

## Indicativos decoloniais nas histórias em quadrinhos: o conceito “parece coisa do Brasil”

Indicatives of decolonization in comics: the concept of a "brazilian feeling"

DOI 10.5281/zenodo.15015291

Mariana Petrovana Ferreira da Silva<sup>1</sup>  
Willian Lima Melo<sup>2</sup>

190

**Resumo:** A trajetória das Histórias em Quadrinhos brasileiras no país foi fortemente influenciada por obras estrangeiras, que trouxeram mudanças tanto em sua visualidade quanto a abordagem. Parte dessas transformações pode ser compreendida dentro do conceito de colonialismo e decolonialismo. Este artigo parte de uma pesquisa exploratória e visa analisar os marcos visuais relacionando aos grandes produtores da nona arte no Brasil até o estabelecimento do Gibi como principal ponto de referência do que é um quadrinho que “parece coisa do Brasil” em uma obra nacional. Por meio de análises qualitativas para a seleção de obras, o critério para o recorte foram as produções de forte referência visual dentro de cada período das HQs brasileiras. O escopo foi posto em perspectiva diacrônica, buscando estabelecer os paradigmas visuais. Discute-se que estas obras brasileiras transitaram entre mimese euro-ocidentais, cópias de comics norte-americanas, obras de terror alternativas, charges em jornais, tendo como marco visual mais longo o Gibi, fortemente vinculado à Turma da Mônica de Mauricio de Sousa. Percebeu-se nos quadrinhos independentes o rompimento com conceito de Gibi, posicionando-se em busca de um novo conceito de visualidade e abordagem para o “parecer coisa do Brasil” em uma obra nacional.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Fluxo de informação. Quadrinhos brasileiros.

**Abstract:** The trajectory of brazilian comics in the country was heavily influenced by foreign works, who brought changes both visual and approach. Part of this transformation can be understood within the concept of Colonialism and Decoloniality. This paper part of exploratory

<sup>1</sup> Mestranda em Ciência da Informação do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Alagoas. Especialista em Estratégias Didática para Educação Básica. Bacharel em Design pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal de Alagoas.

<sup>2</sup> Professor do Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes/Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Alagoas/Curso de Biblioteconomia

Recebido em 18/02/2025

Aprovado em: 12/03/2025

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



research aims to analyze the visual marks related to the biggest producers of the 'ninth art' in Brazil, until the settlement of Gibi (brazilian comic) with the main reference to what is a comic with a "brazilian feeling" in a national work. With the use of qualitative analysis for the selection of works, the scope was aimed with a diachronic perspective, aiming to build the visual paradigms. It is discussed that this brazilian works treaded between mimicking euro-western works, copies of north american comics, alternative horror comics, political cartoons in journals, having as the longest visual mark, the Gibi, strongly associated with Monica's Gang by Mauricio de Souza. It is noticeable within independent comics the breaking with the concept of Gibi, positioning itself with a new concept for visuals and approaches to the "brazilian feeling" in a national work.

**Keywords:** Comics. Information flow. Brazilian comics.

## 1 Considerações iniciais

As histórias em quadrinhos (HQs) no Brasil se fazem presentes há mais de 150 anos, passando pelos jornais, tiras cômicas, revistas, histórias de terror, tendo grandes nomes como, por exemplo: Angelo Agostini, Ziraldo e o gigantesco conglomerado de obras da Maurício de Sousa Produções (Vergueiro, 2017). A cada fase que estas HQs avançaram em sua trajetória na busca de se consolidar em território nacional como veículo de entretenimento e informação, houveram mudanças visuais que pautavam o que poderia ou não ser considerado uma HQ de fato brasileira.

Embora os quadrinhos tenham surgido próximo ao lançamento do cinema, este último, logo foi reconhecido como sétima arte, a fotografia em seguida aceita como a oitava arte, no entanto, para as HQs ainda houve uma resistência grande para a aceitação delas como modalidade de produção artística digna de ser chamada de nona arte (Moya, 1987). No Brasil, ainda que houvesse um respeito significativo ao humor gráfico consolidado em jornais através de charges, essa aceitação das HQs enquanto veículo de comunicação e objetos com qualidade visual estética, não seguiu no mesmo ritmo, colocando estas obras em aspecto marginal até praticamente o início desse século (Ramos, 2009).

Quando se trata de encarar essas HQs brasileiras como objeto de estudo, faz-se necessário entender que existe uma linguagem própria para as artes sequenciais, “chamar quadrinhos de literatura, nada mais é do que buscar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados” (Ramos, 2009, p. 17). Para este trabalho ressalta-se o aspecto da visualidade com caráter de importância para compreender esses quadrinhos brasileiros.

O conceito de Visualizar é principalmente sobre formar imagens mentais (Dondis, 2003). A visualidade também trata da percepção do objeto como fato social, suas técnicas

históricas e determinações discursivas, sendo assim, trata da parcela cultural da experiência visual, aquilo que é aprendido social e historicamente (Sérvio, 2014). Um quadrinho pode ser compreendido, portanto, como um tipo de imagem midiática mediado por padrões sociais de produção, ou seja, que traz em si uma carga de informação que é reconhecida, identificada e consumida, produzida por autores socialmente ativos, dentro de um sistema cultural socializante (Braga Junior, 2011).

Partindo-se do entendimento de que os quadrinhos assumem função de transmitir informações, é possível compreender que existem fluxos de informação agindo nas HQs. Um dos entendimentos para os fluxos de informação, é que estes movem a sociedade em diversos aspectos, e, se faz necessário compreender como o desejo pela informação promove ações que levam à: busca, seleção, tratamento, armazenamento, disseminação e formas de uso dessa informação. Observa-se que é possível acompanhar estas ações com intuito de gerar conhecimento, como capazes de alimentar todo o processo informativo (Araujo *et al.*, 2021).

Entende-se que estas inter-relações se fazem presente principalmente nas dinâmicas: autor produtor x quadrinho produto x visualidade percepção da obra, e como as mudanças aplicadas no conjunto de elementos que definem as HQs como algo que atende ao aqui destacado como “parecer coisa do Brasil” se modificou ao longo de cada período estilístico no país. De forma a estar diretamente relacionado em como esses quadrinhos eram reconhecidos como algo brasileiro pelo público leitor e consumidor.

Lander (2005) aborda que para o entendimento das ciências sociais dentro dos saberes modernos, parte-se para a compreensão do conceito de colonialidade, de forma que se faz necessário entender duas instâncias:

A primeira refere-se às sucessivas separações ou partições do mundo “real” que se dão historicamente na sociedade ocidental e as formas como se vai construindo o conhecimento sobre as bases desse processo de sucessivas separações. A segunda dimensão é a forma como se articulam os saberes modernos com a organização do poder, especialmente as relações coloniais/imperiais de poder constitutivas do mundo moderno. (Lander, 2005, p. 8-9).

A partir da fala de Lander (2005), é possível compreender essas duas instâncias aplicadas as HQs da seguinte forma, que os fluxos informacionais da época refletiam a construção de conhecimento que não estava livres da influência estrangeira e de seus padrões hegemônicos. E, também que os aspectos visuais das HQs estavam subordinados a ideia de qualidade artística que se estabelecia em cima de preceitos colonialistas.

O Colonialismo em essência, pode ser compreendido como a relação do pensamento dominante fortemente focada na lógica eurocêntrica, e, embora não haja uma exclusão da produção de conhecimento fora do aspecto hegemônico, sua natureza nega o reconhecimento e desenvolvimento de outras perspectivas (Lander, 2005).

À medida que movimentos artísticos novos ganham força, pautados muitas vezes por demandas sociais emergentes, esse estado do que representa um quadrinho autenticamente brasileiro também se desloca para assumir um novo ponto de visualidade. É possível compreender que no momento contemporâneo da cena de HQs brasileiras, sobretudo nas produzidas de forma independentes, os discursos que causam algum grau de interferência nesse status do Gibi como marco de representação do que é um quadrinho aparentemente brasileiro, se pautam justamente nas influências acerca da quebra do colonialismo em busca de um possível decolonialismo do saber.

O decolonialismo do saber, pode ser compreendido justamente como o processo de desconstrução destes padrões e perspectivas hegemônicas pré-estabelecidas do eurocentrismo, é, em essência uma ação constante visando a decolonização do próprio poder e dos saberes, “na América Latina o fim do colonialismo não significou o fim da colonialidade” (Quijano, 2000 apud Porto-Gonçalves, 2005, p. 4).

Sendo assim, pautando-se em análises de aspectos visuais, este artigo apresenta como problema a seguinte questão: quais marcos visuais estão presentes ao longo da trajetória de HQs impressas no país? Para responder essa questão, desenha-se o objetivo de analisar, através dos marcos visuais ao longo da trajetória de HQs impressas no país, tendo o estabelecimento do Gibi como principal ponto de referência do que é um quadrinho visualmente brasileiro, ou seja, que “parece coisa do Brasil”. De forma que, ao se observar o cenário de HQs brasileiras independentes, se faz perceptível um ligeiro rompimento com a visualidade dos Gibis, justamente por conter possíveis indicativos de elementos de discurso decolonialistas.

## 2 Metodologia

Este artigo parte de uma pesquisa exploratória acerca de histórias em quadrinhos brasileiras. Para este trabalho foram levantados dados considerados pertinentes para as áreas de: Histórias em Quadrinhos brasileiras, Visualidade, Fluxos de Informação, Colonialismo e Decolonialismo do saber, como principal arcabouço teórico.

Em primeira instância, se fez necessário traçar uma linha do tempo, dos principais nomes de autores das HQ Brasileiras impressas, a seleção teve como referências bibliográficas

dos estudos de HQs, Moya (1987) e Vergueiro (2017). Para ter acesso a esses quadrinhos antigos, fez-se necessário aliar a pesquisa documental associada a pesquisa *desk*. O blog brasileiro “Guia dos Quadrinhos” é uma iniciativa de Edson Diogo, de 2007, cujo objetivo principal é catalogar todos os quadrinhos publicados no Brasil (Artistas, 2024). Além de manter um extenso acervo digital, o uso do *blog* auxiliou na seleção das HQs que formam o escopo para este trabalho.

Para os critérios de seleção de quais quadrinhos atenderiam como âncoras de determinado período estilístico no país, desenvolve-se os seguintes requisitos para análise de conteúdo: (I) serem referenciadas como representantes de uma temática (super herói, aventura, terror); (II) os autores serem citados como relevantes pelos autores de referência dentro do campo de estudos de HQs brasileiras impressas; (III) possuir expressão no mercado de HQBs, que pode ser compreendido como forte receptividade, venda ou distribuição em sua época de publicação e lançamento.

Como resultado desse levantamento, as obras citadas em ordem cronológica, são: “As aventuras de Nhô-Quim”, de Angelo Agostini, de 1869; “Capitão Atlas”, Péricles do Amaral, de 1943; “Raimundo O Cangaceiro”, José Lanzellotti, de 1953; “Jerônimo O Herói do Sertão”, Edmundo Rodrigues, de 1958; “Capitão 7”, de 1960; “Turma do Pererê”, Ziraldo, de 1960-1964; “Raio Negro”, Gedeone Madagola, de 1967; “Zé do Caixão”, Nico Rosso, de 1969; “O Pasquim”, Ziraldo, de 1969-1997; “Revista Mad”, de 1970; “Turma da Mônica”, Maurício de Sousa, de 1970-2023; “Sérgio do Amazonas”, Jayme Cortez, de 1973; “A Múmia Viva”, Julain Shimamoto, de 1979; “Piratas do Tietê”, Laerte, de 1994; “Rê Bordosa”, Angeli, de 2006, “Mundo Pet”, Lourenço Mutarelli, de 2020.

Para elucidar essas passagens paradigmáticas dentro do aspecto da visualidade, usou-se a ferramenta de análise diacronia que tem como objetivo documentar o desenvolvimento de um determinado produto no transcurso do tempo. Através de análise qualitativa, possibilitou recortes de produções independentes contemporâneas que já demonstrem os indícios do rompimento visual e de abordagem. Pautando estas transformações nas discussões acerca de decolonialismo do saber e das dinâmicas do fluxo de informação que alcançaram consumidores e produtores, e como dentro do ambiente virtual das redes sociais se percebe mudanças de padrões em relação ao entendimento anterior de HQs brasileiras.

### 3 Colonialismo e decolonialismo nas HQB

Inicialmente, considera-se que as HQs passaram por um processo peculiar em território nacional, recebendo uma constante influência de diferentes partes do mundo. Cavalcanti (2005) apud Vergueiro (2017), estima que a primeira manifestação de humor gráfico impresso no Brasil foi publicada no jornal “O Carcundão”, do Estado de Pernambuco em abril de 1831. Posteriormente, após um processo de absorção de temas e estética estrangeira, algumas obras passaram por adaptação para serem publicadas no Brasil.

É válido ressaltar que uma charge e uma tira cômica embora tenham em comum o aspecto humorístico, a charge trata de pessoas reais, fatos ocorridos utilizada sobretudo, com finalidade de crítica política, em contrapartida, a tira cômica lida com personagens e situações fictícias (Ramos, 2009). Sendo assim, as HQs brasileiras nesse primeiro momento, estavam muito mais próximas de um entendimento como um produto que era consumido em jornais para se informar sobre algo.

O curso do humor gráfico no país é extenso, e embora haja estudos detalhados sobre quando e em que contexto social esses quadrinhos foram publicados, a esfera de análise do visual dessas narrativas acaba por não ser um foco recorrente em trabalhos que abordam a trajetória das HQs no Brasil (Tavares, 2008).

Os jornais sendo meios de comunicação de massa, colaboram para difusão de discursos que favorecem aos grupos dominantes, e, por consequência, estas mídias auxiliam na consolidação simbólica dos sujeitos sociais. De forma que, mesmo que as HQs pudessem fazer críticas a situações da época, sendo objetos artísticos, os quadrinhos também são produtos midiáticos, e estão sujeitos a serem usados para manutenção de padrões, inclusive conceitos colonialistas de construção visual.

Em termos de fluxo de informação, o suporte para esses quadrinhos eram os jornais, principal meio de comunicação na época, e em termos de visualidade, havia constantes oscilações estilísticas e de consumo, porém estas eram irremediavelmente influenciadas pelas produções vindas do exterior, e têm como primeiro momento, uma perspectiva eurocêntrica, fortemente pautada pela lógica colonialista, onde os primeiros quadrinhos a estabelecer o que seria o conjunto de características desejadas numa HQ tipicamente brasileiro, ainda eram fortemente inspiradas em produções que vieram da Europa.

Tendo alguns autores estrangeiros, principalmente europeus, se radicalizado como brasileiros, por consequência, parte destes foram os responsáveis por produzir o que seriam essas primeiras HQs em território nacional, sendo o ítalo-brasileiro Angelo Agostini o autor considerado como primeiro produtor da nona arte no país (Moya, 1987; Vergueiro, 2017).

Angelo Agostini, que dá nome a um dos mais significativos prêmios de quadrinhos do país, o troféu “Angelo Agostini”, é amplamente indicado como o primeiro quadrinista brasileiro pela obra: “As aventuras de Nhô-Quim”, que foi publicada pela Revista Fluminense do Rio de Janeiro, lançada em 30 de janeiro de 1869, na edição nº 57 da revista (Moya, 1987). Esse status da visualidade praticado por Angelo Agostini no decorrer de sua longa carreira com quadrinista, foi por muito tempo considerado o que seria uma HQB. No entanto, esse *status*, não é fixo, tão pouco inflexível, se transformou no decorrer das décadas assumindo diferentes critérios do que seria um quadrinho verdadeiramente brasileiro. Até se estabelecer o Gibi, que pode ser considerado como o termo de maior associação com uma HQB, sendo praticado até a contemporaneidade.

O conjunto formado da relação social com a visual, faz uso do repertório prévio de quem consome esses quadrinhos, logo as imagens mentais são influenciadas pelo meio que se está inserido “A visualidade possui um grande poder de capturar a atenção dos indivíduos” (Baitello Júnior, 2019, p.68). Sendo o Gibi um dos pontos âncora, pois, mesmo que outros estados de visualidade tenham surgido ao longo da história dos quadrinhos em território nacional, o termo manteve seu espaço concomitantemente com as obras que surgiram depois. Em tempos de redes sociais, quadrinistas independentes utilizam o termo Gibi para categorizar suas obras, mesmo que o contexto social e visual seja completamente diferente de quando o termo surgiu.

Esta estética amplamente conhecida na contemporaneidade típica dos Gibis vendidos em bancas de revista, é associada principalmente à produção das HQs infantis do artista Maurício de Souza, que é, sem dúvida, a consolidação visual mais duradoura neste segmento, podendo ser vista como o maior sucesso brasileiro (Vergueiro, 2017). É possível atribuir que essa grande vitória comercial nas obras de Mauricio de Sousa, não está ligada necessariamente a um caráter de forte identificação com a cultura brasileira, mas sim com uma profunda e afiada visão de mercado, em que suas personagens possuem características universais, em que qualquer criança possa se relacionar.

Dessa forma, embora “A turma da Mônica” seja o maior expoente do que seria uma HQ tipicamente e visualmente do Brasil, transmitir valores culturais brasileiros não foi sua intenção inicial e nem foi seu traço comercial central durante muito tempo.

Outros autores contemporâneos ao início de carreira de Maurício de Sousa, tais como Ziraldo seguiu por um caminho diferente, trazendo aspectos culturais brasileiros em algumas de suas obras, como na HQ “Pererê” da década de 1960, sendo esta, um forte exemplo de

associação de folclore com produção de quadrinhos nacionais da época em contraponto a Turma da Mônica (figura 2).

Figura 2 – Pererê (1960), 1º edição da turma da Mônica (1970), Revista recente da Turma da Mônica (2023).

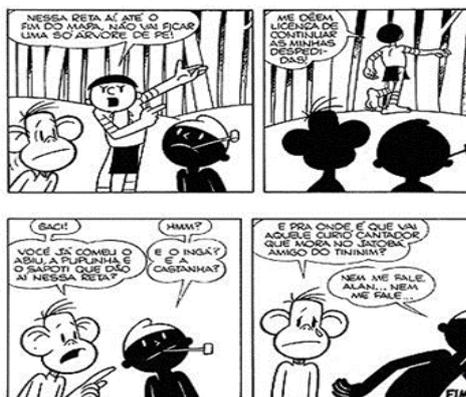


Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base A turma do Pererê (1975), Mônica e sua turma (1970), Turma da Mônica (2021).

A HQ “Pererê” de Ziraldo, teve uma trajetória curta, embora marcante, sendo publicada no intervalo de 1960 a 1964 (Moya, 1987). No entanto, é possível inferir que a descontinuidade desta obra sendo referenciada no cenário de HQs contemporâneo ao século XXI, demonstra que a HQ de Ziraldo, foi relevante em seu tempo, mas não houve o mesmo tipo de adaptações, seja de abordagem ou visualidade com finalidade de acompanhar os leitores no decorrer das décadas como ocorreu nos vários segmentos da “Turma da Mônica” de Mauricio de Sousa.

Conforme é possível ver na figura 3 na sequência da HQ “Pererê” de Ziraldo, este fazia uso dos recursos linguísticos típico dos quadrinhos, todos os elementos característicos estão presentes, porém, não é um trabalho passível de comparação com outros tipos de estéticas estrangeiras, seja europeia ou norte americana. Seu conjunto de visão e abordagem social, ou seja, sua visualidade, foi construída particularmente ressaltando características brasileiras.

Figura 3 – Pererê (1960), e sua visualidade tipicamente brasileira.



Fonte: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira (2024).

Nesse contexto, Ziraldo deixa um extenso legado em suas obras, e uma enorme contribuição para a história dos quadrinhos brasileiros, porém, em específico a HQ “Pererê” é um exemplo dos processos de transformação passado nas HQs em território nacional ao longo das décadas. Embora se buscasse uma visualidade que destacasse os quadrinhos brasileiros e torna-se estes reconhecíveis como obra nacional, ainda assim, havia uma dificuldade de se afastar das raízes de visualidade estrangeira, justamente pela herança colonialista, que mantinha a ideia de qualidade artística associada a parecer algo vindo de fora.

Esse “parecer coisa do Brasil” não estava inicialmente condicionado a um roteiro culturalmente rico e interligado com o agir e fazer dos brasileiros. Buscavam-se obras com inovações estéticas que fossem atraentes em seu tempo para o público, porém, este quadrinho deveria ter qualidades de abordagem de roteiro universais que pudessem se adequar a qualquer leitor em qualquer lugar que fosse lida, para se manter a audiência.

A construção social do que era visualmente entendido como: moderno, interessante e digno de ser apreciado como uma HQ brasileira, ainda estava intrinsecamente associado à visão colonialista euro-ocidental. Ainda que tentasse estabelecer um status próprio de independência das obras antecessoras é perceptível que casos como o que ocorreu a HQ Pererê de Ziraldo não foram isolados e se repetiram.

A perspectiva de superioridade civilizatória, onde a Europa possui um apelo maior histórico-cultural de onde dispõem uma autointitulada superioridade racional e racial, coloca seus feitos e tudo que parece consigo, em uma categoria, e tudo que é diferente é o outro, e renegado a uma posição subalterna. Lander (2005) aborda sobre as múltiplas separações do ocidente, e ressalta o contraste acerca da visão europeia e dos “outros” não europeus:

Na autoconsciência europeia da modernidade, estas sucessivas separações se articulam com aquelas que servem de fundamento ao contraste essencial estabelecido

a partir da conformação colonial do mundo entre ocidental ou europeu (concebido como o moderno, o avançado) e os “Outros”, o restante dos povos e culturas do planeta. (Lander, 2005, p. 10)

Dentro desse recorte, a noção do colonialismo se fazia presente nessa construção do imaginário no produtor de HQs no Brasil, mesmo que de forma não intencional, pois o indivíduo concebe essas produções dentro dos desdobramentos da sociedade em que pertence, afinal, um autor não seria capaz de se livrar por completo dos valores e costumes da sociedade que está socialmente inserido (Cavalcanti, 2001 *apud* Braga Júnior, 2011).

Partindo do entendimento da decolonialidade buscar trazer à tona temas e assuntos que em uma lógica hegemônica seriam ignorados, é possível traçar paralelos com o desenvolvimento da visualidade das HQBs ao longo da história. A construção do que mais tarde poderia ser compreendido como uma Decolonialidade do saber, ainda demoraria para aflorar, sobretudo, pela fácil introdução de conteúdo estrangeiro no país, e rápida massificação destes em detrimento de obras com abordagem mais experimental focada numa persona brasileira.

O Decolonialismo do Saber só começa a dar indícios justamente após os quadrinhos independentes migrarem fortemente para os ambientes digitais, em um processo que causa uma ruptura drástica com o status de visão euro-ocidental e a norte-americana, onde vários autores independentes buscam estabelecer um diálogo de brasileiros para brasileiros, em um nível de identificação que vai além de apenas transferir uma informação.

#### 4 O “parece coisa do Brasil”

Quando Silva (2023) busca discutir a definição do que seria um quadrinho tipicamente brasileiro, há várias questões levantadas, dentre as quais: ser brasileiro e produzir quadrinhos, não indica que o produto seja uma HQB. Ter seu quadrinho distribuído e comercializado em território nacional, também não seria um fator decisório suficiente. A caracterização cultural, ou seja, a história ter como tema central o Brasil, ainda que uma proposta promissora, para Braga Júnior (2011), ainda não é um quesito decisório para definição, outros autores estrangeiros já se debruçaram sobre narrar acontecimentos ambientados no Brasil, essa busca pode acarretar o uso de estereótipos. Através de uma análise diacrônica observando os autores que marcaram determinado período das HQBs, é possível iniciar uma discussão acerca do que seria essa visualidade, que tornava aquelas HQs como uma obra que “parece algo do Brasil”. Posteriormente ao grande início protagonizado por Angelo Agostini, e partindo para o período do surgimento de várias revistas de segmentos diferentes, das quais a revista Gibi afloraria, é

possível traçar essas outras obras âncoras, que podem ser compreendidas como marcos de visualidade de seu tempo.

Obras como: “As aventuras de Sérgio Amazonas” (1973), de Jayne Cortez; “Jerônimo, O Herói do Sertão” (1958), de Edmundo Rodrigues e Moisés Weltman e “Raimundo, O Cangaceiro” (1953), de José Lanzellotti (figura 4), buscaram localizar seus heróis em áreas do interior do Brasil, criando um ambiente pitoresco, no entanto, acabam caindo em mimesis narrativas de obras estrangeiras já consolidadas e reconhecidas no mercado (Vergueiro, 2017).

Figura 4 – Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo O Cangaceiro (1953)



Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo (1953).

Dessa forma, embora a busca por uma abordagem diferente das obras estrangeiras parecesse uma resposta fácil para se destacar dentro do mercado de HQs no país, tal ato, não se mostrou uma tarefa simplória.

Com a forte disseminação das HQs de super-heróis norte-americanos, os Comics, houve um atraso no âmbito criativo de se desvincular dessas produções estrangeiras. Em 1943, um programa de rádio, “Capitão Atlas”, de Péricles do Amaral virou quadrinho nas mãos de Fernando Dias da Silva, o “Capitão 7”, da década de 1960, também foi em primeiro momento divulgado na TV, antes de ser levado as HQs brasileiras. Nesse período, foi notório que as obras produzidas atendiam a uma demanda comercial, que buscavam, sobretudo, cópias dos heróis estadunidenses conhecidos, porém em uma embalagem diferente. O super-herói “Raio Negro” (1967), por exemplo, é basicamente um “Lanterna Verde” da editora DC Comics, mas em outra roupagem. A figura 5 apresenta esses três marcos mencionados anteriormente.

Figura 5 – Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967)



Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967).

201

Os super-heróis não foram completamente superados enquanto referência de qualidade visual e artística, porém a lacuna deixada pela censura norte-americana ao gênero, deu espaço para que autores brasileiros fossem usados para dar continuidade às obras estrangeiras (Moya, 1987; Vergueiro, 2017).

Sendo assim, têm-se o início das publicações de terror no Brasil, que se dá por volta de 1949, tendo como marco 1951 com as pequenas editoras brasileiras aproveitando-se da baixa de interesse em comics norte-americanos. Tendo como autores mais significativos deste gênero o italiano Nico Rosso, responsável pelas obras do personagem: “Zé do Caixão” (1969), Julia Shimamoto “Shima”, tendo assumido a obra norte-americana, “A Múmia Viva” (1979). Outro nome forte do terror brasileiro é Flavio Colin que publicou em diversas editoras, mas especialmente após o tempo nas revistas Calafrio e Mestres do Terror no início dos anos 90 que alterou drasticamente a visualidade de suas obras. A figura 6 apresenta esses três marcos mencionados anteriormente.

Figura 6 – Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006)



Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006).

Flavio Colin, após uma quebra drástica com a visualidade norte americana das comics, produziu diversas histórias com aspectos distintos, tendo como um dos pontos mais marcantes a obra “O Curupira”, que diferente de outros autores do gênero, traduziu lendas brasileiras para terror, de forma mais bem sucedida que seus antecessores de gênero.

Essa relação intrínseca com o modelo de produção alternativo, o chamado underground, foi visto em notório no período de produção do semanário “O Pasquim” (1969-1997), a versão brasileira da revista norte-americana “A MAD”, que teve início na década de 1970, e seguiu a temática de um humor ardido, embora menos político que “O Pasquim”. A figura 7 apresenta esses dois marcos mencionados anteriormente.

Figura 7 – O Pasquim (1969-1997) e Revista Mad (1970)



Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base O Pasquim (1978), Revista MAD (1970).

Como resultado dessa quebra paradigmática dos quadrinhos miméticos de estilos estrangeiros, e a busca por uma identidade visual e de abordagem própria, as HQs se voltaram para o público adulto.

Tendo como principal suporte os jornais, para depois ser transportado para álbuns, na década de 1980, trouxe nomes como Laerte e Angeli, com obras de grande impacto como “Chiclete com banana”, “Piratas do Tietê” e “Rê Bordosa” (figura 8). Alcançando os anos de 1990, é importante frisar a contribuição para os quadrinhos independentes e underground das produções de Lourenço Mutarelli dentro dos quadrinhos policiais, e o impacto de suas narrativas gráficas que mesclavam inovação e domínio das estruturas da arte sequencial.

Figura 8 – Piratas do Tietê, Rê Bordosa, Mundo Pet



Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base Piratas do Tietê (1994), Rê Bordosa (2006), Mundo Pet (2020).

Embora a maioria destes autores estivesse sendo veiculado em um espaço extremamente formal como o jornal, suas críticas, abordagens e reflexões, transportavam o consumidor para uma visão única do que era “parecer coisa do Brasil” deixando os quadrinhos miméticos e generalistas em uma categoria completamente separadas dos chargistas.

Pode-se compreender que justamente no período pós-ditadura brasileira, após 1985 e a baixa da censura, os temas críticos se multiplicaram na abordagem das HQs produzidas em território nacional, e, por consequência, também houve uma verdadeira crise paradigmática na visualidade dos quadrinhos brasileiros. E embora houvessem ainda os Gibis mais genéricos e globalistas como a Turma da Mônica, como principal marco referencial do que seria um quadrinho brasileiro, essa movimentação feita pelos chargistas criou o cenário para que diversos quadrinhos independentes e underground aflorassem posteriormente.

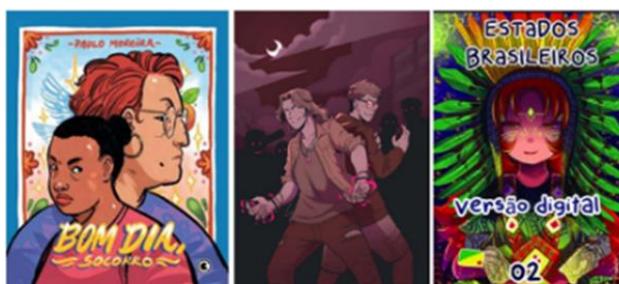
Logo, para compreender os estados paradigmáticos dos quadrinhos em território nacional, se faz necessário entender que estes paradigmas não são incomensuráveis, ou seja, eles não se substituem, mas sim, coexistem em transições de poder e influência, mas sem desaparecer completamente.

Pode-se observar também, que toda a trajetória das HQs nacionais está fortemente relacionada com o crescente no fluxo de informação no mercado, e, foi fortemente impulsionado pelos meios de comunicação, passando pelas radionovelas, pela televisão, jornal, fanzines em um processo dinâmico, que ocorreu em diferentes ambientes informacionais. Entende-se que estes Fluxos de informações têm por objetivo transmitir mensagens, com valor agregado, de um emissor para um receptor ou múltiplos receptores, visando responder às mais complexas necessidades informacionais e possibilitando assim a geração de conhecimento (Araújo; Silva; Varvakis, 2017).

Da mesma forma que mudanças visuais dramáticas que possibilitaram transformações no passado estavam ligadas aos fluxos tradicionais de informação: rádio, TV e jornais. As HQs

independentes estão fortemente ligados aos fluxos de informação dentro de ambientes virtuais: nas redes sociais, e a maior parte das novas obras em quadrinhos surgem em alguma rede social. A figura 9 apresenta três exemplos de HQs independentes que surgiram em redes sociais.

Figura 9 – Bom dia Socorro (2022) de Paulo Moreira; Sétimos Filhos (2018-2023) de Lorena Herrero; Estados Brasileiros (2018-2023) da dupla Kyuumangaka



Fonte: elaborada pelos autores (2025), com base Moreira (2022), Herrero (2022), Kyuu e Manganka (2023).

Abordar temas como: raça, gênero e colonialidade, seja dentro ou fora de uma ótica didática, necessita estar pautado em um pensamento decolonial, estabelecendo um movimento de resistência contra a dominação da cultura euro-ocidental. Essas discussões só se fazem possíveis justamente por estarem dentro de um processo de decolonialismo do saber.

Sendo assim, após a apresentação do quadro 01, é possível visualizar com mais clareza todos os momentos históricos descritos e organizados de acordo com suas possíveis quebras paradigmáticas em relação a visualidade e o status da HQ: “parecer coisa do Brasil”.

Quadro 1 – A trajetória paradigmática das HQs Brasileiras, do ponto de vista estético visual

HQs Brasileira	Estética	Data e Autoria
	Angelo Agostini, e sua arte mais próxima da técnica praticada na Europa. 1º paradigma visual	HQ ilustrada pelo Angelo Agostini
	Os heróis aventureiros, tentativas de mudar a abordagem das HQs, mas sem fugir da estética euro-ocidental.	Sérgio do Amazonas (1973), Jerônimo o Herói do Sertão (1958), Raimundo (1953)

	<p>As HQs de Super heróis brasileiros eram um quase plágio das versões estadunidenses. Período de crise visual</p>	<p>Capitão Atlas (1943), Capitão 7 (1960), Raio Negro (1967)</p>
	<p>HQs de terror, o contraste entre o belo e o horrendo, fuga dos padrões norte-americanos. Rompimento com os padrões visuais anteriores.</p>	<p>Zé do Caixão (1969), A Múmia (1979), O Curupira (2006)</p>
	<p>O Pasquim e as tiras ácidas com forte teor crítico. Paradigma das Charges</p>	<p>O Pasquim (1969-1997) e Revista Mad (1970)</p>
	<p>O período do <i>Underground</i>. Início de crise visual período de forte experimentação.</p>	<p>Piratas do Tietê (1994), Rê Bordosa (2006), Mundo Pet (2020)</p>
	<p>Os quadrinhos infantis, e a ideia do Gibi fortemente relacionada a Mauricio de Sousa e a Turma da Mônica</p>	<p>A turma do Pererê (1975), 1ª edição da turma da Mônica (1970), Revista recente da Turma da Mônica (2021)</p>

Fonte: elaborada pela autora (2024), com base em Artistas (2024).

Pode-se inferir então que toda HQ produzida por um brasileiro é considerada um quadrinho brasileiro, mas nem todo quadrinho brasileiro detém uma visualidade com uma abordagem que abarque a brasilidade: o “parecer coisa do Brasil”. A desconstrução da visualidade como uma mera passagem do tempo, observada e apreendida, para uma introdução do sujeito, através de suas particularidades distintas, é reflexo de uma ótica que se insere na contemporaneidade do final do século XX e início do século XXI (Lopes; Krauss, 2012).

No período do século XXI, o paradigma visual das HQ brasileiras se encontra em crise visual, pois os quadrinhos independentes caminham em sentido oposto ao dos estados de visualidade vigentes nas HQs comerciais. Estes quadrinhos são produzidos sem o apoio de uma editora dentro de um processo de comercialização tradicional, portanto, não respondem diretamente às demandas mercadológicas que tem uma predileção por um discurso genérico ainda fortemente colonialista.

## 5 Considerações finais

Analisar a trajetória das HQs brasileiras ao longo de 150 anos é uma tarefa que não cabe em apenas um artigo, mas este trabalho visa trazer um olhar inicial sobre estas características relevantes acerca dos marcos visuais e de seus momentos de rompimento visual. Os recortes feitos para este trabalho, tem como parâmetro aspectos que tangem visualidade e relevância para uma análise que envolve a informação e o entendimento sobre os seus diversos fluxos, que auxiliam essas transformações.

E neste processo de discutir a definição do que é um quadrinho brasileiro, não se estabelece ainda um conceito preciso, mas sim, um entendimento de que existe um conjunto de fatores, sociais e visuais, que agem dentro das interrelações dos fluxos de informação e que influenciam diretamente em como produtores de quadrinhos e leitores de quadrinhos conseguem estabelecer diálogo, trocar informações e estabelecer certo grau de identificação para reconhecer uma obra que “parece coisa do Brasil”

Faz-se visível que as produções de HQs independentes devem este momento de transformação devido às interações dentro de espaços virtuais como redes sociais. E nestes espaços toda a conceituação sobre a importância dos fluxos de informação se mostra crucial, sem essa constante comunicação entre produtor e consumidor, esse processo de transformação paradigmática não estaria tão fortemente alimentado.

As discussões acerca de colonialismo e decolonialismo do saber, ajudam a elucidar parte das motivações que geraram tais transformações, embora não seja possível determinar exatamente em que momento da história das HQs brasileiras essa preocupação do “parecer coisa do Brasil” tenha surgido, é notório que os autores e produtores de HQs sempre buscaram uma excelência visual em suas abordagens que colocasse os quadrinhos em lugar de respeito, digno de serem chamados de nona arte.

Não é possível prever por quanto tempo vai se prolongar esse estado de crise paradigmática da visualidade do Gibi, pois esta modalidade de quadrinho não irá perder sua relevância dentro do mercado das HQs, mas irá ceder protagonismo a outras estéticas e abordagens que se desenvolvem principalmente dentro das produções independentes, que não estão arraigadas a uma limitação por vínculo editorial.

## Referências

[TURMA do Pererê]. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira**. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63840/turma-do-perere>. Acesso em: 14 jun. 2024.

ANSELMO, Z. A. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ARAÚJO, A. V. F.; OLIVEIRA, L. M. B.; GRACIOSO, L.; SILVA, M. D. P. Decolonialidade e Ciência da Informação: veredas dialógicas. **Liinc em Revista**, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 1-7, 2021. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/5828/5410>. Acesso em: 15 mai. 2024.

ARAÚJO, W. C. O.; SILVA, E. L. DA.; VARVAKIS, G. Fluxos de informação em projetos de inovação: estudo em três organizações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 22, n. 1, p. 57-79, jan., 2017. Disponível em: [doi.org/10.1590/1981-5344/2601](https://doi.org/10.1590/1981-5344/2601). Acesso em: 15 mai. 2024.

ARTISTAS. In: **GUIA DOS QUADRINHOS**, [S.I.], 2024. Disponível em: [www.guiadosquadrinhos.com/artistas/](http://www.guiadosquadrinhos.com/artistas/). Acesso em: 15 mai. 2024.

BAITELLO JÚNIOR, N. A imagem mediática. **PAULUS: Revista de Comunicação da FAPCOM**, [S. I.], v. 3, n. 5, p. 61-69, 2019. Disponível em: [revista.fapcom.edu.br/index.php/revista-paulus/article/view/90](http://revista.fapcom.edu.br/index.php/revista-paulus/article/view/90). Acesso em: 15 mai. 2024.

BRAGA JÚNIOR, A. X. **Desvendando o mangá nacional**: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos. Maceió: Edufal, 2011.

**CAPITÃO 7**. [S.I.], Editora Fazine Mundo Gibi. Edição única. Dez. 2020. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capitao-7/ca007153/158452> Acesso em: 14 jun. 2024.

**CAPITÃO ATLAS**. Rio de Janeiro: Garimar (Maya), nº 1, out. 1959. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/capitao-atlas-1-serie-n-1/ca236100/45185> Acesso em: 14 jun. 2024.

CAVALCANTI, B. DE. O. **Quem Vigia os Vigilantes**: as histórias em quadrinhos como uma forma de Expressão Social. Brasília: UNB, 2001.

CAVALCANTI, L. H. **Historia del humor gráfico en el Brasil**. Lleida: Editorial Milenio, 2005.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3 ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2015.

**ENCALHE DO MAD**. Rio de Janeiro: Record, nº 1, 1985. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/encalhe-do-mad-n-1/en079100/46187>. Acesso em: 14 jun. 2024.

HERRERO, L. **Designer de personagens e artista de folclore**. [S.I.], 2022. Artstation.com: <https://www.artstation.com/artwork/Omw04b>. Disponível em: [www.artstation.com/artwork/Omw04b](https://www.artstation.com/artwork/Omw04b). Acesso em 15 abr. 2024.

**JERÔNIMO...** Porto Alegre: RGE, n° 6., jan. 1958. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/jeronimo-o-heroi-do-sertao-n-6/je002100/35054> Acesso em: 14 jun. 2024.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. 14 ed. Campinas: Papirus, 1996.

KYUU; MANGANKA. Kurama + Yuu = Kyuu! A união de Kurama com Yuu. *In: Behance.net* [Portfólio (Português)]. [S.I., 2023?]. Disponível em: [https://www.behance.net/gallery/104944197/Portfolio-\(portugues\)](https://www.behance.net/gallery/104944197/Portfolio-(portugues)). Acesso em: 30 abr. 2024.

LANDER, E. A Ciências sociais: saberes coloniais e eurocêtricos. *In: LANDER, E. (org.) A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: 2005.

LOPES, M. S.; KRAUSS, R. O sujeito e a visualidade: parábolas do olhar contemporâneo. **Visualidades**, Goiânia, v. 8, n. 2, jul./dez., p. 251-267, 2012. Disponível em: [revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18285](http://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18285). Acesso em: 15 mai. 2024.

MCCLLOUD. S. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação e roteiro**. São Paulo: Mbooks do Brasil Editora Ltda, 2005.

MODENESI, T. Quem foi Ângelo Agostini, autor pioneiro que inspirou o Dia do Quadrinho Nacional. *In: O GRITO*, [S.I.], 30 jan. 2021. Disponível em: [//revistaogrito.com/quem-foi-angelo-agostini-autor-pioneiro-que-inspirou-o-dia-do-quadrinho-nacional/](http://revistaogrito.com/quem-foi-angelo-agostini-autor-pioneiro-que-inspirou-o-dia-do-quadrinho-nacional/). Acesso em: 30 mai. 2024.

**MÔNICA...** São Paulo: Editora Abril, n°1, maio 1970. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-n-1/mon0031/15599>. Acesso em: 14 jun. 2024.

MOREIRA, P. **Bom dia, Socorro**. São Paulo: Editora Conrad, 2022.

MOYA, A. **História das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora L&PM, 1987.

**MÚMIA**, Capitão mistério apresenta. Editora Bloch Infante Juvenil, [s. l.], n° 16, 1979. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mumia-viva-a-\(capitao-misterio-apresenta\)-n-16/mu004100/75903](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mumia-viva-a-(capitao-misterio-apresenta)-n-16/mu004100/75903) Acesso em: 14 jun. 2024.

**MUNDO PET**. São Paulo: Comix Zone, edição única, out. 2020. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/mundo-pet/mu194810/155859>. Acesso em: 14 jun. 2024.

**O CURUPIRA**. Rio de Janeiro: Pixel Midia, Edição única, set. 2006. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/curupira-o/cu100100/41527>. Acessado em: 14 jun. 2024.

**O PASQUIM**, O pato 10 anos. Rio de Janeiro: Codecri, 1978. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/colecao-de-humor-do-pasquim-n-1/co212102/153332>. Acesso em: 14 jun. 2024.

**PIRATAS DO TIETÊ**, e outras barbaridades. Editora Ensaio. Edição única, [s. l.], 1994. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/piratas-do-tiete-e-outras-barbaridades/pt09301/18766>. Acesso em: 14 jun. 2024.

PORTO-GONÇALVES, C. W. Apresentação da edição em português. In: LANDER, E. (org.), **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: 2005.

QUIJANO, A. El laberinto de América Latina. ¿Hay otras salidas? **Tareas**, Buenos Aires, n. 165, p. 23-39, jan./abr., 2000. Disponível em: [www.redalyc.org/journal/5350/535068925004/html/](http://www.redalyc.org/journal/5350/535068925004/html/). Acesso em: 15 mai. 2024.

**RAIMUNDO**, o cangaceiro. São Paulo: Pan juvenil. n°1 1966. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/raimundo-o-cangaceiro-n-1/ra007101/83663> Acesso em: 14 jun. 2024.

**RAIO NEGRO**. São Paulo: Gep, n°1, fev. 1967. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/raio-negro-n-1/ra043100/62394> Acesso em: 14 jun. 2024.

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

**RÊ BORDOSA**, do começo ao fim. Porto Alegre: L&MP, edição única, 2006. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/re-bordosa-do-comeco-ao-fim/re010199/32041>. Acesso em: 14 jun. 2024.

RUAS, W. J.; BAX, M. P. Fluxo de informação na Ciência da Informação: Tendências e direções na pesquisa brasileira. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 9, n. 2, p. 1-16, 2020. Disponível em: [periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/19134](http://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/19134). Acesso em: 15 mai. 2024.

**SÉRGIO DO AMAZONAS**. São Paulo: Roval, n°1, 1973. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/sergio-do-amazonas-n-1/se081100/100994> Acesso em: 14 jun. 2024.

SÉRVIO, P. P. P. O que estudam os estudos de cultura visual? **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 7, n. 2, p. 196-215, mai./ago., 2014. Disponível em: [dx.doi.org/10.5902/1983734812393](http://dx.doi.org/10.5902/1983734812393). Acesso em: 15 de mai. 2024.

TAVARES, R. R. Lailson de Holanda. Historia del humor gráfico en el Brasil. Lleida: Editorial Milenio, 2005. 334 p. **Domínios da Imagem**, Londrina, v. 2, n. 2, p. 141–146, 2008. Disponível em: [ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/19308](http://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/19308). Acesso em: 30 mai. 2024.

**TURMA DA MÔNICA.** São Paulo: Panini, n° 1, nova coleção, mar. 2021. Disponível em: [https://turmadamonica.uol.com.br/home/images/capa\\_tdm.png](https://turmadamonica.uol.com.br/home/images/capa_tdm.png). Acesso em: 14 jun. 2024.

**TURMA DO PERERÊ.** São Paulo: Editora Abril, vol 1, jul. 1975. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/turma-do-perere-a-n-1/tpr0031/12494>. Acesso em: 14 jun. 2024.

VERGUEIRO, W. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil.** São Paulo: Editora Peirópolis. 2017.

**ZÉ DO CAIXÃO,** O estranho mundo de. São Paulo: Prelúdio, n°1, jan. 1969. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/estranho-mundo-de-ze-do-caixao-o-n-1/es309100/59269> Acesso em: 14 jun. 2024.