momo para “matar a sede nesse calor” é absurdo. O turismo é bastante estimulado durante o evento. O Carnaval movimenta cifrões generosos e a comunidade muitas vezes passa o ano agregando trabalho para obter retorno no referido evento. Faz parte do cotidiano do Sítio Histórico de Olinda.

Percebemos a partir dessa premissa que Bajado acabou registrando configurações de identidades específicas do Sítio Histórico de Olinda, em suas maneiras de ser e fazer. Nesse sentido, entendemos que o Carnaval foi registrado pelo referido artista em função da sua dimensão simbólica; por tudo que movimenta e representa. Em paralelo compreendemos que todos as paisagens, lugares e simbologia expressos pelo artista em suas composições, tenham sua relevância cultural.

Nesse lugar, o Sítio Histórico de Olinda, o espetaculoso aparentemente está na ordem do dia. A iluminação artificial a noite na frente da Bodega de Véio, em pleno sábado, na Rua do Amparo, 212, somado com a musicalidade e a presença de seus agentes frequentadores, torna o lugar digno de um cenário cinematográfico. A saída do Homem da Meia Noite no Sábado de Zé Pereira, com seus fogos, jogo de fumaça, papéis luminosos coloridos e musicalidade provocam frenesi nas multidões deixando-os praticamente em transe, fazendo-os reproduzir os hinos do Clube de Alegoria e Crítica em questão. Aparentemente o sonho de Hélio Feijó foi concretizado (Cláudio, 2010), o de construir uma cidade dos artistas. O próprio cotidiano converte-se em espetáculo, promovendo uma série de intervenções a todo instante em Olinda.

O regionalismo presente nas composições de Bajado denunciam uma outra identidade do seu trabalho e da comunidade do Sítio Histórico de Olinda. Elemento que se percebe presente à medida que dialoga com as tradições populares, os rituais, as maneiras de ser e fazer. É o apresentar a preferência coletiva e tudo aquilo que estimula um senso de pertencimento de um grupo a um lugar específico. É entender o porquê mesmo os sítios históricos de Olinda, em Pernambuco, e Ouro Preto, em Minas Gerais, sendo tão semelhantes em questões arquitetônicas e urbanísticas são completamente diferentes no que se refere à aplicação da paleta de cores. E compreender que a expressão “vou chegar”, no Recife, refere-se na verdade a intenção de ir embora. Configurado no conjunto de símbolos, práticas e representações encontrados naquele lugar que não podem ser encontrados em nenhuma outra parte do Globo.

Com tantos elementos visuais conferidos ao Sítio Histórico de Olinda, além de sua representatividade artística, nos questionamos se seria possível assumir formas de intervenções expressas por recursos visuais, além do escrito, para narrar histórias alternativas. Entendemos por meio dessa reflexão, que o historiador vem transformando seu ofício e campo de atuação à medida que agrega habilidades e competências ou novas metodologias e maneiras de abordagem, com o desdobramento do tempo. Que embora exista nesse processo, elementos que transformaram esse ofício, ele ainda é composto por paradigmas aparentemente inabaláveis. Por outro lado, compreendemos que existem intervenções de historiadores renomados expressos por uma linguagem distinta da convencional escrita. Que nem toda narrativa histórica versa sobre eventos que ocorreram na concretude. E que as paisagens e os lugares nos fornecem elementos para refletirmos

sobre a relação dos agentes sociais com o meio. Nesse sentido, compreendemos que, o historiador ciente de sua identidade profissional e sendo dotado das competências necessárias para desenvolver ou nortear ações que produzam ou reproduzam informações sobre objetos da história por meio de uma linguagem diferente da escrita, pode expressar o resultado de sua operação historiográfica por meio daquela que domina. Sugerimos um mosaico de possibilidades de narrativas alternativas, que versam sobre relações sociais, relações com o meio, perpassando paisagens, lugares e símbolos. São os resultados mais significativos de algumas intervenções dessa natureza o que apresentaremos no próximo capítulo.

Epílogo

As três oficinas descritas na presente tese se mostraram bastante diferentes, com particularidades específicas e resultados satisfatórios. Todos os casos relatados tiveram seus objetivos conquistados, com a produção de três objetos tangíveis caprichados, que foram publicados com o propósito de valorizar os trabalhos desenvolvidos pelos quadrinistas envolvidos.

Ações educativas, ou intervenções, que gradualmente se apropriaram das orientações didáticas de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012). Elas ofereceram respaldo conceitual e teórico para consolidação de um projeto sistematizado e baseado em pesquisas, possibilitando o contato dos quadrinistas com fontes históricas de natureza escrita, oral, visual e material cultural.

No que tange aos eventos ocorridos na educação básica, os quadrinistas conseguiram construir suas HQs de forma clara, eficiente e em consonância com as orientações propostas por Eisner (2010) e McCloud (2008). Oficinas que inseriram alunos e professores, com habilidades e competências diversificadas, em uma ação educativa que articulou disciplinas de diferentes áreas do conhecimento. Seus desdobramentos e resultados dialogaram com os apontamentos do Plano Municipal de Educação Patrimonial, inserindo parte da comunidade escolar no contexto da política de preservação dos bens culturais de Olinda.

Nesse percurso, construímos um senso de unidade que rompeu com os limites da instituição de ensino que possibilitou a criação das ações educativas aqui relatadas, ao mesmo tempo que estreitava sua relação com discentes e professores do Centro de Artes e Comunicação da UFPE e de outras universidades públicas do

Brasil. Nos apropriamos de técnicas para refinamento da diagramação das publicações. A pintura digital conquistou nova dimensão, cada vez mais comum, podendo ser feita inclusive nos smart phones. Além da internet ter facilitado desde o processo de criação dos quadrinhos até o cadastramento do ISBN das recentes publicações, que possibilitou uma espécie de ruptura com os padrões “*underground*” dos Fanzines.

Em paralelo conseguimos manter coeso um grupo de artistas que, estimulados pela vontade de produzir memórias sobre as relações sociais no tempo e no espaço, passou a configurar o que estamos chamando de Movimento ManguêGueek. Sua construção estimulou questionamentos sobre quais memórias devemos construir para compartilhar com as futuras gerações; que bens culturais devemos transmitir enquanto legado; que representações estamos construindo sobre nós mesmos? Deixando claro que o conceito, em processo de construção, vai além das questões estéticas, dialogando também com o Campo do Patrimônio Cultural, da História, Ciências Sociais e Antropologia.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O breve ensaio visual acerca dos resultados da produção de História em Quadrinhos criada pelos primeiros agentes da equipe ManguêGeek está expressa por meio das páginas em anexo. Incrível como no início não imaginávamos que resultados iríamos alcançar com essa prática. Não planejamos inicialmente que seria uma coleção. Pois como se pode perceber, iniciamos nossas produções com o propósito de criarmos um periódico, tal como a Weekly Shōnen Jump, Chiclete com Banana ou a Mad. A ideia era sair compilando narrativas gráficas de autores diferentes.

No entanto, as pesquisas sobre o Patrimônio Cultural, a História da arte, a teoria da arte, a vida e obra de Bajado, além dos focos do regionalismo pernambucano, nos conduziu a uma percepção singular sobre nossas intervenções. Nos permitiu reconfigurar as publicações, entendendo-as como composições que romperam com a ideia de periodicidade, ao mesmo tempo que constituíam um quarto de um todo. A coleção caracteriza-se pelos quatro volumes, pela diversidade, além de sua construção caótica. São autores, traços, colorações, técnicas de diferentes naturezas que versam sobre o histórico ou o fantástico; o célebre ou o anônimo; o épico ou o cotidiano. Narrativas de agentes que revelam eventos oriundos das mais distintas classes sociais, gêneros, etnias e tradições.

As graphic novels da coleção ManguêGeek foram dispostas, nesse documento, na ordem que foram concebidas previamente, e não pelo ano de lançamento e impressão. Todas constituem cópia física e digital. Até o fechamento desta tese, foram doadas duas coleções para renomadas bibliotecas do Recife: A Biblioteca da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) e a Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco.

Escrever uma biografia é uma operação de extrema responsabilidade para o autor que, no nosso entendimento, requer muita intimidade de quem está escrevendo para com quem vai ser apresentado. É preciso uma imersão nas entranhas de quem se pretende narrar. Tudo sobre o agente social representado deve ser considerado. Inclusive o estilo de vida e sua dinâmica no cotidiano. É preciso se apropriar de como funcionam certas práticas sociais e eventos tão comuns a pessoa explanada. Os rituais precisam fazer sentido para quem escreve. E este, deve vivenciar experiências sensíveis com tais dinâmicas para apropriação de um lugar de fala, além de estreitar

as possibilidades de diálogos com o agente narrado. Trata-se de um exercício da empatia, colocar-se no lugar do outro para compreender atitudes e modos de fazer. A construção dessa intimidade é um processo longo. Requer disponibilidade, compromisso e interesse em vivenciar experiências sensíveis e estéticas.

Ainda vai nascer a biografia que narra os processos do Rei dos Artistas. Essa era nossa missão inicial. No entanto, chegamos ao entendimento de que antes foi necessário vivenciar uma dinâmica de artista. Só assim faria sentido falar sobre alguém de enorme capital simbólico para um lugar tão emblemático como o Sítio Histórico de Olinda, a cidade dos artistas (Cláudio, 2010). Embora fosse uma pessoa humilde, dotado de uma nítida inocência característica, Bajado é um dos responsáveis pela construção da identidade visual de um dos lugares mais significativos para o campo das artes, tal como Florença na renascença ou Paris durante o surgimento das vanguardas. Precisa ser compreendido totalmente, desde sua natureza humana até seus gostos particulares. Conseguimos algumas poucas referências de sua infância e adolescência, o que nos ajudou a reformular o entendimento sobre seu modo de fazer arte, mas estar em contato com o universo da cultura pop por meio da dinâmica do campo da arte durante o nosso processo de imersão, nos ajudou a compreender melhor a estética e o simbolismo da obra desse artista.

Continuamos buscando novas fontes e estabelecendo novas conexões que atribuem sentido à narrativa de Bajado. As investigações continuam. E aqui apresentamos as considerações finais acerca do que foi construído até agora em função de uma sequência de intervenções.

A ideia de uma imersão no campo da arte foi algo que aconteceu instintivamente, sobretudo depois que estabelecemos diálogos com o Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Uma mistura daquilo que estava na esfera do gosto pessoal dos agentes envolvidos no processo com aquilo que precisava ser feito para vivenciar uma experiência sensível e estética dessa natureza. À medida que seguimos, buscamos referências para legitimar nossas escolhas e encontramos um território extremamente versátil, capaz de acolher o que estava sendo realizado, passamos a julgar que um dos nossos êxitos, foi envolver artistas de diferentes gerações, etnias, gêneros e classes sociais para protagonizar uma pequena história da arte pernambucana. Que surgiu depois de alguns entendimentos.

Primeiramente, só é possível a aceitação de todos os níveis de subjetividade que a cultura pop já proporcionou até o tempo presente, em função das quebras de paradigmas e rupturas que as vanguardas europeias propuseram. Ir de encontro ao figurativismo e o naturalismo desconstruiu a concepção de “desenhar bem” ou “desenhar correto”. Então os vanguardistas investiram na desproporção, no absurdo, no grotesco, ou mesmo no escandaloso, para ir de encontro aos postulados do academicismo. Nesse contexto, o Belo e a beleza deixam de ser o eixo condutor para práticas artísticas. O que abriu precedentes para a valorização de traços minimizados e técnicas distintas das convencionais pinturas de ateliê. Entre os vanguardistas, acreditava-se poder atingir uma natureza instintiva ou mesmo a pureza ou inocência das crianças, no fazer artístico. Criou-se o mito do primitivismo. Ampliou-se a aceitação daquilo que se considera um “bom desenho”. Muitas linguagens outrora desconsideradas pelo campo das artes passaram a constituir meio para expressar algum modo de fazer artístico. A História em Quadrinhos e o Cinema, assim como a Fotografia e os Games, passaram a ser aceitos como linguagens artísticas com o desdobramento das vanguardas, sobretudo a Pop Arte.

Passamos a entender também que, Pernambuco tem grande representatividade no contexto da Arte Moderna brasileira. E que seu regionalismo característico somado com seu protagonismo histórico poderia servir como combustível para criação de uma nova maneira de protagonizar uma pequena história da arte pernambucana. Algo que fugisse aos padrões convencionais de produções estrangeiras. Mas que ao mesmo tempo pudesse se apropriar de referências das mais diversas naturezas étnicas. Foi quando compreendemos que as intervenções deveriam problematizar sistematicamente os bens culturais de Pernambuco. E que buscar por agentes e espaços de legitimação seria necessário para ganhar reconhecimento social.

Essa busca também demandou esforço coletivo. Há por alguma razão, o entendimento de que artistas do Renascimento e de outros períodos posteriores, trabalhavam solitariamente. As pesquisas nos mostraram que, muito pelo contrário, esses artistas classicistas também trabalhavam coletivamente, conquistando muitas vezes, notoriedade por tais intervenções. Não se torna menos arte por ser resultado do esforço coletivo. Visitamos e participamos de exposições e eventos científicos, dialogamos com anônimos e celebridades do campo da arte. E nesse contexto, as referências foram estabelecidas no campo material e no campo simbólico.

Percebemos que, dos artistas que transitaram por Pernambuco, Bajado era um dos que nitidamente flertava com linguagens pouco convencionais para época que no tempo presente é reconhecido como arte. E foi assim que encontramos afinidade naquilo que Bajado fazia com o que estávamos protagonizando há algum tempo. Passamos a compreender Bajado como principal referência artística; uma espécie de precursor aficionado por cultura pop; aquele que fez arte com referência no Cinema e na História em Quadrinhos. E só percebemos a dimensão dessas referências, buscando novas informações em bibliografias e nos aprofundando em contextos vivenciados por artistas.

Percebe-se, pela quantidade de registros, além da premissa de que só foram analisados apenas uma parte dos resultados das produções que precederam a criação da coleção de graphic novel ManguêGeek, que o processo aconteceu de maneira gradual, num tempo que antecede 2015. De fato. Foi resultado do esforço coletivo de diversas intervenções, iniciadas a partir de 2011. Quando chegamos nas edições de 2015 e 2016 do Misto & Quente, assumimos as pesquisas sobre os bens culturais da região, mas muito se percorreu antes disso. Mas foi exatamente essas duas edições (2015 e 2016) que materializaram com mais clareza a identidade das nossas intervenções. Foi flertando com o Regionalismo idealizado por Gilberto Freyre, o Movimento Armorial de Ariano Suassuna e o Manguê Beat de Chico Science, que encontramos caminhos para poder definir um tipo de trabalho.

Chegamos ao entendimento de que há uma infinidade de possibilidades para exercer o ofício do historiador. Que essa busca incessante pela verdade é algo inalcançável; e que as narrativas históricas são reflexos do tempo em que foram produzidas, e não do tempo que procuram versar. Nesse sentido, conferimos um caráter plástico da historiografia; podendo o historiador então construir narrativas de acordo com o tipo de sociedade que se pretende edificar, que dialogue com um projeto de nação, por exemplo. Que pode ser destinado a estimular por meio de uma narrativa, reflexões sobre questões das mais diferentes naturezas. Do essencial ao supérfluo. Do célebre ao anônimo. Refletir sobre os agentes; refletir sobre os lugares, públicos e privados, e compreender uma riqueza cultural sem precedentes, sobretudo em função da versatilidade de elementos e quantidade de problemáticas que geram discussões inesgotáveis sobre esses assuntos.

Nos apropriando de todo esse referencial para criarmos um universo ficcional inspirado nas vivências pessoais de um grupo de artistas visuais. Mas também para

protagonizarmos uma experiência sensível e estética no campo da arte. Exemplificamos nossas origens por meio de duas experiências vivenciadas nos anos de 2015 e 2016. Em seguida apresentamos a identidade visual da coleção ManguGeek, na ordem que foi idealizada pelos criadores. Desta coleção, dois títulos foram lançados pela Editora UFPE. Os outros dois foram lançados pelo selo independente que nossa equipe criou, A Pilheria Editora. Tecnicamente reproduzimos o padrão configurado pela editora da UFPE. Todos os títulos da coleção são registrados com ISBN. O nome A Pilheria, foi extraído da revista de entretenimento homônima que circulava no Recife durante os anos de 1920. No site da FUNDAJ é possível visualizar os PDFs de alguns exemplares dessa coleção. O desenho que ilustra o nosso selo, é um desenho do saudoso ilustrador do Recife, Gato Félix. Inclusive, amigo pessoal de Bajado.

ManguGeek foi um trocadilho inocente que usamos no ano de 2017, na disciplina de História em Quadrinhos, no Curso de Artes Visuais do Centro de Artes e Comunicação da UFPE. O termo foi usado como selo para caracterizar a linha de quadrinhos da Pilheria Editora. Certamente estará no título deste documento. Documento este que não pretende esgotar suas possibilidades e convida a manter um caráter orgânico. A ideia é estar revisitando e experimentando novas possibilidades, permitindo surgir o novo. Há algum tempo, flertamos com o Cinema, produzindo curta metragens, perdemos o fôlego durante o isolamento social. Aliás, a última experiência vivenciou um diálogo multimídia, transformamos narrativas gráficas autorais em curtas de cinco minutos. Também tivemos experiências com jogos de carta e de tabuleiro, tivemos êxitos satisfatórios. O que queremos dizer com isso? Queremos apontar que todas essas experimentações poderiam ser refinadas e reconfiguradas para demandar trabalho e estimular o fortalecimento da memória e das identidades, e por que não da economia criativa? Da mesma maneira que se criou a tradição artística e festiva do Sítio Histórico de Olinda, pode-se criar um movimento cultural, ou alavancar um padrão de produção que dialogue com a cultura pop que vai romper as fronteiras da cidade, e quem sabe, determinar regras e padrões, tal como o Mangu Beat.

Seguimos sendo resistências...

REFERÊNCIAS

- AGOSTINI, A. **As aventuras do Nhô-Quim e Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros (1869-1883). Brasília, DF: Conselho Editorial, 2013.
- AJZENBERG, E. A Semana de Arte Moderna de 1922. **Revista De Cultura E Extensão USP**, v. 7, p. 25-29, 2012. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9060.v7i0p25-29>
- ALECANCAR, José de. **O Guarani**. São Paulo: Ática, 2013.
- AMIR. **O Paraíso de Zahra**. São Paulo: Leya, 2011.
- ANJOS JR, M.; MORAIS, J.V. Picasso ‘visita’ o Recife: a exposição da Escola de Paris em março de 1930. **Estudos Avançados**, p. 313-335, 1998.
- ANDERSEN, S. **Ninguém vira adulto de verdade**. São Paulo: Seguinte, 2016.
- ARAÚJO, M. **As Aventuras coloniais de Mineirão & Zé Bonfim**. São Paulo: Sesi-SP, 2016.
- ARGAN, G. C. (1988-1992). Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras.
- Bajado. (1980). Entrevista sobre vida e obra. In. **Revista trimestral vidas secas: realidade, cultura e o escambau**. Nº2, Set-Out-Nov. – Recife: Editora Universitária.
- ASANO, I. **Solanin 2**. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2011.
- ASANO, I. **Solanin 1**. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2011.
- ASSIS, M.; VILACHÃN, F. **O Enfermeiro**. São Paulo: Escala Educacional, 2006.
- AZEVEDO, A.; ANTONELLI, R. **A Polêmica e outras histórias**. São Paulo: Escala Educacional, 2010
- BALAIÓ, A. **Malassombro volume 1: Assovios da mata**. Recife: O Recife Assombrado, 2016.
- BALAIÓ, A. **A Rasteira da perna cabeluda**. Recife: Bagaço, 2015.
- BARBOSA, A. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.
- BARCINSKI, Fabiana Werneck. (Org). **Sobre a Arte Brasileira**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- BARRETO, J.; LIRA, F. **Pesquisa histórica como aporte metodológico naatualização da legislação de proteção Federal do Sítio Histórico de Olinda – PE**. Oinda: CECI, 2009.

BARRETO, L.; ANTONELLI, R. **O Triste fim de Policarpo Quaresma**. São Paulo: Escala Educacional, 2008.

BARRONCAS, R. A Memória, o esquecimento e o compromisso do historiador. **Em tempos de história**, n. 21, 2012.

BELL, Julian. **Uma Nova História da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BELTRÃO, L. **Memórias de Olinda**. Recife: Centro de Estudos da História Municipal/Fiam, 1996.

BELTRÃO, Roberto. **Estranhos mistérios d'o Recife assombrado**. Recife: Bagaço, 2007.

BELTRÃO, Roberto. **Histórias medonhas d'o Recife assombrado**. Recife: Bagaço, 2014.

BELTRÃO, Roberto. **Malassombramentos**: os arquivos secretos d'O Recife assombrado. Recife: Bagaço, 2010.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2011.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **O Saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

BLOCH, Marc. **Apologia da história, ou, o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BORRE, Luciana. **As imagens que invadem as salas de aula**. São Paulo: Ideias e Letras, 2010.

BORRE, L.; COSENTINO, C.; CHIARELLI, W. **Catálogo Exposição Mestre Hélio Soares e a Litogravura na UFPE**. Recife: Editora UFPE, 2022.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte**. São Paulo: Cia da Letras, 1996.

BOURDOUKAN, Georges. **A Incrível e fascinante história do capitão Mouro**. São Paulo: Casa Amarela, 2001.

BRASIL. **Pererê do Brasil**. Recife: Caixa Cultural, 2016.

BRODSKAIA, Nathália. **Arte Naïf**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2017.

BURKE, P Peter. **A Escrita da história**. São Paulo: UNESP, 1992.

BURKE, Peter. **A Escola dos annales**. São Paulo: UNESP, 1997.

BURKE, P Peter. **O Que é história cultural?** Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CABRAL, C. H. R. O modernismo fora do eixo Rio/São Paulo - Recife como polo de produção e exportação da arte moderna brasileira. *In: Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, Campinas. Anais*, 2017, p. 2481-2495.

CABRAL, P. C. **Xambioá: guerrilha do Araguaia**. Rio de Janeiro: Record, 1993. Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26o, 2017, Campinas. Anais do 26o Encontro da Anpap. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p. 2481-2496.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Venetta, 2015.

CANDAU, Joel. **Memória e Identidade**. São Paulo: Contexto, 2019.

CANUTO, Cecília. **Olinda – patrimônio cotidiano: memória coletiva dos seus moradores**. Recife: Icei Brasil, 2017.

CARVALHO, José Murilo de. **Formação das Almas: o imaginário da República no Brasil**. São Paulo: Cia das Letras, 1990.

CATROGA, Fernando. **Memória, história e historiografia**. Coimbra: Quarteto, 2001.

CEDRAZ, Antônio. **A Turma do xaxado**. Fortaleza: Imeph, 2010.

CERTEAU, Michel de. **A Escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense, 2015.

CHAGAS, Mário. **Educação, museu e patrimônio: tensão, devoração e adjetivação**. Brasília, DF: IPHAN, 2006.

CHARTIER, Roger. **A História ou a Leitura do Tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, 5, 11, 173-191, 1991.

CHIARELLI, W. **PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM OLINDA**. Recife: UFRPE, 2018.

CIRNE, Moacy. **A Explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

CLAMP. **Guerreiras mágicas de Rayearth**. São Paulo: JBC, 1994.

COLI, Jorge. **O Que é Arte**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

COLIN, Flávio. **Caraíba**. Rio de Janeiro: Desiderata, 2007.

COLIN, Flávio. **O Curupira**. Rio de Janeiro: Pixel, 2006.

CÓRDULA, Raul. **Utopia do Olhar**. Recife: Fundarpe, 2013.

COSTA, O. Memória e paisagem: em busca do simbólico dos lugares. **Espaço e cultura**, p. 149-156, 2013.

CUENTRO, J. **Bajado: Um Artista de Olinda. Série Gente de Olinda**. Olinda: Fundação Centro de Preservação dos Sítios Históricos de Olinda, 1985.

CRUMB, Robert. **Genesis**. São Paulo: Conrad, 2009.

DANTO, Arthur. **O Abuso da Beleza**. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2015.

DARNTON, Robert. **O Grande Massacre de Gatos**. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2018.

DELGADO, L. A. N.; FERREIRA, M. M. **História do tempo presente**. Rio de Janeiro: FGV, 2014.

DIÁRIO DA MANHÃ; S/A. (1975) Recife, 13 março. Cinema, Música e Variedade.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A (1944) Recife, 10 set. De Olinda.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; GUIMARÃES, B. (1950) Recife, 10 fev. C1.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A (1965) Recife, 08 jan. Diário Social.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; COUTINHO, V. (1972) Recife, 28 abril. Classificados.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A (1972) Recife, 19 agosto. Primeiro caderno.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; ALBERTO, J. (1973) Recife, 30 outubro. Segundo caderno.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1973) Recife, 28 novembro. Segundo caderno.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; SPENCER, F. (1974) Recife, 08 março. Seria viável uma indústria de cinema no Recife? – Diversões.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; SPENCER, F. (1974) Recife, 01 abril. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 01 novembro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 07 setembro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 04 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 05 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 06 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 07 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 08 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 09 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 10 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 11 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 14 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 15 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 16 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 17 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 25 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 02 novembro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 24 novembro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1974) Recife, 07 dezembro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 17 janeiro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 13 abril. Ensaio geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 18 julho. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 26 agosto. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 16 outubro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 04 novembro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 27 novembro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 19 dezembro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1975) Recife, 30 dezembro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1976) Recife, 01 janeiro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1976) Recife, 08 fevereiro. Notas curtas.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1976) Recife, 07 julho. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1976) Recife, 19 julho. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1976) Recife, 12 outubro. Roteiro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1976) Recife, 03 dezembro. Caderno Viver.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; CHAVES, P. A. (1980) Recife, 19 janeiro. Artes e Artistas.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; CHAVES, P. A. (1980) Recife, 20 janeiro. Poliedro.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1980) Recife, 21 janeiro. Local.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1980) Recife, 14 outubro. Educação e Cultura.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1980) Recife, 26 outubro. Geral.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1980) Recife, 28 outubro. A19.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1981) Recife, 22 julho. Cinema e Arte.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; CARVALHO, A. (1981) Olinda e Bajado de Parabéns. Recife, 26 outubro. Local.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1981) Bajado homenageado como nome de galeria. Recife, 03 janeiro. Educação e Cultura.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1983) Bajado. Recife, 26 abril. A08.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; MOURA, I. (1990) Bajado: Há 77 anos amando o futebol, Carnaval e o povo. Recife, 03 abril. Caderno Viver.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; S/A. (1996) Recife, 16 novembro. N/D.

DIÁRIO DE PERNAMBUCO; MAIA, T. (2004) Recife, 08 fev. De Olinda.

DIEHL, Astor Antônio. **Cultura historiográfica: memória, identidade e representação**. Bauru: EDUSC, 2002.

DOMINGUES, J. E. **Análise da imagem “Engenho de Itamaracá”, de Frans Post**
Disponível em:
<https://ensinarhistoriajoelza.com.br/para_colorir_engenho_frans_post/>. Acesso em: 28 jun. 2018.

EASTMAN, K.; LAIRD, P. A. **As Tartarugas ninjas**. São Paulo: Parma, 1990.

ECO, U. **História da beleza**. Rio de Janeiro: Record, 2015.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EITA GIOVANA “Ô MÃE O FORNINHO CAIU”. Risos AND Gargalhadas. **Youtube**. 23 out. 2014. 0min49s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fx-XF4b_Hck>. Acesso em: 10 out. 2018.

ENOUT, D. J. E. **A Regra de São Bento**. Rio de Janeiro: Subiaco, 2012.

ESTARQUE, T. **Em Olinda, foliões reforçam necessidade de combate ao Aedes**. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/peernambuco/Carnaval/2016/noticia/2016/02/em-olinda-folioes-reforcam-necessidade-de-combate-ao-aedes.html>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

EVERDELL, William. R. **Os Primeiros Modernos**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

FAROL. S/A. (1992) Olinda, dezembro, Nº 22 ano V. Voz da comunidade.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FONSECA, M. C. Para além da pedra e cal: por uma concepção ampla de patrimônio cultural. In: ABREU, R.; CHAGAS, M. (Org.). **Memória e patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. cap. 4, p. 56-76.

FREYRE, Gilberto. **Algumas assombrações do Recife velho**. Recife: Global, 2017.

FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife velho**: algumas notas históricas e outras tantas folclóricas em torno do sobrenatural no passado recifense. São Paulo: Global, 2008.

FREYRE, Gilberto. *Manifesto regionalista*. 7.ed. Recife: FUNDAJ, Ed. Massangana, 1996. p.47-75.

FREYRE, Gilberto. **2º guia prático, histórico e sentimental de cidade brasileira**. São Paulo: Global, 2007.

FUNARI, P. P.; PELEGRINI S. C. A. **Patrimônio histórico e cultural**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

GADELHA, L. M. R. B. **Mercado: o outro lado da obra de arte**. Dissertação – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1985.

GÊ, Luiz. **Av. Paulista**. São Paulo: Cia das Letras, 2012.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, Emblemas e Sinais: Morfologia e História**. São Paulo: Cia das Letras, 2016.

GODOOY, M.; GUEDES, R. **Papa-capim: noite branca**. Barueri: Panini, 2016.

GOFF, Jacques Le. **História e memória**. Campinas: Unicamp, 2013.

GOMBRICH, Ernst H. **Arte e ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOMBRICH, Ernst H. **História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

GOMES, E. D. **Cinema: a estética do Ciclo do Recife**. INTERCON – Rev. Bras. de Com, S. Paulo, Vol XVII, nº1, pág 58-65 jan/jun, 1994.

GOMPERTZ, Will. **Isso é Arte? 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013

GOODSON, I. Historiando o eu: a política-vida e o estudo da vida e do trabalho do professor. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN; Museu Imperial, 1999.

Graham-Dixon, Andrew. **Arte: o guia visual definitivo**. São Paulo: Publifolha, 2013.

GRASSI, Emily. **Arte do Século XIX**. Coleção Pocket Visual Encyclopedia. Editora Scala. Florence (Italy). 2011.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GTEP. **Plano municipal de educação patrimonial**. Olinda: Prefeitura Municipal de Olinda, 2013.

GUSMAN, SIDNEY. **Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto**. São Paulo: Nemo, 2015.

HANAWA, Kazuichi. **Na prisão**. São Paulo: Conrad, 2005.

HEMETERIO. **Chibata! João Cândido e a revolta que abalou o Brasil**. São Paulo: Conrad, 2009.

HERKENHOFF, Paulo. **O Brasil e os Holandeses: 1630-1654**. Rio de Janeiro: Sextante, 1999.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

HOBSBANW, E.; RANGER, T. **A Invenção das tradições**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1997

HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN; Museu Imperial, 1999.

IBGE. **Brasil, Pernambuco, Olinda**. Disponível em:
<<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/olinda/panorama>>. Acesso em: 27 jan. 2018.

Igreja de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes: história. 2017.
Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Igreja_de_Nossa_Senhora_dos_Prazeres_dos_Montes_Guararapes&oldid=49077362>. Acesso em: 19 jun. 2017.

IPHAN. **Educação patrimonial**: histórico, conceitos e processos. Brasil, 2014.

IPHAN. **Educação patrimonial**: manual de aplicação: programa mais educação. Brasília, DF: Ceduc, 2013.

JAF, Ivan. **Dom Casmurro**. São Paulo: Ática, 2012.

JANSON, Horst Woldemar. **A Nova História da Arte de Janson: A Tradição do Ocidente**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

JOÃO Fernandes Vieira: **biografia 2018**. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jo%C3%A3o_Fernandes_Vieira&oldid=52447123>. Acesso em: 24 jun. 2018.

JORNAL DO COMMERCIO. S/A. (1996) Recife, 16 novembro. N/D.

KARNAL, Leandro. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2012.

KAUFMAN, T. et al. **Presença judaica em Pernambuco**: segunda comunidade. Recife: Arquivo histórico judaico de Pernambuco, 2006.

LAILSON. **O que vier eu traço**: charges publicadas no Diário de Pernambuco de 1977 a 1980. Recife: Comunicarte, 1981.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

LOBSTEIN, Dominique. **Impressionismo**. Porto Alegre: L&PM, 2010.

LODI-RIBEIRO, Gerson. **Ensaio de História Alternativa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Scarium, 2003

LUYTEN, Sônia Bide. **Cultura pop japonesa**: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005.

MAGALHÃES, H. **O que é Fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

- MARTINS, Rebeca Fernanda da Silva. **Olinda para quem? O processo de tombamento do sítio histórico da cidade de Olinda (1968-1980)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.
- MASAMUNE, Shirow. **The Ghost in the shell**. São Paulo: JBC, 2016.
- MAZUR, D.; DANNER, A. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- MELO, A. **História do Recife sobre duas rodas: arquitetura, urbanismo e paisagismo**. 2014. Disponível em: <<http://estudantearquiteturarecifehistoria.blogspot.com/2014/12/bairro-do-recife-ou-recife-antigo.html>>. Acesso em: 30 jun. 2018.
- MILLAR, Millar. **Kick Ass: quebrando tudo**. Barueri: Panini, 2010.
- MIRÓ. RAMOS, S. **Miró até agora**. Recife: Cepe, 2016.
- MOON, Fábio. **Dois irmãos**. São Paulo: Cia das Letras, 2015.
- MOORE, A.; LLOYD, D. **V de vingança**. Barueri: Panini, 2012.
- MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- MÜLLER, Catel. **Kiki de Montparnasse**. Rio de Janeiro: Record, 2010.
- MUTARELLI, Lourenço. **Diomedes: a trilogia do acidente**. São Paulo: Cia das Letras, 2012.
- NASCIMENTO, M. H. **Caranguejo da Rua da Aurora lembra Chico Science / Recife**. 2012. Disponível em: <<http://mariahelenareporter.blogspot.com/2012/04/caranguejo-da-rua-da-aurora-lembra.html>>. Acesso em: 30 jun. 2018.
- OLIVEIRA, Lucia Maria Lippi. **Cultura é patrimônio: um guia**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2008.
- OLIVEIRA, Paulo Santos de. **1817: amor e revolução**. Recife: Cepe, 2017.
- O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim contra o mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- PACHECO, R. D A. Ensinar aprendendo: a práxis pedagógica do ensino por projetos no ensino fundamental. **Percursos**, v. 8, n. 2, p. 19-40, jul./dez. 2007.

PAIVA, F. S. **Histórias em quadrinhos na educação**: memórias, resultados e dados. Recife: UFPE, 2016.

PAIVA, F. S.; RIBEIRO, E.; QUEIROZ, A. **Revolução Pernambucana**: você faz parte dessa história. Fortaleza: Editora IMEPH, 2017.

PAIVA, F. S.; ANJOS, A.; ALVES, B.; VILLAR, E.; FÉLIX, L.; LUA; SANTANA, M.; KISUKI, T.; **Ô Josué!** crônicas da fome. Recife: Ed. VillaLux, 2023.

PANOFISKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PELEGRINI, S. C. A.; FUNARI, P. P. **O Que é patrimônio cultural imaterial**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

PEREIRA, A. C. C.; ALCÂNTARA, C. S. **História em quadrinhos: interdisciplinaridade e educação**. São Paulo: Reflexão, 2016.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & história cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

PINTO, E.; FREYRE, G. **Casa Grande & Senzala em quadrinhos**. São Paulo: Global, 2005.

POULOT, Dominique. **Uma História do patrimônio no ocidente**. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

PRADO, G. Bajado – série perfis pernambucanos. Recife: CEPE, 1997
O Museu na sala de aula: propostas para o planejamento de visita aos museus. Florianópolis, 2012.

QUINTANILHA, Marcello. **O Ateneu**. São Paulo: Ática, 2012.

RAMA, A; VERGUEIRO, W; BARBOSA, A; RAMOS, P; VILELA, T. Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010. 2. ARGAN, G. C. (1988-1992). Arte Moderna. São Paulo: Companhia das Letras.

RAMOS, Graciliano. **Vidas secas**. Rio de Janeiro: Galera, 2017.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2016.

ROCHA, Sidney. **Germano Coelho – série coleção perfis**. Recife: CEPE, 2019.

ROSENFELD, G. Why do we ask “What if?”: reflections on the function of Alternate History. **History & Theory**, v. 41, n. 4, p. 90-103, 2002.

RUAS, T.; COLIN, F. **A Guerra dos farrapos**. Rio grande do Sul: L&PM Quadrinhos, 1985.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O Pequeno Príncipe**. Porto Alegre: L&PM, 2017.

SANTOS NETO, E. dos.; SILVA, M. R. P. da. **História em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo : Criativo, 2015. v. 2.

SANTOS NETO, E. dos.; SILVA, M. R. P. da. **História em quadrinhos e práticas educativas: o trabalho com universo ficcionais e fanzines.** São Paulo: Criativo, 2013. v. 1.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHWARCZ, L. M.; SPACCA. **As Barbas do imperador.** São Paulo: Cia das Letras, 2013.

SCHWARCZ, L. M.; SPACCA. **D. João Carioca:** a corte portuguesa chega ao Brasil (1808-1821). São Paulo: Cia das Letras, 2007.

SCHÜTZE, Sebastian. **Caravaggio: As Obras Completas.** Hohenzollernring: Taschen, 2017.

SEASONS, S. **Helena: adaptação da obra de Machado de Assis.** São Paulo: New POP, 2014.

SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO DE OLINDA. **Bajado:** um artista de Olinda é o tema da cenografia do Carnaval 2014. Disponível em: <<https://Carnaval.olinda.pe.gov.br/noticias/bajado-um-artista-de-olinda-e-o-tema-da-cenografia-do-Carnaval-2014>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SELVA, Guimarães. **Didática e prática de ensino de história: experiências, reflexões e aprendizados.** Campinas: Papirus, 2012.

SERIACOPI, R. **Noite na taverna.** São Paulo: Ática, 2011.

SEVCENKO, N. Transformações da Linguagem e Advento da Cultura Modernista no Brasil. **Estudos Históricos**, v. 6, n. 11, p. 78-88, 1993.

SHIKO. **Piteco:** ingá. Barueri: Panini, 2015.

SHIKO. **O Quinze.** São Paulo: Ática, 2012.

SIDNEY, Gusman. **Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto.** São Paulo: Nemo, 2015.

SIIL, Silvano. **Cordel Comix: humor em quadrinhos.** Caruaru: Governo do Estado de Pernambuco, 2009.

SIIL, Silvano. **Formiga no Carnaval da vida: HQ biográfica: maestro Ademir Araújo.** Caruaru: Governo do Estado de Pernambuco, 2014.

SIIL, Silvano. **Vitalino: o menino que virou mestre: bigrafia em quadrinhos.** Caruaru: Prefeitura da cidade do Recife, 2011.

SILVA, J. F. C. **Tô Miró**: histórias de Miró da Muribeca pelas mãos de Ayode França, Christiano Mascaro, Flavão, Shiko e Raoni Assis. Olinda: A casa do cachorro Pret, 2016.

SOLLITO, A. **Piteco - Ingá | Crítica**: Shiko cria uma mitologia para o personagem que mistura história e folclore. 2013. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/criticas/piteco-inga-critica>>. Acesso em: 31 dez. 2017.

SOUZA, Rafa Santana de. **Bajado a poética visual no discurso gráfico: diálogo entre a semiótica estruturalista e o design da informação**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

SOUZA, S. **Moacy Cirne**: paixão e sedução pelos quadrinhos. Natal: Sebo Vermelho, 2014.

SPACCA. **Debret em: viagem histórica e quadrinhesca ao Brasil**. São Paulo: Cia das Letras, 2006.

SPACCA. **Jubiabá de Jorge Amado**. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

SPACCA. **Santô e os pais da aviação**. São Paulo: Cia das Letras, 2005.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SRBEK, W.; COLIN, F. **Estórias gerais**. São Paulo: Nemo, 2012.

SRBEK, W.; COLIN, F. **Fantasmagoriana & outros contos sombrios**. São Paulo: Nemo, 2013.

STANGOS, Nikos. **Conceitos da Arte Moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1974-1991.

SUASSUNA, Ariano. **O Movimento Armorial**. Recife: Universitária da UFPE, 1974.

TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro: apresentação dos principais poemas, manifestos, prefácios e conferências vanguardistas, de 1857 até hoje**. Petrópolis: Vozes, 1982.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2011.

THOMPSON, Craig. **Habibi**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2012.

TORAL, André. **Os Brasileiros**. São Paulo: Conrad, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2015.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Muito além dos quadrinhos: análise e reflexões sobre a 9ª arte**. São Paulo: Devir, 2009.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. **A Linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2015.

VIANA, Antônio Klévisson. **Lampião... era o cavalo do tempo atrás da besta da vida**. São Paulo: Hedra, 1999.

“VOVÓ Maravilha” ganha admiração dos “netinhos” heróis em Olinda. 2013.

Disponível em:

<<http://g1.globo.com/pernambuco/Carnaval/2013/noticia/2013/02/vovo-maravilha-ganha-admiracao-dos-netinhos-herois-em-olinda.html>>. Acesso em: 28 dez. 2018.

ZANINI, Walter. **História Geral da arte no Brasil**. 2. Ed. São Paulo: Instituto Walther Moreira Salles, 1983.

ZERO QUATRO, F. Manifesto Caranguejos com Cérebro. Recife: 1991.

<https://www.youtube.com/watch?v=jSdbod0eFHE> - **O AMIGO DA ONÇA** - Documentário - A vida de Péricles Maranhão - [Dimas oliveira junior](#) – 2004

ZIRALDO. **O Menino Maluquinho**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2005.

ZIRALDO. **Pererê**. São Paulo: Cruzeiro, 1960. v. 1.