



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
CAMPUS CABEDELO  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

**WESLEY SANTOS DUTRA**

**BIRIBA: AS IDIOSSINCRASIAS DA CAPOEIRA EM UMA HISTÓRIA EM  
QUADRINHOS**

CABEDELO - PB  
2023

**WESLEY SANTOS DUTRA**

**BIRIBA: AS IDIOSSINCRASIAS DA CAPOEIRA EM UMA HISTÓRIA EM  
QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC  
submetido à Coordenação do Curso Superior  
de Tecnologia em Design Gráfico, do Instituto  
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da  
Paraíba – IFPB, *Campus* Cabedelo, como  
requisito para obtenção do título de Tecnólogo  
em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Me. Wilson Medeiros

CABEDELO - PB  
2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

D978b Dutra, Wesley Santos.

Biriba: As idiossincrasias da capoeira em uma história em quadrinhos / Wesley Santos Dutra – Cabedelo, 2023.  
66 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Prof. Me. Wilson Medeiros.

1. História em quadrinhos. 2. Capoeira. 3. Narrativa visual. I. Título.

CDU 741.5:796.8

---



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

## GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

WESLEY SANTOS DUTRA

BIRIBA: AS IDIOSSINCRASIAS DA CAPOEIRA EM UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovado em 07 de dezembro de 2023

### Membros da Banca Examinadora:

Me. Wilson Gomes de Medeiros  
IFPB Campus Cabedelo

Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves  
IFPB Campus Cabedelo

Me. Vitor Nicolau Feitosa  
IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- **Wilson Gomes de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/02/2024 11:50:39.
- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/02/2024 13:44:56.
- **Vitor Feitosa Nicolau**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/02/2024 15:55:34.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 29/01/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 524108  
Verificador: ca0d9f14cc  
Código de Autenticação:



## **AGRADECIMENTOS**

Sou grato aos meus pais, por terem trabalhado duro para que eu pudesse estudar e escolher o meu caminho. Ao meu pai, por ter me deixado ler alguns de seus gibis na infância, e por ter me incentivado a ler através do exemplo. A minha esposa que também me incentivou e cuidou de nossa filha, Maria Helena, para que eu pudesse concluir o curso Superior em Design Gráfico. Aos meus amigos próximos que incentivaram e me aturaram falar sobre Biriba durante os primeiros esboços.

Sou grato ao primeiro professor de capoeira, que não cobrava dinheiro de seus alunos e acolhia quem quisesse aprender e praticar, ele permitiu que eu tivesse contato com uma cultura que me transformou, além de que me fez conhecer um pouco mais sobre ancestralidade, história e consciência.

Sou grato aos mestres do IFPB, inclusive ao meu orientador, Me Wilson Medeiros, que foram sempre pacientes, solícitos e compreensíveis.

## RESUMO

Atualmente reconhecida como patrimônio imaterial da humanidade, a capoeira já foi, desde seu surgimento no Brasil no século XVII, alvo de repressão, racismo e preconceito. Considerada por décadas como crime, esta arte desenvolvida por escravos africanos, é símbolo de resistência cultural, assim como outras práticas artísticas ou religiosas, e parte significativa da história cultural afro-brasileira. Este trabalho propõe produzir uma história em quadrinhos utilizando a metodologia de SALERNO (2011), partindo dos conceitos da narrativa visual, a fim de transmitir mensagens sobre como as ideias resistem ao longo do tempo, independentemente de qualquer tentativa de apagamento ou cerceamento de toda cultura de um povo em diáspora.

**Palavras-chave:** história em quadrinhos, capoeira, racismo, preconceito

## **ABSTRACT**

Currently recognized as intangible cultural heritage by UNESCO, capoeira has been subject to repression, racism, and prejudice since its emergence in Brazil in the 17th century. Considered a crime for decades, this art developed by African slaves is a symbol of cultural resistance, along with other artistic or religious practices, and is a significant part of Afro-Brazilian cultural history. This work aims to produce a comic book, based on the concepts of visual storytelling, in order to convey messages about how ideas endure over time, regardless of any attempts to erase or restrict the entire culture of a diasporic people.

**Keywords:** comic book, capoeira, racism, prejudice.

## LISTA DE FIGURA

Figura 1 - Quadro “Negros lutando” de Augustus Earle .....	12
Figura 2 - Roda de capoeira.....	16
Figura 3 - Capa HQ Luana e sua turma .....	19
Figura 4 - Capa da HQ Aú, o capoeirista .....	20
Figura 5 - Capa da HQ Corcel Negro .....	21
Figura 6 - Capa HQ Meia-Lua, o rei da capoeira .....	21
Figura 7 - The Yellow Kid publicada no New York Journal .....	24
Figura 8 - Página da Graphic Novel Angola Janga .....	26
Figura 9 - Variações de formas de balões de fala.....	27
Figura 10 - Representação de <i>timing</i> na HQ Biriba.....	28
Figura 11 - Página dupla da HQ Biriba .....	29
Figura 12 - Enquadramento na HQ Biriba .....	30
Figura 13 - Storyboard para HQ .....	31
Figura 14 - Representação visual do modelo de Salerno.....	32
Figura 15 - Roteiro .....	34
Figura 16 - Layout e esboço da página de Biriba, o mensageiro negro .....	35
Figura 17 - Página finalizada com nanquim.....	36
Figura 18 - Imagem do protótipo ou "boneca" da HQ Biriba .....	37



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	7
1.1	Objetivos .....	8
1.1.1	Objetivo geral.....	8
1.1.2	Objetivos específicos.....	8
1.2	Justificativa.....	9
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	11
2.1	Capoeira, preconceito e racismo .....	11
2.1.1	Como surge no Brasil: origens da capoeira.....	11
2.1.2	Discriminação e criminalização .....	13
2.1.3	Conquistas .....	14
2.1.4	O jogo e a mandinga.....	16
2.2	A capoeira nas mídias .....	17
<b>3</b>	<b>NARRATIVAS VISUAIS</b> .....	23
3.1	Contos pelas imagens e palavras .....	23
3.2	Características .....	26
3.2.1	Balão.....	26
3.2.2	Timing .....	27
3.2.3	Letreiramento .....	28
3.2.4	Personagens .....	29
3.2.5	O texto .....	29
3.2.6	Enquadramento.....	30
3.2.7	Storyboard .....	31
<b>4</b>	<b>METODOLOGIAS</b> .....	32
<b>5</b>	<b>DESENVOLVIMENTO</b> .....	34
5.1	Roteiro .....	34
5.2	Layout.....	34
5.3	Arte final .....	35
5.4	Colorização.....	36
5.5	Planejamento .....	36
5.6	Impressão .....	37
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	38
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	39
	APÊNDICE A - Biriba, o mensageiro negro .....	42
	APÊNDICE B - Roteiro .....	44
	APÊNDICE C - História em quadrinhos .....	52

## 1 INTRODUÇÃO

As narrativas gráficas desempenham um notável papel na formação de leitores na nossa sociedade. Séculos atrás, muito antes do surgimento da linguagem que conhecemos hoje como quadrinhos e de seus primeiros personagens, como *The Yellow Kid*, *Spirit* ou *Little Nemo*, quando sequer sonhavam existir Outcault, Eisner ou McCay, as narrativas gráficas sempre estiveram presentes na arte. A humanidade sentiu, precocemente, a necessidade de contar histórias através das imagens, sendo algumas já seguindo uma narrativa sequenciada, como o caso da tapeçaria francesa chamada *Bayeux tapestry* ou até mesmo os hieróglifos egípcios (MCCLLOUD, 2005). A mesma essência e muita transformação fez com que surgissem as mais variadas formas de narrativa gráfica até os dias atuais.

Um formato específico de narrativa gráfica, as histórias em quadrinhos, veio a destacar-se. Comumente chamadas, no Brasil, de quadrinhos, HQ's, gibis, entre outros termos, história em quadrinhos é uma forma de narrativa, que lida com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens (EISNER 2010), sendo utilizada com a finalidade de contar histórias ficcionais ou não. Desde o seu surgimento até os dias atuais, há sempre um tipo de mensagem a ser transmitida, seja informar, comunicar, representar ou, simplesmente, entreter. As histórias em quadrinhos são sempre um meio eficaz para representar visualmente uma ideia.

De acordo com Vergueiro (2017), no Século XIX havia no país um culto às publicações de charges e caricaturas, que tinham cunho de crítica, satirizavam tanto a política quanto os costumes da época. Entre os artistas desse período se destacava o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, que criou no Brasil uma linguagem gráfica semelhante aos quadrinhos, tornando-se um dos precursores no país. Vergueiro (2017, p. 17) afirma:

Por outro lado, se não considerarmos as atividades ligadas ao humor gráfico, é possível dizer que as histórias em quadrinhos se desenvolveram no Brasil, inicialmente, a partir da influência das revistas humorísticas e infantis europeias e, posteriormente, das revistas em quadrinhos norte-americanas (os *comic books*).

Dentre os diversos aspectos da sociedade brasileira ilustrados no humor gráfico, é preciso destacar um, a figura do negro e suas culturas. O homem negro africano está intimamente ligado à construção do Brasil e já foi, diversas vezes, representado nas histórias em quadrinhos. Chinen (2019), levanta a pesquisa sobre a história do negro nos quadrinhos brasileiros, e aponta para as aparições do negro, primeiro nas adaptações de clássicos da

literatura, depois com as revistas em quadrinhos, os super-heróis e a ascensão dos quadrinhos independentes com temática étnica.

Por outro lado, os quadrinhos estão cada vez mais relevantes, deixando de ser apenas entretenimento, sendo adotado como mais uma ferramenta de ensino/aprendizado cada vez mais presentes nas salas de aulas. Sendo usados, por exemplo em adaptações de literatura. Vem aumentando também publicações que abordam temáticas afrodescendentes, como é o caso do quadrinho Angola janga, que apresenta a luta de Zumbi dos Palmares e ganhou o Prêmio Jabuti, a mais importante premiação literária do país (NARANJO, 2018).

Este trabalho aborda a capoeira, uma manifestação cultural afro-brasileira, que abrange a música, os movimentos de dança soltos e espontâneos e seus peculiares instrumentos (ADORNO, 2017). Trazida na bagagem cultural dos africanos escravizados de Angola, esta arte desenvolvida no século XVII no Brasil, tem sua origem como um ritual de dança e, posteriormente, transformada em uma forma de defesa em um contexto de luta racial.

A capoeira foi, antes de criminalizada, alvo de perseguição e dura repressão e preconceito (FLORES e IVO, 2016), vista como ameaça, uma prática a ser combatida, proibida e até apagada. E oitenta anos antes de sua criminalização, capoeiras já teriam sido presos. Em 1937, ela “sai do Código Penal para ser exaltada como símbolo de identidade nacional...” (FLORES e IVO, 2016). É, finalmente, reconhecida, em 2014, pelo IPHAN e pela UNESCO, como patrimônio cultural imaterial da humanidade (LOTT, 2018).

O objetivo principal é utilizar o poder da narrativa gráfica para, por meio da linguagem dos quadrinhos, enfatizar as características, as origens e os significados do tema abordado. Foi adotado a metodologia projetual de Salerno (2011), que auxilia na produção visual de uma HQ, ordenado por etapas como roteiro, arte final até a impressão.

## 1.1 Objetivos

### 1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver uma história em quadrinhos baseada na arte e filosofia da capoeira utilizando a metodologia de Salerno (2011).

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Entender as técnicas da narrativa visual e linguagem dos quadrinhos.

- Discutir o preconceito e o racismo sofrido pela capoeira, por meio da arte dos quadrinhos.
- Utilizar os quadrinhos como ferramenta de conscientização.

## 1.2 Justificativa

A leitura é uma das formas de preservar e disseminar o conhecimento. É por meio dela que absorvemos boa parte de nosso saber e entendemos o mundo ao nosso redor e “[...] de modo geral, pode influenciar no comportamento dos indivíduos, agregando valor informativo, reflexivo e de conhecimento para além do simples entretenimento[...].” (SANTOS; NEVES, 2023, p. 6) e é uma ferramenta que contribui para que o indivíduo seja capaz de interpretar o mundo ao seu redor por meio da contextualização que está inserida naquela determinada leitura (Ibid).

Há hoje o aumento da conscientização da sociedade sobre questões que envolvem a cultura e a história dos povos de origem africana no Brasil. Atualmente existe uma maior pesquisa sobre questões envolvendo a cultura afro-brasileira e a sua luta contra o racismo, o preconceito, assim como também aumentou a representatividade e maior disseminação de temas do negro no Brasil, a partir da lei 1939, que tornou obrigatório o ensino da história, arte e cultura africana e afro-brasileiras no currículo nacional de ensino (CARVALHO). A representação do negro nas histórias em quadrinhos e outras mídias é um tema estudado, tanto no Brasil, como em outras partes do mundo. Através do panorama trazido por Chinen (2019), nota-se um crescente nas publicações brasileiras afro centradas. Chinen (2019), em sua introdução, também defende que em um país com quase 100 milhões de afrodescendentes, seria razoável que fossem representados nos meios de comunicação e em produtos culturais com alguma proporcionalidade.

Entre esses temas vem sendo abordado assuntos não somente históricos, mas também, narrativas sobre aspectos culturais de um povo, como é o caso de várias histórias em quadrinhos a exemplo de “Palestina”, que aborda o dia a dia daquele povo. Além disso, Silva e Silva (2020) apresentam uma pesquisa sobre a capoeira nos quadrinhos e personagens negros que possuam características de capoeiristas. Eles comentam a escassez das produções com a capoeira como temática central, e apontam que no Brasil, há um aumento de quadrinhos com negro como protagonista, entre os quais estão “Os Santos” e “Confinada”, de Leandro Assis, “Angola Janga” e “Cumbe”, de Marcelo D’Saete, entre outros. Isto indica a

carência de histórias que abordem temáticas voltadas para essa cultura e esse povo, entre os quais, o tema da capoeira, o que será abordado neste projeto.

Nas histórias em quadrinhos brasileiras, a despeito de sua relevância cultural, a capoeira aparece como temática em algumas escassas e esporádicas histórias. Embora seja um tópico relativamente pouco abordado, é importante destacar seus principais registros nas HQs nacionais (SILVA e SILVA, 2020, p. 75).

Existe espaço no mercado editorial para mais produções que possam representar narrativamente as características da capoeira, pois este é um tema que pouco se apresenta como conteúdo das histórias em quadrinhos nacionais. Além disso, há pouca expressividade em reconhecimento de valor como um elemento histórico-cultural. Portanto, torna-se relevante incorporar este assunto nas ferramentas pedagógica disponíveis.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Capoeira, preconceito e racismo

#### 2.1.1 Como surge no Brasil: origens da capoeira

As origens da natureza da capoeira é um assunto que provoca divergência, tanto nos meios onde é praticada como no meio acadêmico. Vieira e Assunção (1998, p.3) dizem que “no entender de muitos capoeiristas, quando o primeiro escravo angolano pisou a Terra de Santa Cruz, já o teria feito no passo da ginga e no ritmo de São Bento Grande”, descartando uma possível arte ancestral trazida de África, assegurando que sua gênese é completamente brasileira – mesmo que desenvolvida por africanos escravizados – contrário ao que sustentam outros autores, muitos deles, inclusive, mestres da capoeira. Vieira e Assunção (1998) sustentam o argumento de que não se tem conhecimento de nenhum documento histórico que mencione a capoeira existindo antes do século XIX. Além disso Vieira e Assunção (1998, p.16) afirmam que “De fato, as primeiras referências consistentes provêm do início do século XIX, no Rio de Janeiro. E, até prova em contrário, é aqui que começa a história, no sentido de estudo sistemático baseado em fontes, da capoeira”. Para Flores e Ivo (2016), a capoeira, ao invés de originar-se, ela emerge, justamente por tratar o assunto com base em referenciais históricos a partir do momento em que eles surgem.

Acerca do termo capoeira, Rego (2015) dedica um capítulo para relatar que sua origem foi refutada por diversos autores ao longo do tempo, assim como discorre em torno de sua semântica. Segundo Rego (2015, p 35), “a origem mais aceita entre tupinólogos vem do étimo *caá*, mato, floresta virgem, mais *puêra*, pretérito nominal que quer dizer o que foi, o que não existe mais”. Vieira e Assunção (1998) afirmam que surgem três diferentes etimologias, que apontam para as origens do tupi, portuguesa e africana. Antes do século XIX, o termo capoeira poderia significar *cesto*, *gaiola* ou *terreno com vegetação secundária* depois disso, aparece para designar uma técnica de luta (VIEIRA & ASSUNÇÃO, 1998).

**Figura 1** - Quadro “Negros lutando” de Augustus Earle



Fonte: Site Toda Matéria<sup>1</sup>

Adorno (2017, p. 25) aponta teorias sobre as origens africanas da capoeira, de que “teria derivado do N’golo”, dança realizada em um ritual de puberdade feminina, proveniente de Angola. Outro ponto de vista aponta que “escravos também trouxeram uma tradição de luta com os pés, que viria a se transformar em luta”. Outra teoria envolve o berimbau, que indica existência de um “instrumento pastoril” similar no continente africano chamado “hungu ou m’bolumbumba”.

Existem também duas vertentes do jogo da capoeira: a capoeira Angola e a capoeira Regional, sendo a primeira a mais próxima de sua origem, enquanto a segunda é considerada o estilo moderno da capoeira, pois ela foi quem acabou sendo mais difundida no Brasil e no mundo, surgindo por volta de 1920 (VIEIRA; ASSUNÇÃO, 1998). Na perspectiva da autora Lott (2018, p. 453), “as características principais que diferenciam (a capoeira Angola) da Regional, são a malícia, a contemplação, o jogo baixo, a ausência da violência, os belos movimentos acompanhados pela música lenta, a relevância do ritual e a teatralidade”. Rego (2015, p. 47) defende que “a capoeira é uma só, com ginga e determinados números de toques e golpes que servem de padrão a todos os capoeiras, enriquecidos com criações novas e variações sutis sobre os elementos matrizes...”.

O surgimento da capoeira está no seu contexto histórico, que, em resumo, parte da exploração do homem branco europeu sobre o homem negro africano, da qual se construía o Brasil. De acordo com Adorno (2017, p. 13), “em meados de 1532 foi introduzido no Brasil o cultivo de cana-de-açúcar e no seu desenvolvimento os colonos fixaram-se à terra, adquirindo

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/capoeira/>>

glebas e se instalando com plantações e engenhos”. O período escravocrata foi violento para o homem negro, a começar pelo trajeto feito da África para o Brasil, depois por trabalharem forçadamente sob condições desumanas, obrigando-os a fugirem para as matas em busca de liberdade, formando também os quilombos (ADORNO, 2017). A liberdade para Marques e Pereira (2015, p. 17) é “ato político que, uma vez conquistada, precisa de uma luta diária para ser mantida”. Foi pela liberdade, a resistência e a luta dos escravos.

A escravidão era regida por meios legais, e para Chinen (2019, p.38), esta prática foi fruto do preconceito racial, que segundo ele, “no decorrer da história, sempre foram criadas justificativas baseadas em fundamentos religiosos, e posteriormente, científicos”. Almeida (2019, p.19) explica que o homem branco europeu se fundamentava na filosofia do iluminismo do século XVIII, e que, segundo ele, “esse foi o movimento de levar a civilização para onde ela não existia que redundou em um processo de destruição e morte... feita em nome da *razão* e a que se denominou *colonialismo*”. Em outras palavras pode-se afirmar que o processo era fundado na ideia de ser o homem europeu uma espécie mais evoluída, colocando todas as outras civilizações em inferioridade. Acerca da concepção institucional de raça e racismo, Almeida (2019, p.16) afirma:

A concepção institucional significou um importante avanço teórico no que concerne ao estudo das relações raciais. Sob esta perspectiva, o racismo não se resume a comportamentos individuais, mas é tratado como o resultado do funcionamento das instituições, que passam a atuar em uma dinâmica que confere, ainda que indiretamente, desvantagens e privilégios com base na raça.

### 2.1.2 Discriminação e criminalização

Flores e Ivo (2016, p.4), apontam para o fato de que a capoeira sofria perseguições muito antes de ser criminalizada. Os autores lembram que ela foi reprimida de diferentes formas, sofrendo duras repressões durante o caminho até sua descriminalização ocorrida na década de 1930. Toda revolta às condições submetidas aumentou a violência, e os escravos passaram a tomar medidas extremas. “Em troca dos tormentos, assassinavam feitores, suicidavam-se, evitavam a reprodução, eliminavam capitães-do-mato e mesmo proprietários” (ADORNO, 2017, p.22). Restava então tentar preservar suas dimensões humanas, até que surgissem oportunidades de fuga e, em forma de diversão, disfarçam suas crenças e ritos em cantigas e danças. Rego (2015, p. 319) diz que “o capoeira desde o seu aparecimento foi



considerado um marginal, um delinquente, em que a sociedade deveria vigiá-lo e as leis penais enquadrá-lo e puni-lo”.

(LOTT, 2018, p.5), afirma que “a capoeira começa a ser aceita apenas no século XX, antes disso, não era vista com bons olhos” principalmente por uma camada da sociedade reconhecidas como ‘boas famílias’, que se sentiam ameaçadas por capoeiristas”. A forte discriminação levou a capoeira a ser criminalizada no fim do século XIX. Outro fator importante foi a presença do D. João VI no Brasil em 1808, que segundo Rego (2015, p. 322), “o medo dos capoeiristas e o receio de ser liquidado por espiões estrangeiros ou mesmo intrigas da corte, como medida de segurança, cuidou, mui logo, dar uma nova e mais segura estrutura a polícia”. Além disso, Tadei (2002) comenta que havia um medo constante de revolta por partes dos escravos, comum durante todo período colonial pelo fato de não existir um nexos social capaz de tornar dóceis os escravos, tanto indígenas, como os negros africanos, e que isto torna-se mais evidente quando o assunto se trata da independência do Brasil.

No capítulo XIII do *Código Penal dos Estados Unidos do Brasil*, instaurado pelo decreto nº 847 de 11 de outubro de 1890 trata especificamente “*Dos capoeiras e vadios*”. Quanto a isso a lei era bem clara:

Art. 402. Fazer nas ruas e praças públicas exercício de agilidade e destreza corporal conhecida pela denominação Capoeiragem: andar em carreiras, com armas ou instrumentos capazes de produzir lesão corporal, provocando tumulto ou desordens, ameaçando pessoa certa ou incerta, ou incutindo temor de algum mal; Pena – de prisão celular por dois a seis meses. A penalidade é a do art. 96. Parágrafo único. É considerada circunstância agravante pertencer o capoeira a alguma banda ou malta. Aos chefes ou cabeças, se imporá a pena em dôbro. Art. 403. No caso de reincidência será aplicada ao capoeira, no grau máximo, a pena do art. 400. Parágrafo único. Se fôr estrangeiro, será deportado depois de cumprida a pena. Art. 404. Se nesses exercícios de capoeiragem perpetrar homicídio, praticar alguma lesão corporal, ultrajar o pudor público e particular, perturbar a ordem, a tranqüilidade ou segurança pública ou fôr encontrado com armas, incorrerá cumulativamente nas penas cominadas para tais crimes.

### 2.1.3 Conquistas

Mestre Bimba (Manuel dos Reis Machado) foi pioneiro e responsável pela consolidação da capoeira, reconhecida e oficializada pelo governo, conseguindo o feito de ter um certificado da então Secretaria da Educação para sua academia em 1937 (REGO, 2019). Vejamos o que diz o autor.

Mestre Bimba foi o primeiro capoeirista, na história turbulenta da capoeira, em todo o Brasil a entrar em palácio governamental e se exhibir, com seus alunos, para um governador, que queria mostrar a nossa herança cultural a seus amigos e autoridade convidados e como tal escolheu a outrora perseguida capoeira, justamente numa época em que estávamos sob um regime de ditadura violenta.

Em seguida, em um contexto de valorização do Patrimônio Cultural de Natureza Imaterial no Brasil, existente desde a década de 1930, mas que acontece a partir dos anos 1970, órgãos preservacionistas, como IPHAN, aproximam-se mais da capoeira. Movimentos abordam discussões acerca de ações preservacionistas e a “ampliação do conceito de patrimônio cultural” (LOTT, 2018, p. 11). Esta ampliação concretiza-se com a promulgação da Constituição de 1988, quando passou-se a entender que o Patrimônio Cultural Brasileiro é formado pelos “bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência a identidade, a ação, a memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira” (CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL, 1988, art. 216), e passou a incluir manifestações como [...] artesanato, culinária, danças, músicas, modos de vestir e falar, maneiras de cultivar, construir, ritos, festas religiosas e populares, dentre outros aspectos da cultura nacional”.

Ainda de acordo com o Lott (2018, p. 462),

O volume nº 12, intitulado “Registro do Modo da Roda de Capoeira e Ofício dos Mestres de Capoeira” é fruto do processo de inscrição da Roda de Capoeira no Livro de Registro das Formas de Expressão em 21 de outubro de 2008 e da inscrição do Ofício dos Mestres de Capoeira no Livro de Registro dos Saberes na mesma data. Ambas as inscrições entendem a capoeira como importante manifestação cultural brasileira que permanece viva devido, não só as documentações pertinentes ao tema, como também à transmissão dos mestres e grão mestres aos seus alunos.

Em 2006, o IPHAN solicita o registro da capoeira como Patrimônio Imaterial do Brasil. A base para o inventário de registro decorreu do “Programa Capoeira Viva”, que no mesmo ano realizou “oficinas, pesquisa, organização de documentos e formação de acervos culturais” (LOTT, 2018, p. 463).

Segundo Soares (2014 apud Lott, 2018) “o processo de reconhecimento possibilitou, em parte, o trânsito da capoeira do ‘Mundo do crime’ para o ‘Mundo da cultura’. Contudo, esta passagem ocasionaria conflitos entre capoeiristas e mestres em decorrência de uma diminuta participação destes nos processos junto ao IPHAN, desde a elaboração dos dossiês até a cerimônia (2008) do Conselho Consultivo do IPHAN, que acontece de portas fechadas com poucos representantes da capoeira presentes. Os poucos ali, representavam apenas os estados da Bahia, Rio de Janeiro e Pernambuco.

Lott (2018, p. 465), afirma que

Após o registro da capoeira, em 22 de julho de 2009, criou-se o Programa Pró-Capoeira, com o intuito de obter as bases para um Programa Nacional de Salvaguarda e Incentivo à Capoeira. Neste foram envolvidos alguns capoeiristas, membros da então Secretária Especial da Promoção da Igualdade Racial (SEPPIR) e da Fundação Palmares.

A capoeira, em constante movimento e evolução, pôde sobreviver, primeiro devido à prática ininterrupta, como forma de manter preservada as suas raízes. Depois, sendo usada para exaltar valores morais ou tentando associá-la a valores nacionalistas. Atualmente são mantidas políticas de preservação e salvaguarda, como a que foi conduzida pelo IPHAN.

#### 2.1.4 O jogo e a mandinga

A união de música, dança, canto, jogo e luta é o que a torna culturalmente fascinante. Torna-se indispensável mencionar seus traços principais. A roda formada pelos jogadores, tocadores. A música pode ser puxada por um integrante mais antigo, respondido com coro e palmas. Os instrumentos são: o berimbau, o caxixi, o atabaque, o reco-reco, o pandeiro, o ganzá. No início, ninguém joga, é um momento que mais parece uma reza. Alegria e tristeza podem envolver as cantigas (ADORNO, 2017).

**Figura 2** - Roda de capoeira



**Fonte:** Site Brasil de Fato BA<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.brasildefatoba.com.br/2018/11/20/e-viva-a-capoeira-camara>>

A capoeira pode ser levada como uma filosofia de vida. Aliás, este aspecto é muito citado entre autores que abordaram a capoeira em suas obras. Vieira e Assunção (1998, p.7) lembram que “ela não é uma coisa só: não é só dança, não é só luta, não é só atividade física e, certamente, não é *folclore*”, e continua que “para os praticantes, é filosofia de vida que articula saberes e fazeres herdados da sabedoria ancestral com outros, pautados na atualidade e na diversidade de cenários sob os quais se apresenta o mundo de hoje”. É interessante entender o que diz Mestre Pastinha (1988).

O capoeirista deve ter em mente que a capoeira não visa, exclusivamente, preparar o indivíduo para o ataque ou defesa contra uma agressão, mas, desenvolver, ainda, por meio de exercícios físicos e mentais um verdadeiro estado de equilíbrio psico-físico, fazendo do capoeirista um autêntico desportista, um homem que sabe dominar-se antes de dominar o adversário.

Embora chamemos aqui, filosofia, quando se trata de capoeira, pode ser que não se encaixe em um conceito ocidental do termo, por isso autores, principalmente os mestres de capoeira, mencionam o termo *mandinga*, que estaria mais ligado à sua cosmovisão, modos de pensar e de unir corpo e mente. Segundo Donizete, Peçanha e Oliveira (2023) afirmam que a mandinga é “um o jogo de encantamento e sedução para fazer o adversário ‘acreditar que eu tenho o que não tenho’, e, ao mesmo tempo o impeça de enxergar o que realmente ‘eu tenho’, e que, no limite, será a sua perdição”. Essas afirmações aparecem no contexto em que os autores em um pensamento que se contrapõem a filosofia ocidental, pois esta usaria da “força e veracidade dos argumentos, jogos retóricos e jurídicos [...]”.

Outros autores apontam que a capoeira tem a religiosidade como um dos pilares constituintes do seu imaginário social. Segundo Columá e Chaves (2015, p. 29), “instrumentos como berimbau e atabaque, além de marcarem o ritmo do jogo, emprestam seus atributos sagrados e são reverenciados”.

## 2.2 A capoeira nas mídias

Rego (2015), em torno dos tipos de mídias em que se vê a capoeira representada, separa em capítulos para discorrer sobre a presença da capoeira no cinema e teatro, nas artes plásticas, na música popular brasileira e na literatura. E são inúmeras as produções que se envolvem com a temática. Não podemos constatar o que de fato levou o autor a deixar de citar as histórias em quadrinhos brasileiras, considerando que, assim como a capoeira, os

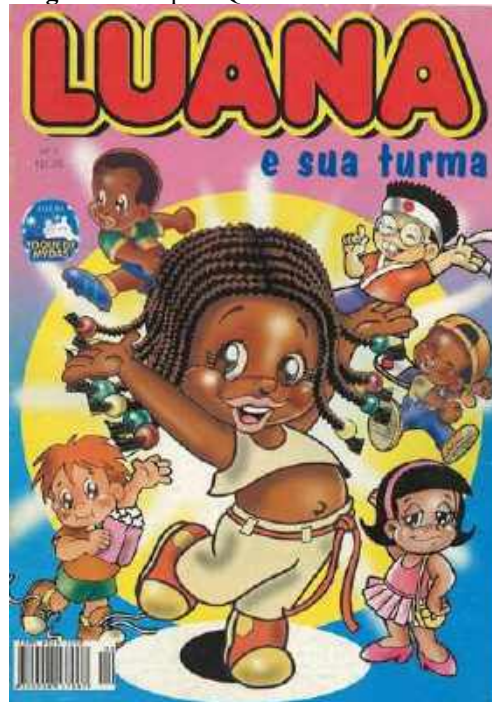
quadrinhos possuem aspectos de relevância cultural e social. Porém não podemos pensar que foi por desrespeito ou ignorância.

Para conhecermos obras em histórias em quadrinhos inspiradas ou baseadas na capoeira é preciso revisar alguns outros autores. Nobu Chinen (2019), dedica-se a investigar o negro representado nas histórias em quadrinhos, especialmente em produções publicadas no Brasil. Sobre sua pesquisa, Chinen (2019, p. 116) explica que “um levantamento absolutamente completo de todos os personagens negros existentes nos quadrinhos publicados no Brasil constitui uma tarefa de enorme dificuldade, e o tempo para tal empreitada seria muito extenso”. E continua:

São poucos os acervos públicos em bibliotecas, hemerotecas e coleções disponíveis para consulta e nenhum deles possui a totalidade do que já foi publicado em quadrinhos no país. Os motivos para essa falta de material para pesquisa também podem ser atribuídos às próprias editoras, muitas delas de pequeno porte e existência efêmera, que não se preocuparam em manter exemplares guardados.(CHINEN, 2019, p. 117)

De acordo com Chinen (2019), a cultura afro-brasileira é em grande parte desvalorizada e pouco conhecida. Com o intuito de minimizar essa deficiência e promover sua valorização foi publicada a Lei 10.639 em 2003 que determinou a obrigatoriedade do ensino da cultura africana e afro-brasileira nas escolas. Com isso também surgiram obras com temas afro-centrados de caráter pedagógico. Raras são as vezes em que a capoeira é comentada, exceto quando aborda quadrinhos de aspectos de valorização histórica. Um exemplo é o título *História da Bahia em quadrinhos*, de Flávio Caetano da Silva e Rogério Rios, publicado no ano de 1999. Essa obra ressalta “elementos da cultura negra” e a capoeira aparece ao lado do “candomblé e da culinária” (CHINEN, 2019, p.252).

Segundo Silva e Silva (2020, p. 75), “Nas histórias em quadrinhos brasileiras, a despeito de sua relevância cultural, a capoeira aparece como temática em algumas escassas e esporádicas histórias”. Embora seja um tópico relativamente pouco abordado, é importante destacar seus principais registros nas HQs nacionais, comentando algumas obras em que a capoeira é tema central, ou tem suas características atribuídas a um personagem. Como é o caso da HQ *Luana e sua turma*, publicada em 2000, pela editora Toque de Midas. “A história tem como personagem principal Luana, uma menina negra de oito anos, que joga capoeira e tem um berimbau capaz de transportá-la no tempo e espaço” (CHINEN, 2019, p.254). Esta produção segue o padrão semelhante ao da *Turma da Mônica* e adiciona elementos da cultura negra como a capoeira e a umbanda.

**Figura 3 - Capa HQ Luana e sua turma**

Fonte: Site Alexandre HQ<sup>3</sup>

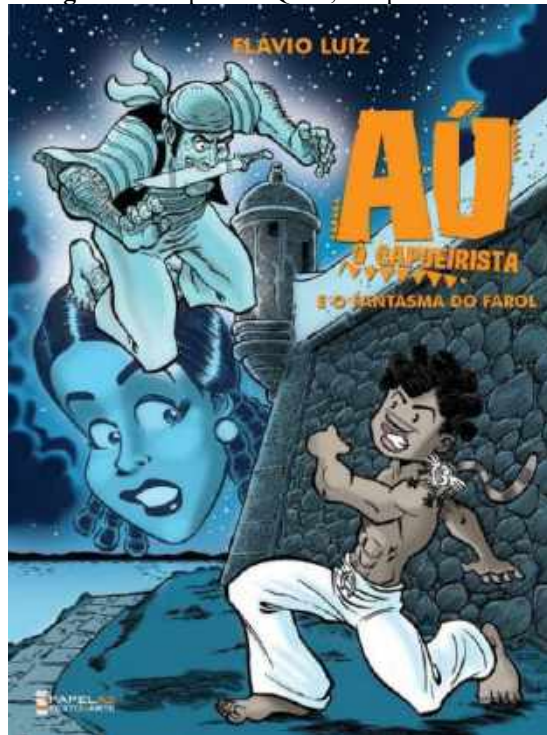
Outra obra citada chama-se Histórias de tio Alípio e Kauê: o bê-á-bá do berimbau, do autor Marcio Folha. Segundo Chinen (2019, p. 254), o autor construiu uma narrativa que envolve referências a personagens reais, lendas africanas e relatos ficcionais tendo como fio condutor a capoeira, que, segundo a história, teve papel importante como símbolo de resistência e de preservação da cultura africana.

Uma produção que é lembrada pelos traços que remetem ao estilo europeu e por sua impressão de alto padrão é Aú, o capoeirista, de Flávio Luiz. Chinen (2019) afirma que ela foi lançada em 2008 como álbum de luxo: capa dura plastificada, miolo em papel couchê de alta qualidade e impressão também de alto padrão. A história se trata de um herói adolescente, baiano, sem superpoderes, mas dono de grande astúcia e agilidade. Traçando comparações com a produção belga, Tintin, Chinen (2019) explana as semelhanças, ao invés do cachorro Milu, o baiano tem um sagui como companheiro de aventuras chamado Licuri. A diferença para o Tintin é que Aú é um eminente capoeirista. Nessa história também estão incorporados os elementos da cultura afro-brasileira, presentes entre a população baiana.

---

<sup>3</sup>Disponível em: <<https://alexandrehq.blogspot.com/2013/11/luana-historia-de-um-projeto-pioneiro.html>>

**Figura 4** - Capa da HQ *Aú, o capoeirista*



**Fonte:** Luiz, 2008

Algumas outras produções onde o capoeirista ou a capoeira são temas centrais, como é o exemplo do *Capoeira Negro*, descrito como “um exímio mestre da arte da capoeira”, foi criado por Alex Cruz em 1995, contando a história de “um herói que migra de Salvador para a cidade gaúcha de Santa Maria”. Os defensores da pátria, criado por Alex Mir, são um grupo de super-heróis brasileiros, com representantes de várias regiões do país e, entre seus membros, “um exímio capoeirista de Minas Gerais, denominado SrbeK” (SILVA; SILVA, 2010, p. 75).

O *Corcel Negro*, surge originalmente em fanzines e, posteriormente, nas revistas de HQs, e é sobre um capoeirista, descrito como um mutante surdo com poderes que o capacitam a viajar no tempo e no espaço. Produzida em 2004, o autor da obra é Alcivan Gameleira (SILVA; SILVA, 2010, p. 76)

**Figura 5** - Capa da HQ Corcel Negro



**Fonte:** Ribeiro, 2014

Criado em 2007, por Eloyr Pacheco, “o guerreiro urbano Escorpião de Prata surge como coadjuvante em aventuras protagonizadas por outro personagem brasileiro”, sendo descrito como “alguém que domina a arte da capoeira e cujas motivações decorrem da necessidade de honrar a memória de um antepassado próximo” (SILVA; SILVA, 2010, p.76).

**Figura 6** - Capa HQ Meia-Lua, o rei da capoeira



**Fonte:** Shimamoto, 2010



A HQ Meia-lua, o rei da capoeira é uma obra criada por Hayle Gadelha e quadrinizado por Júlio Shimamoto. Conta as aventuras do Murilo Meia-lua, negro e capoeirista. Foram “três histórias lançadas na antológica revista Kiai, Faixa Preta em quadrinhos, da Editora Grafipar, do Paraná” (SILVA; SILVA, 2010, p. 76), havendo “reedições lançadas pela Editora Júpiter II, em 2010”.

### 3 NARRATIVAS VISUAIS

#### 3.1 Contos pelas imagens e palavras

Como citado anteriormente, as narrativas visuais desempenham grande protagonismo nos âmbitos sociais e culturais. A esta altura, diversos autores já revisaram a definição de histórias em quadrinhos, não à toa, McCloud (2005, p. 9) termina sua definição, após várias revisões, como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”, mas logo volta para uma síntese e a chama de “arte sequencial”, que segundo ele mesmo, é um termo cunhado por Will Eisner. Talvez seja difícil definir exatamente o que é arte sequencial, embora seja possível evocá-la na memória coletiva facilmente com os termos HQ’s, revistas em quadrinhos, gibis, mangás (quando se trata dos quadrinhos japoneses), entre outros. No mais, a narrativa gráfica é traduzir em imagens, representar visualmente uma sequência de eventos.

Luyten (1987, p.7) descreve as HQ’s como “excelente veículo de mensagens ideológicas e de crítica social, explícita ou implicitamente” e aponta para o texto e a imagem como os códigos de signos gráficos que constituem a sua estrutura. Santos e Neves (2023) acrescentam que os quadrinhos unem “texto e imagem de forma simbiótica”. Eisner (2010) também fala sobre os “dois dispositivos importantes para a comunicação, palavras e imagens”. O autor vai além ao apresentar a compreensão de que a imagem pode servir como comunicador, assim como as letras podem ser lidas como imagem e que sempre é preciso recorrer a experiência do leitor para que a mensagem seja rapidamente assimilada. Em suas palavras, Eisner (2010, p. 13) diz

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão de experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, por que o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.

Em uma entrevista para um *podcast*, o professor Waldomiro Vergueiro, afirma que os quadrinhos podem movimentar os dois lados do cérebro, explicando que “(...) quando você tem imagem, você está movimentando o lado direito do cérebro. Quando você tá lendo uma palavra, você tá movimentando o lado esquerdo do cérebro” (PODCAST OESTECAST, 2022).

Este tipo de mídia, considerada a *Nona Arte*, já foi objeto de discussões sobre serem elas literatura ou não. O mais coerente é pensar os quadrinhos como uma mídia com características próprias e não como um gênero da literatura. Portanto, analisam Santos e Vergueiro (2022, p.87), que “os quadrinhos têm-se prestado para a adaptação de contos ou de romances”, apenas por “compartilharem elementos narrativos típicos do texto literário. O fato é que é inegável que esse tipo de narrativa é parte significativa no processo de formação de pensamento do indivíduo, e são frequentemente utilizadas como recurso para tal efeito. Santos e Neves (2023, p.16) afirmam que “os quadrinhos envolvem os leitores de várias camadas sociais distintas que, ao interagir com tais produtos midiáticos, são impactados por esse universo de imagens, textos e contextualizações que evocam realidades bem próximas do cotidiano”.

A história tenta culminar uma data, ou momento exato em que começam a surgir as primeiras histórias em quadrinhos, e Richard Outcault é citado como precursor do formato que viria a ser reproduzido e como conhecemos hoje quando criou o *The Yellow Kid*. Para McCloud (2005), o marco das narrativas gráficas está na invenção da imprensa. Segundo ele, após isto, “a forma de arte que servia aos ricos e poderosos, agora poderia ser desfrutada por todos”. O autor cita, ainda, Rudolphe Topffer como sendo o pai dos quadrinhos modernos, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar interdependente de palavras e figuras na Europa (MCCLLOUD, 2005, p. 17). Mas se voltarmos no tempo, encontraremos registros de narrativas visuais antes dos balões, onomatopeias e todas as suas propriedades.

**Figura 7 - The Yellow Kid publicada no New York Journal**



Fonte: Site Zé Beto<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.zebetocom.br/2017/09/07/era-uma-vez-um-garoto-amarelo/>>

O poder das narrativas gráficas e artes sequenciais é traçar um atalho até a mente do leitor, levando imagens de forma imediata, complementando-as com texto e vice-versa. Conforme expõe em sua obra, Eisner (2010) diz que histórias com imagens são mais legíveis quando facilmente reconhecidas, e ao lembrarem uma experiência comum, elas evocam a realidade. Por outro lado, houve épocas em que os quadrinhos eram considerados prejudiciais para a sociedade. Citando Rama e Vergueiro (2010), Santos e Neves (2023, p. 8) afirmam que “a exposição de ação e violência gratuita dos quadrinhos, gerava o receio de que crianças e adolescentes pudessem imitar as condutas dos personagens e poderiam incitar a prática de crimes”.

Este tipo de arte sofreu, não somente ataques vindos de grandes pensadores, como também recebeu obras dedicadas a infamá-la. Com destaque para o livro de Wertham, que, segundo Santos e Neves (2023, p. 8), “despertou, no Congresso Norte-Americano, mais precisamente na figura emblemática do senador Joseph McCarthy, uma perseguição contra tudo que pudesse ofender ou ferir a moral, os costumes e os valores norte-americanos”. Ir contra a arte dos quadrinhos é ir contra a própria natureza humana, que sempre desenvolveu habilidades artísticas que buscavam um encontro com a evolução, no sentido de aprimoramento e novas descobertas. Como explica Eisner (2010, p.12), contar histórias é algo intrínseco ao ser humano, que desde a pré-história buscamos meios de propagação de pensamentos através das imagens sequenciadas, e que “com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão”. E continua que “enquanto evoluíam, esses aperfeiçoamentos também afetaram a arte”.

Voltando aos quadrinhos como peça fundamental no processo de formação do leitor, é importante citar Santos e Neves (2023, p. 6), que sob uma ótica mais ampla da leitura destacam que ela “[...] de modo geral, pode influenciar no comportamento dos indivíduos, agregando valor informativo, reflexivo e de conhecimento para além do simples entretenimento[...]”. Segundo eles, a leitura tem influência direta no comportamento das pessoas, afetando sua visão de mundo e o seu pensamento ante a sociedade. É com a leitura que o indivíduo se transforma, e, com o conhecimento adquirido através dela que o indivíduo transforma o mundo. Uma vez que o ser humano é um ser interpretativo, busca se identificar, também, com o que lê. Santos e Neves (2023, p.7) analisam: “Ademais, o papel da leitura é ser uma ferramenta nobre capaz de levar cada indivíduo a uma determinada interpretação da sociedade e do mundo, através da contextualização”. Logo, podem ser inúmeros os benefícios causados pelo ato da leitura.

Nos quadrinhos, encontram-se possibilidades de geração de sentidos, melhorias nos aspectos pessoais e comportamentais dos indivíduos, avanços nas capacidades cognitivas de percepção e interação, sugestão de mudanças no mundo à sua volta, formação de opiniões baseadas em situações e paradigmas incorporados ao contexto sócio-histórico. (SANTOS & NEVES, 2023, p. 9).

**Figura 8** - Página da Graphic Novel Angola Janga

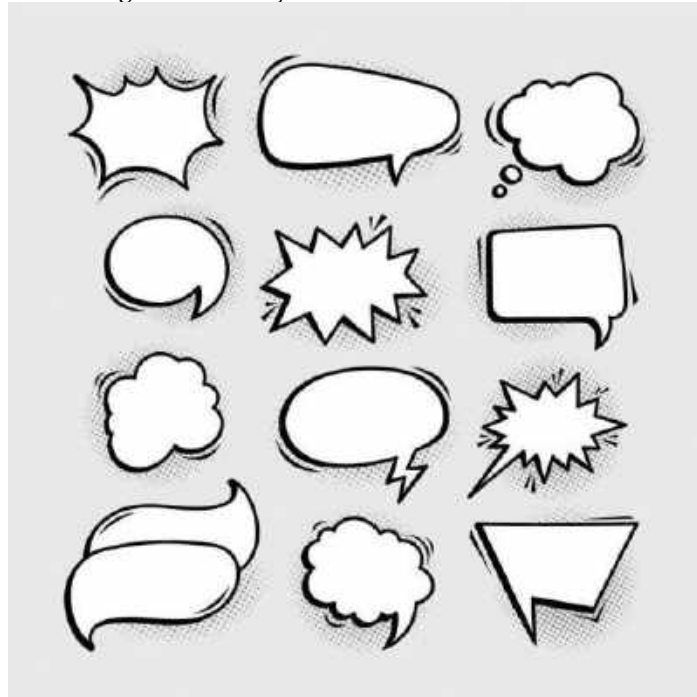


Fonte: D'Saete, 2017

## 3.2 Características

### 3.2.1 Balão

Este é o recurso do som nas HQ's. Ele determina o que o leitor irá ouvir, como a fala de um personagem, um barulho ou som específico. Os balões podem tomar formas variadas quando necessário, a fim de distinguir um tipo de emoção ou sons eletrônicos, por exemplo. Esta é sua função primordial.

**Figura 9** - Variações de formas de balões de fala

Fonte: Freepik<sup>5</sup>

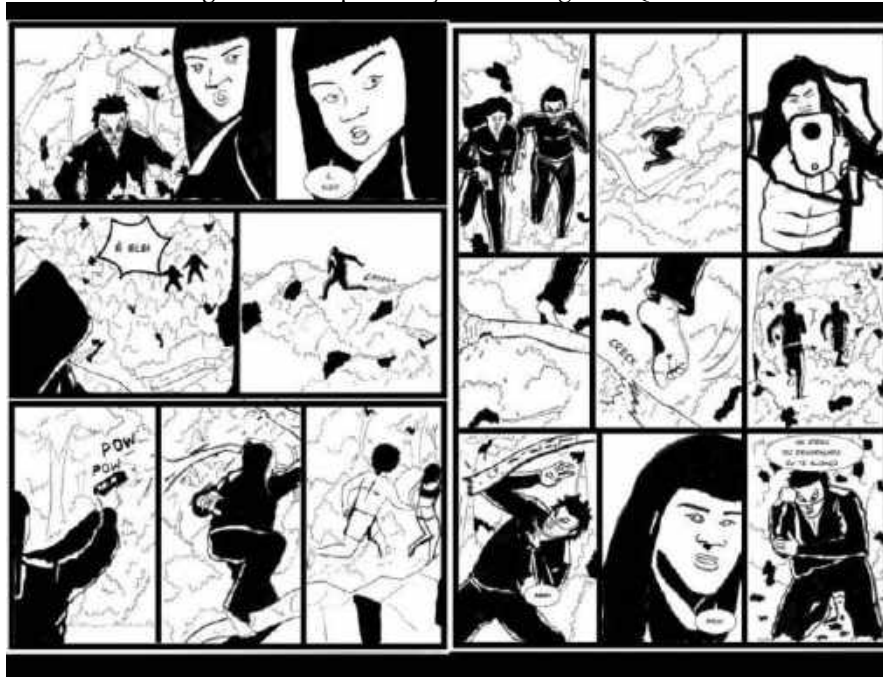
### 3.2.2 Timing

O *timing* diz respeito ao tempo, ou a percepção de tempo experienciada pelo leitor. Segundo Salerno (2011), a capacidade de comunicar a passagem de tempo é decisiva para o sucesso de uma história, e afirma que a disposição dos quadros e dos balões são cruciais para alcançar este fim. Estas disposições aliadas de outros fatores podem empregar um certo ritmo para a narrativa. Nas páginas 36 e 37 de *Biriba*, ilustradas na figura abaixo, vemos que a narrativa tenta colocar um ritmo mais rápido, com pouco espaço entre os requadros, assim como muitos planos fechados e empregando o princípio do movimento para prender a atenção do leitor, evitando distrações.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <[https://br.freepik.com/vetores-premium/baloes-de-fala-em-quadrinhos-vazios-de-variacao\\_13453910.htm](https://br.freepik.com/vetores-premium/baloes-de-fala-em-quadrinhos-vazios-de-variacao_13453910.htm)>

**Figura 10** - Representação de *timing* na HQ Biriba



**Fonte:** O autor

### 3.2.3 Letreiramento

O letreiramento serve para sugerir emoções através do texto, além de auxiliar as imagens, este recurso é considerado um elemento gráfico e pode variar de acordo com as necessidades da narrativa (SALERNO, 2011). Contudo as formas de letreiramento também podem variar, adaptando-se de diversas maneiras, atuando significativamente. A exemplo da imagem abaixo, que ilustra o uso do letreiramento para representar o canto alto do grupo de capoeira.

Figura 11 - Página dupla da HQ Biriba



Fonte: O autor

#### 3.2.4 Personagens

Estes são, por sua vez, talvez, os principais responsáveis por exprimir as emoções de uma narrativa visual. Personagens inspirados nas características humanas e expressões humanas são capazes de entregar o tom certo para uma trama. Para Salerno (2011, p. 30), “para alcançar este resultado, o artista utiliza recursos gráficos como linhas de ação, que ajudam na estruturação da personalidade, na definição dos movimentos e na expressão da energia da figura”. Este processo pode envolver uma grande busca por referências, como imagens, fotografias, desenhos, e pode depender de muita observação e experimentos (SALERNO, 2011).

#### 3.2.5 O texto

O texto pode auxiliar desde o roteiro até os diálogos, as legendas, reforçando as ações ou comunicando outras percepções ao leitor. Se referindo às palavras, Mccloud (2008, p.30), afirma que elas “podem ser um poderoso aliado na luta pela comunicação”, e que “elas trazem consigo um nível sem paralelos de especificidade. Não há imagem tão vaga que as palavras não possam vincular a um sentido específico”.



### 3.2.6 Enquadramento

Para Mccloud (2008, p. 19), “o enquadramento é o estágio em que você decide de quão perto enquadrar uma ação para mostrar todos os detalhes pertinentes, ou quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo”. Salerno (2011, p.41), afirma que “o objetivo do enquadramento é congelar ou capturar um segmento da realidade ou o trecho de uma ação”. Semelhante ao cinema, os quadrinhos utilizam tipos de enquadramentos mais apropriados para provocar as emoções esperadas. Plano geral, plano detalhe e close-up são alguns deles. Na página 16 da HQ Biriba, o uso do enquadramento também serve para transmitir autoridade e subordinação. O personagem Pedro Reis é visto de baixo para cima, passando superioridade, enquanto o casal Mansa e Zaya são enquadrados de cima para baixo, provocando efeito contrário. Além de *closes* e planos fechados para transmitir emoções ligadas a confinamento.

Figura 12 - Enquadramento na HQ Biriba



Fonte: O autor

### 3.2.7 Storyboard

Salerno (2011, p. 46), afirma que o *storyboard* “é uma espécie de uma história em quadrinhos feita exclusivamente para ajudar a fazer cinema” e diz que ela funciona como um “guia visual para a realização de um filme”, mas também lembra que pode ser usada na realização de desenhos animados ou das próprias histórias em quadrinhos. No processo de *storyboard* serão definidos aspectos como enquadramentos, ângulos, continuidade.

Todos estes recursos, à disposição do artista, são de natureza volátil, ou seja, podem ser explorados dentro de infinitas possibilidades.

**Figura 13 - Storyboard para HQ**



**Fonte:** Site O ilustrador<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://oilustrador.wordpress.com/2008/10/02/hq-storyboard/>>

## 4 METODOLOGIAS

De primeira instância, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, a fim de investigar o assunto acerca das origens e características do tema abordado neste projeto, como refletir seus impactos sociais e culturais. Segundo Markoni e Lakatos (2003, p. 183), “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem”. E sob um novo enfoque é o que se propõe a produção de uma história em quadrinhos, considerando seu aspecto de relevância cultural, partindo da percepção de acrescentar a estas, narrativas portadoras de significação.

**Figura 14** - Representação visual do modelo de Salerno



**Fonte:** Pivetta, 2018

Foi adotado, para a produção da HQ, a metodologia projetual de Salerno (2011), pois, segundo Pivetta (2018), este modelo abrange a maior parte das ações estruturais necessárias para se formar uma HQ, e a define como sendo ideal para artistas independentes que não possuem ambições mercadológicas. Este é um modelo objetivo, que ordena as etapas de forma linear, permitindo a organização do processo.

No estágio de roteiro, inicia-se a elaboração do mesmo, descrevendo quadro a quadro, estruturando e definindo a composição das cenas, dos diálogos e o fluxo da história. Segundo Salerno (2011, p.51), afirma que é possível “começar com um argumento simples, a partir do qual fica mais fácil avaliar a história como um todo”. Ele lembra que o roteiro contém informações importantes do escritor para o desenhista, porém, os desenhos podem ser feitos pelo próprio roteirista.

Na etapa de *layout*, é crucial distribuir os quadros no espaço da página, portanto, é imprescindível definir o tamanho final da HQ. Neste momento é possível visualizar a página final, e é onde os desenhos sofrem maiores alterações. Manual ou digitalmente, a finalização é a etapa onde os esboços são passados a limpo. Como afirma Salerno (2011), é o momento de dar estilo e acabamento ao traço. O mesmo acontece com a colorização, que pode ser tanto manual quanto digital.

Salerno (2011), aponta para o planejamento de forma a estruturar um protótipo visando o produto em seu estado final. E na última etapa, a de impressão, é avaliado e definido o modelo de impressão ideal para a HQ, que pode variar entre uma produção caseira ou artesanal, chamada fanzine, até uma impressão de alto acabamento e tiragens industriais utilizando os serviços de uma gráfica.

## 5 DESENVOLVIMENTO

### 5.1 Roteiro

À priori foi definido um roteiro detalhado, estabelecendo a estrutura narrativa, ritmo da trama e diálogos. Como citado, ela garante que a história seja coesa e sirva como base para a criação visual.

**Figura 15 - Roteiro**

#### CAPÍTULO 01 - CAVALARIA

##### PÁGINA 01

Splash page. Biriba medita flutuando no alto do Vale Novo. É madrugada, e a lua ilumina o quilombo, como se fosse assistir a tudo de longe.

##### PÁGINA 02

Um mosaico de quadros em planos detalhe em Biriba. O último quadro mostra Biriba em queda livre e o Vale Novo ao fundo.

##### PÁGINA 03

Quadro 01: Plano geral. Mata muito escura. A silhueta de Biriba salta entre as árvores com um papel na mão.

Os cinco quadros abaixo são divididos em sarjetas sinuosas. Em cada um dos quadros, Biriba cola um papel, ou está saltando ou correndo.

**Fonte:** O autor

### 5.2 Layout

O *layout* foi definido, considerando as especificações em torno das dimensões da HQ, 170x 260mm e, seguindo a metodologia projetual de Salerno (2011), aqui foram estabelecidas as disposições dos quadros, assim como enquadramentos e ângulos. A organização da página foi cuidadosamente planejada para otimizar a narrativa.

**Figura 16** - Layout e esboço da página de Biriba, o mensageiro negro



**Fonte:** O autor

### 5.3 Arte final

Foram utilizadas ferramentas manuais como tinta nanquim, pincéis e canetas *fine line*, sobre papel *Canson* branco para desenho 200g/m<sup>2</sup>.

**Figura 17** - Página finalizada com nanquim



**Fonte:** O autor

#### 5.4 Colorização

A HQ Biriba é projetada para o preto e branco. Em termos de cores, podemos afirmar que foi utilizada apenas a cor preta, natural da tinta nanquim, em contraste ao espaço branco pertencente ao papel. Além disso, este esquema de cores serviria para transmitir as emoções da história, a cor preta, quando predomina, pode remeter à noite, mas também pode representar o mistério e o suspense.

#### 5.5 Planejamento

Um protótipo foi impresso com auxílio de uma gráfica. As quantidades de páginas também foram definidas respeitando os padrões de impressão, contendo 44 páginas. Salerno (2011, p.54) lembra que “o número de páginas de uma revista precisa ser múltiplo de 4”.

**Figura 18** - Imagem do protótipo ou "boneca" da HQ Biriba



Fonte: O autor

## 5.6 Impressão

As páginas originais foram digitalizadas, passando por ajustes e melhorias visuais em softwares digitais como Adobe Photoshop, assim como o balonamento e inserção do texto, feitos digitalmente através do Adobe Illustrator. A editoração foi feita no software Adobe Indesign, permitindo as condições ideais para uma impressão em escala industrial. Em uma fase de testes feitos com alguns leitores, todos eles declararam dificuldades na leitura no modo digital, porém, relataram ter tido uma experiência de leitura mais satisfatória quando lidaram com o formato impresso. Tendo como base a qualidade das experiências do leitor, o modelo impresso se mostra mais eficiente para a publicação da HQ “Biriba, o mensageiro negro” (Figura 18).



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi possível elucidar questões do impacto cultural e social tanto da capoeira, quanto dos assuntos que envolvem as HQ's brasileiras. A busca por diferentes perspectivas a serem abordadas, propiciaram diversos *insights* que contribuíram significativamente para a compreensão e desenvolvimento do estudo em foco. Desperta a percepção acerca das origens e características da roda de capoeira, bem como seu papel cultural e o seu árduo percurso para se tornar um símbolo nacional, reconhecida internacionalmente como tal. Somando-se a isso, investiga a representação da capoeira, ou de personagens capoeiristas nas HQ's brasileiras.

Existem diversos materiais disponíveis para uma exploração bibliográfica e este trabalho toma como base autores com olhares aguçados para cada tema abordado. Embora tenha lidado com as limitações impostas, como a de pesquisa por HQ's brasileiras que representem a capoeira de certo modo, foi possível apresentar algumas informações acerca destas produções, mesmo que de forma menos aprofundada. Diante disso, conseguiu-se desenvolver uma narrativa que preenche uma lacuna, quase inotável, nas produções das HQ's, especialmente aquelas que tem a capoeira como tema central.

No mais, ao considerar as histórias em quadrinhos uma valiosa ferramenta pedagógica, o resultado deste estudo pode oferecer uma significativa contribuição para o processo de formação de leitores no contexto da realidade da leitura no Brasil. Contribuir, também, para o desenvolvimento da análise crítica, através da abordagem dos temas que estão intimamente ligados aos valores históricos e culturais de um determinado grupo. Explanando os motivos que, por muitos séculos, moldou substancialmente a forma de organização de uma sociedade onde um grupo se beneficia da exploração de outro grupo.

Esta história levou por volta de 18 meses para ser concebida na forma apresentada neste trabalho. Apesar disso, os caminhos encontrados tornaram possível a sistematização das etapas, conduzindo de forma eficiente até a produção da mesma.

Após revisar McCloud (2008) e Eisner (2010, 2013), entende-se que as histórias em quadrinhos carregam aspectos próprios, e podem oferecer *insights* práticos que foram aplicados com intuito de enriquecer a narrativa. Portanto, o estudo conclui e identifica as HQ's como o tipo de mídia apropriado para os objetivos propostos. Foi necessário entender que, para o desenvolvimento de uma narrativa gráfica, é preciso sistematizar o processo, simplificando a condução da produção.

## 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Camille. **A arte da capoeira**. [S. l.]: Amazon Digital Services LLC - Kdp Print Us, 2017. 160 p.

ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo estrutural: Feminismos plurais**. São Paulo: Pólen, 2019. 264 p.

CARVALHO, Leandro. **Lei 10.639/03 e o ensino de História e cultura afro-brasileira e africana**. v. 12, 2019. Disponível em: < <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/lei-10639-03-ensino-historia-cultura-afro-brasileira-africana.htm>> Acesso 08 jan. 2023

CHINEN, Nobu. **O negro nos quadrinhos do Brasil**. 1ª. ed. São Paulo: Peirópolis LTDA, 2019. 344 p.

COLUMÁ, Jorge Felipe; CHAVES, Simone Freitas. **Pensando a capoeira: dimensões e perspectivas**. Rio de Janeiro: MC&G, 2015. 208 p.

DONIZETE, Alécio; PEÇANHA, Cinézio Feliciano; OLIVEIRA, Eduardo. **Ser é mover-se: a capoeira como filosofia**. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: [https://www.academia.edu/38665264/Ser\\_CAPOEIRA\\_pdf](https://www.academia.edu/38665264/Ser_CAPOEIRA_pdf). Acesso em: 8 jan. 2024.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS–Revista Científica**, n. 27, p. 81-95, 2012.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 192 p

FLORES, Alice Lacerda Pio; IVO, Isana Pereira. **CAPOEIRA: PATRIMÔNIO IMATERIAL DA HUMANIDADE, SABER DO POVO PARA O POVO. VIII ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA, BAHIA, 2016**. Disponível em: [https://www.encontro2016.bahia.anpuh.org/resources/anais/49/1475196163\\_ARQUIVO\\_CAPOEIRA-PATRIMONIOIMATERIALDAHUMANIDADE,SABERDOPOVOPARAPOVO.pdf](https://www.encontro2016.bahia.anpuh.org/resources/anais/49/1475196163_ARQUIVO_CAPOEIRA-PATRIMONIOIMATERIALDAHUMANIDADE,SABERDOPOVOPARAPOVO.pdf). Acesso em: 8 jan. 2024.

LOTT, Wanessa Pires. **A CAPOEIRA NO BRASIL: DA PROIBIÇÃO À SALVAGUARDA**. Belém, Pará, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1949>. Acesso em: 8 jan. 2024.

- LUYTEN, Sonia M. **O que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Editora brasiliense, 1987.
- LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinhos**. Editora Brasiliense. 1987.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas S.A, 2003.
- MARQUES, Lúcio Álvaro; PEREIRA, João Paulo Rodrigues. **ESCRITOS SOBRE A ESCRAVIDÃO**. Porto Alegre, RS.: Fi, 2020. 203 p. Disponível em: <http://www.editorafi.org>. Acesso em: 8 jan. 2024.
- MCCLLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos: história-criação-desenho-animação roteiro**. São Paulo: Makron Books, 2005.
- MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. M. Books, 2008.
- NARANJO, Marcelo. Angola Janga vence o Prêmio Jabuti 2018 na categoria História em Quadrinhos. Universo HQ. 2018. Disponível em: < <https://universohq.com/noticias/angola-janga-e-vencedor-do-premio-jabuti-2018-na-categoria-historia-em-quadrinhos/>>
- OESTECAST: #028 Waldomiro Vergueiro: "Os quadrinhos fazem trabalhar os dois lados do cérebro".. [Locução de]: Dagomir Maquese. Entrevistada: Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Revista Oeste, 22 dez. 2022. *Podcast*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1Rz5N6515sU&t=2s>>. Acesso em: 22 dez. 2023.
- PASTINHA, Mestre. **Capoeira Angola**. 3. ed. Salvador, Bahia: Fundação Cultural do Estado da Bahia, 1988.
- PIVETTA, L. **Design de narrativas gráficas: como metodologia projetual visual pode auxiliar a produção de HQ**. Tese (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p.69, 2018. Disponível em <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/180634>>
- REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola: ensaio socioetnográfico**. 2. ed. Salvador: MC&G, 2015. 431 p.
- SALERNO, Marcelo. **Quadrinhos: Guia prático**. 2. ed. Rio de Janeiro: Multirio, 2011.
- SANTOS, A. P. dos .; NEVES, A. R. C. . Quadrinhos, cultura e sociedade: contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, SP, v. 20, n. 00, p. e022002, 2022. DOI: 10.20396/rdbci.v20i00.8667789. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/866778>Acesso em: 8 jan. 2024.

SCIELO BRASIL. Psicologia: Ciência e Profissão. *In*: TADEI, Emanuel Mariano. **A mestiçagem enquanto um dispositivo de poder e a constituição de nossa identidade nacional**. [S. l.], 30 ago. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/fm67k3WrsDP9zWDHFYFgXbK/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

SILVA, Robson Carlos da; SILVA, Heraldo Aparecido. Personagens capoeiristas nos quadrinhos nacionais: sentidos e significações. **O que é História em Quadrinhos**, [S. l.], p. 66-88, 1 jun. 2020.

TADEI, Emanuel Mariano. A mestiçagem enquanto um dispositivo de poder e a constituição de nossa identidade nacional. *In*: TADEI, Emanuel Mariano. **A mestiçagem enquanto um dispositivo de poder e a constituição de nossa identidade nacional**. [S. l.], 30 ago. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/fm67k3WrsDP9zWDHFYFgXbK/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. Editora Peirópolis LTDA, 2017.

VIEIRA, Luiz Renato; ASSUNÇÃO, Matthias Rohrig. Mitos, controvérsias e fatos: construindo a história da capoeira. **Revista de Estudos Afro-Asiáticos**, v. 34, p. 81-121, 1998.

## APÊNDICE A - Biriba, o mensageiro negro

### Biriba, o mensageiro negro

Assim como no Brasil, o quilombo do Vale Novo tem em sua origem a segregação e exploração do negro, para que um grupo específico pudesse prosperar. Assim como no Brasil, o da nossa realidade, o quilombo foi violentamente reprimido mesmo após a abolição. Este período, inclusive, que foi um dos mais turbulentos, principalmente para quem ficou na parte de baixo da escala social. Os negros tiveram suas crenças, culturas e artes perseguidas e esvaziadas. Contudo, não se pode apagar facilmente algo que nasceu para persistir na existência.

Os capoeiristas do Vale Novo, tem seu próprio modo de viver, mas que vez ou outra é insensatamente contestada e ameaçada. O grupo dominante, através da política, da ciência e da religião, encontra maneiras de justificar atos brutais de subjugação. Não é preciso muito para que qualquer manifestação aparente ter um potencial ameaçador. Não foi diferente com a capoeira, nem no Brasil e nem no Vale Novo.

Dentre as expressões de arte e crenças dos capoeiras, uma lenda em especial era contada entre eles. A lenda de um guardião da floresta e da filosofia da capoeira. Que deixava suas mensagens de um jeito diferente. Em saltos de capoeira, entre as árvores, no meio da madrugada, enquanto todos dormem, vai Biriba. Colando suas mensagens escritas em papéis, escrevendo com tinta preta, palavras que elevariam os corações dos capoeiristas. Deram-lhe essa alcunha por alguns motivos. O primeiro, por ele carregar na cintura duas cabaças, uma contendo tinta e, a outra, cola, o que lembraria um berimbau, que também “tem uma cabaça na cintura”. O outro é que, segundo a lenda, ele foi um exímio tocador de berimbau e capoeirista enquanto vivo, por isso, a homenagem à matéria prima usada do instrumento.

Por outro lado, um grupo militar, uma força especial de defesa, atua para que as coisas não saiam do controle. Lidando com o fato de que, a qualquer momento, os capoeiristas possam se rebelar, é preciso estar atento e averiguar se não está havendo algum tipo de organização para uma atitude mais extrema. E é bem numa dessas rondas rotineiras que o grupo encontra Biriba.

Em uma noite desafortunada, evitando a morte de um senhor bêbado, Biriba instiga uma operação policial para capturá-lo vivo ou morto. Sem poder fazer muita coisa, o comandante do grupo tenta instaurar a operação fábula, que é negada em primeira vista, mas possível graças a nova comandante, Íris Braga, uma descendente indígena que ouvira falar de

Biriba na infância. A intenção de um deles é que a perseguição fosse formal, institucionalizada, para, assim, justificar suas decisões.

Enquanto a operação se desenrola, o casal, Mansa e Zaya, tenta sobreviver diante dos eventos que acontecem, como a capoeira sendo proibida para poderem perseguir Biriba, e capoeiristas morrendo misteriosamente. Na impotência diante da força e da violência utilizada para dominação, a capoeira “recorre” às forças sobrenaturais na esperança de permanecer e evoluir.

## APÊNDICE B - Roteiro

ROTEIRO PARA QUADRINHOS  
 BIRIBA, O MENSAGEIRO NEGRO.  
 POR: WESLEY DUTRA (WEZZY)

A LENDA DO MENSAGEIRO NEGRO, BIRIBA. GUARDIÃO DA FLORESTA E DA FILOSOFIA DA CAPOEIRA. A HISTÓRIA NARRA UMA OPERAÇÃO MONTADA PARA CAPTURAR BIRIBA E PROIBIR A CAPOEIRA NO QUILOMBO DO VALE NOVO.

NOVEMBRO DE 2023.

### CAPÍTULO 01 - CAVALARIA

#### PÁGINA 01

Splash page. Biriba medita flutuando no alto do Vale Novo. É madrugada, e a lua ilumina o quilombo, como se fosse assistir a tudo de longe.

#### PÁGINA 02

Um mosaico de quadros em planos detalhe em Biriba. O último quadro mostra Biriba em queda livre e o Vale Novo ao fundo.

#### PÁGINA 03

Quadro 01: Plano geral. Mata muito escura. A silhueta de Biriba salta entre as árvores com um papel na mão.

Os cinco quadros abaixo são divididos em sarjetas sinuosas. Em cada um dos quadros, Biriba cola um papel, ou está saltando ou correndo.

#### PÁGINA 04

Quadro 01: Plano fechado. Biriba olha para trás surpreso.

Quadro 02: Plano geral. Um veículo se aproxima.

Quadro 03: Plano fechado. Um cachorro deitado na calçada, rosna em estado de alerta.

Quadro 04: Plano detalhe. Veículo visto frontalmente.

Quadro 05: Plano geral. Biriba está pulando um muro.

Quadro 06: Plano fechado. Veículo visto lateralmente.

Quadro 07: Plano fechado. Biriba está a espreita por trás de um muro.

Quadro 08: Plano fechado. Silhueta de alguém abrindo a porta do veículo.

#### PÁGINA 05

Quadro 01: Plano aberto. Um homem alto, usando uma máscara na parte dos olhos e roupas pretas, caminha procurando por algo entre algumas plantas a sua frente.

Quadro 02: Plano fechado. Cachorro late.

Quadro 03: Plano fechado. O homem olha para o lado, ainda procurando. Diálogo: Huuum.

Quadro 04: Outro homem, mais próximo ao veículo, também usando máscara e roupas pretas. Diálogo: E aí, tenente? Achou alguma coisa?

#### PÁGINA 06

Quadro 01: Plano aberto. Homem volta respondendo. Diálogo: Não. Vamos embora. Não temos tempo.

Quadro 02: Biriba à espreita atrás do muro ouve tudo acontecendo.

Quadro 03: Plano fechado. Perfil do homem voltando. Quadro 04: Plano fechado. Homem vira a cabeça, vendo algo.

Quadro 05: Homem idoso, bêbado cantarola uma música qualquer de bar.

Quadro 06: Plano "over the shoulder". Homem mascarado de costas e silhueta do bêbado a sua frente. Diálogo: Mascarado - Ei você aí" o que está fazendo?

Quadro 07: Plano fechado. Mascarado faz sinal de "parar" com uma das mãos. Diálogo: Eu mandei você parar!

Quadro 08: Plano fechado. Idoso bêbado continua a cantarolar.

#### PÁGINA 07

Quadro 01: Plano detalhe. Mascarado aponta sua arma. Um dos olhos fechados enquanto o outro está na mira. Diálogo: \*Sussurrando "Esse aí é teimoso todo."

Quadro 02: Plano Médio. Biriba salta imponente de uma árvore, segurando papéis nas mãos.

#### PÁGINA 08

Quadro 01: Plano médio. Os dois mascarados olham surpresos para cima.

Quadro 02: Plano fechado. Biriba "atira" dois papéis em direção aos mascarados.

Quadro 03: Plano médio. Os mascarados tentam tirar os papéis grudados aos olhos. Diálogo: "O que é..." "Ei."

Quadro 04: Plano médio. Silhueta de Biriba segurando o idoso por um dos braços, enquanto prepara um salto.

Quadro 05: Plano fechado. Um dos mascarados amassa o papel em uma das mãos. Expressão de muita raiva. Diálogo: "Ora. Mas quem se atreve?"

Quadro 06: Plano médio. Biriba, levando o idoso, salta para dentro da mata.

#### PÁGINA 09

Quadro 01: Plano fechado. Mascarado atira em direção a Biriba. Diálogo: "NÃO FUJA NÃO!"



Quadro 02: Plano aberto. Mata silenciosa e escura.

Quadro 03: Plano fechado. Um dos mascarados está mais a frente. Diálogo: “Eu quero esse bicho vivo ou morto.”

Quadro 04: Primeiro plano. Papel colado com a mensagem de Biriba escrita “Quem não caiu, um dia cai”. Veículo desaparece ao fundo.

## CAPÍTULO 02 - SANTA MARIA

As páginas 10 e 11 são combinadas de maneira que formam uma roda de capoeira em Plano Geral. O lretiramento percorre as páginas. Diálogo: “PARANAUE. PARANAUE.”

### PÁGINA 12

Quadro 01: Plano detalhe. Um homem negro toca um berimbau.

Quadro 02: Plano detalhe. Outro homem toca atabaque.

Quadro 03: Plano detalhe. Uma mulher toca pandeiro.

Quadro 04: Plano fechado. Dois capoeiristas jogam.

Quadro 05: Plano médio. Dois capoeiristas conversam enquanto batem palmas. Diálogo: “Aê, Mansa. Já viu que Zaya olha pra tu direto?” “Que nada, tu tá vendo é coisa.”

Quadro 06: Plano fechado. Zaya olha fixamente para frente enquanto canta. Diálogo: “PARANAUE.”

### PÁGINA 13

Quadro 01: Legenda: “Casa de Câmara e Cadeia.” Plano geral. Arquitetura da Casa de Câmara e Cadeia centralizada na cena. Diálogo: “Parece que a lenda que contam é real, senhor.” “A lenda de Biriba?” “Sim. O capoeira.”

Quadro 02: Plano Médio. “Um senhor idoso, de bigode e cabelos brancos ri alto. Diálogo: “Até você, Reis?”

Quadro 03: Plano fechado. Pedro Reis, sem a máscara. Diálogo: “Senhor, como pode deixar passar tamanha humilhação? Somos as Forças Especiais de Defesa...”

Quadro 04. Senhor idoso leva a mão à boca. Diálogo: “Rum, rum. Desculpe. Não sabia que gostava tanto de lendas. Olha, hoje é meu último dia no comando de vocês.

Quadro 05. Plano “over the shoulder”. Pedro Reis de costas. Comandante, incisivo e quase simpático, inclinando-se para frente. Diálogo: “A sua última esperança seria a nova comandante, Íris Braga, mas eu, não irei atrás de um conto de fadas.

Quadro 06: Plano fechado. Íris Braga. Ela tem traços indígenas, cabelos pretos e longos. Ela veste o uniforme da F.E.D.E. O diálogo do quadro 07 invade o quadro 06. Diálogo: “Bem, comandante. Agente Burgees, responsável por passar os casos em que deverá assumir. Como já deves saber, seus homens afirmaram terem sido atacados por uma lenda”.

## PÁGINA 14

Quadro 01: Close-up em Íris Braga de olhos arregalados, surpresa. Parece que o nome já evoca alguma memória para ela. Diálogo: “A lenda de Biriba? Eu quero Pedro Reis em minha sala agora”.

Quadro 02: Plano fechado. Capoeiristas lutando na roda.

Quadro 03: Plano fechado. Kito olha para o lado, talvez, na direção do caminho para casa. Diálogo: “Aí, Mansa. Vou nessa. Eu preciso ir para aula hoje a noite”.

Quadro 04: Plano fechado. Mansa olha para seu amigo e lhe entrega o conforto de suas palavras. Diálogo: “Beleza, camarada. Se cuida”.

Quadro 05: Plano geral. Kito segue um caminho, com sua bolsa nas costas.

Quadro 06: Plano fechado. Kito se vira assustado. Olhos abertos, vendo algo estranho e perigoso.

## PÁGINA 15

Quadro 01: Plano aberto. Dia seguinte. Sentados em uma calçada, cabisbaixos, Zaya e Mansa aguardam por Kito. Por trás deles um muro, uma casa com muitas árvores em volta. Diálogo: “Kito não voltou ainda Zaya. A mãe dele já não sabe mais o que fazer”.

Quadro 02: Plano fechado. Zaya, com olhar preocupado, fala. Diálogo: “E o olhe que essa mata nem é tão grande, e mesmo assim...”

Quadro 03: Plano fechado. Mansa baixa a cabeça ficando ainda mais triste. Diálogo: “E eu num consigo sossegar. Tô até sentindo coisa ruim.”

Quadro 04: Os dois encostam a cabeça um no outro, fechando os olhos.

Quadro 05: Plano plongé. O veículo da F.E.D.E aproxima-se.

## PÁGINA 16

Quadro 01: Plano médio. Veículo para em frente ao casal. Na porta, o símbolo do grupo militar e a sigla. Pedro Reis, de máscara olha o casal pela janela. Diálogo: “Vocês dois. Vocês são capoeiras?”

Quadro 02: O casal cabisbaixo tenta responder em uníssono. Diálogo: “Somos, sim.” “Sim, senhor”.

Quadro 03: Close-up. Pedro Reis indaga. Diálogo: “E estão fazendo o que aí? Não sabe que Biriba tá à solta?”

Quadro 04: Plano fechado. Mansa, mesmo triste, tenta convencer a autoridade. Diálogo: “Desculpe, senhor. Mas, Biriba é apenas uma lenda aqui...”

Quadro 05: Plano fechado. Reis interrompe batendo duas vezes na lateral do veículo. Legenda> Baw. Baw.

Quadro 06: Plano fechado. Mansa e Zaya olham assustados, encolhendo a cabeça para dentro dos ombros. O diálogo do quadro 07 invade o quadro 06.

Quadro 07: Close no rosto de Pedro Reis, com um olhar intimidador. Diálogo: “Pois diga a Biriba que tamo atrás dele. Quero ver se a capoeira dele pode com a minha bala.”

## PÁGINA 17

Quadro 01: Zaya e Mansa se olham, assustados e confusos. Diálogo: “Que danado foi isso, Mansa? Os Coyotes nunca vieram com tanta raiva.

Quadro 02: Plano geral. Carro da F.E.D.E indo embora. Legenda: “Biriba até agora só trazia mensagens. Mas é a primeira vez que traz problemas.

Quadro 03: Plano fechado. Passarinho em um galho.

Quadro 04: Plano detalhe. Um homem negro carrega uma tora de madeira, e canta uma canção. Diálogo: “Eu tenho um passarinho cantador, berimbau afinado e um cavalo chotão”

Quadro 05: Plano aberto. O homem coloca a tora no chão junto a outras toras, e continua cantando. Diálogo: “O carinho da bela morena que me deu seu amor e um menino chorão.”

Quadro 06: Plano fechado. O homem se inclina para baixo, esticando os braços para encostar a tora de madeira. Diálogo: “Aqui eu não tenho muito, mas o que tenho foi Deus que me deu.” Legenda: Referência a música “Mundo enganador” de Mestre Barrão.

## PÁGINA 18

Quadro 01: Plano aberto, over the shoulder. O levanta, olhando em direção a mata.

Quadro 02: Close-up. O homem se vira olhando para algo, assustado.

Quadro 03: Apenas um balão de fala sem indicação de direção. Diálogo: “CORRE!”

Quadro 04: Plano médio. O homem corre, assustando, olhando para trás.

Quadro 05: Tudo preto. Legenda no canto inferior direito do quadro. “Corre!”

## PÁGINA 19

Quadro 01: Close-up. Uma vela acesa.

Quadro 02: Plano detalhe. Alguém reza.

Quadro 03: Plano detalhe. Imagem esculpida, uma representação de uma divindade religiosa.

Quadro 04: Plano geral. Uma fileira de cabaças em cima de uma prateleira suspensa.

Quadro 05: Plano detalhe. Alguém reza, com as mãos unidas, roupas caídas sobre o corpo.

## CAPÍTULO 03 - JOGO DE DENTRO

## PÁGINA 20

Splash page. Pedro Reis e Íris Braga, de costas, olhando para a mata. Diálogo: “É essa a mata. Não é muito grande então, se nos apressarmos podemos encontra-lo.”

## PÁGINA 21

Quadro 01: Plano fechado. Reis e Braga andam pela mata afastando galhos e observando. Diálogo: “Escuta, comandante. Você acreditou rápido em nós. Por acaso...”

Quadro 02: Close-up. Íris Braga responde prontamente. Diálogo: “Não. Eu nunca o avistei.”

Quadro 03: Plano médio. Pedro Reis, indaga. Diálogo: “Por quê concordou com a Operação Fábula?”

Quadro 04: Plano fechado. Braga olha para Reis em silêncio.

Quadro 05: Uma cobra enrolada em um galho parece estar pronta para ouvir a história que Íris Braga tem para contar.

Quadro 06: Plano aberto. Silhueta da dupla caminhando pela mata. Metade do quadro é composta pela frase que inicia as memórias de Braga.

PÁGINA 22 (Nesta página mudam os estilos de traço, quadro e tipografia para remeter às memórias de Íris Braga)

Quadro 01: Duas crianças conversam. A primeira, uma indígena com marcas de sua aldeia pintadas no corpo, olha atentamente para a segunda, que está segurando um papel com uma mão, parece explicar algo. Legenda: “Esse garoto me contou sobre a lenda de Biriba. Como não falávamos a mesma língua, ele me mostrava em desenhos, e eu podia entender.”

Quadro 02: Representação de Biriba com um papel na mão. Ao lado um papel colado em um tronco de árvore. Legenda: “A lenda é sobre um mensageiro. Um capoeirista que salta pelas árvores, colando suas mensagens em postes, paredes ou árvores. Ele carrega duas cabaças, com cola e tinta. E faz isso pela madrugada sem ser visto.”

Quadro 03: Um indígena mais velho olha irritado para os dois garotos. Legenda: “Acontece que meu avô, chefe de nosso povo, quando soube do garoto, quis saber a quem ele pertencia.”

Quadro 04: Plano over the shoulder. O indígena mais velho olha para uma roda de capoeira ao longe. Legenda: “Então descobriu que capoeiristas recém libertos tinham fundado suas comunidades próximas a nossa aldeia.”

Quadro 05: Embate entre índios e capoeiristas. Legenda: “Meu avô alegou invasão de terras e vários dias de conflitos resultou em centenas de mortes dos dois lados e na expulsão dos capoeiristas.”

Quadro 06: Plano fechado. Garotinha indígena olha fixamente para frente. Legenda: “Quanto ao garoto, não o vi mais. Não sei se morreu ou conseguiu fugir.”

PÁGINA 23

Quadro 01: Plano médio. Íris Braga, olhando para Pedro Reis, conclui. Diálogo: “Agora, estou no comando da F.E.D.E. Não acha que é a melhor hora para descobrir?”

Quadro 02: Close-up na expressão de desdém de Pedro Reis. Diálogo: “Posso afirmar duas coisas, comandante. Que a lenda é real, e que o sujeito é perigoso.”

Quando 03: Plano aberto. Uma sequência de saltos de Biriba pelas copas das árvores.

Quadro 04/05/06: Sequência de Biriba saltando por entre os galhos das árvores.

## PÁGINA 24

Quadro 01: Um som surge pela mata. Legenda: “Tun dun tan tan. Tun dun tan”

Quadro 02: Plano fechado. Biriba olha para trás, surpreso.

Quadro 03: Mata silenciosa.

Quadro 04: Biriba segue, esticando o braço para alcançar um galho de árvore.

Quadro 05: Plano geral. Mata ao fundo, o som persiste. Biriba olha encontrando a direção do som. Legenda: “Tun dun tan tun dun tan tun dun..”

## PÁGINA 25

Quadro 01: Plano detalhe. As mãos de alguém toca um pandeiro. Legenda: “tundun”

Quadro 02: Plano aberto. Biriba salta pelas copas, atraído pelo som do pandeiro. Legenda: “tun dun tan tan”

Quadro 03: Plano Over the shoulder. Um homem, com um pandeiro nas mãos, toca e saúda. Diálogo: “Biriba.”

Quadro 04: Plano fechado. A mão “atira” o pandeiro em direção a Biriba. Legenda: “ZUM”

Quadro 05/06/07: Plano fechado. O pandeiro se desintegra ao se aproximar de Biriba, que se assusta.

## PÁGINA 26

Quadro 01: Close-up. Homem idoso, com uma cicatriz em um dos olhos, de olhos fechados. Diálogo: “Capoeira sem roda.”

Quadro 02: Plano fechado. Biriba estático.

Quadro 03: Plano fechado. Metade do rosto do idoso olha fixamente para Biriba. Legenda: “Leva a tua mensagem, mas não deixa de lutar. Acaso, já visse floresta de uma árvore só?”

Quadro 04: Plano plongé. Imensidão da floresta. Aves voando ao longe. A diversidade das árvores. Legenda: “Presta atenção, Biriba.”

Quadro 05: Plano detalhe. Uma aranha caranguejeira anda sobre um tronco.

## CAPÍTULO 04 - JOGO DE FORA.

## PÁGINA 27

Quadro 01: Plano aberto. Mansa e Zaya se banham, abraçados, em um rio rodeado de pedras. Uma mata fechada ao redor. Diálogo: “Hahahaha. Tu nem me pergunta se eu quero filho. Tu “sabe” que as coisas não são tão fácil pra a gente tá falando em filho agora.”

Quadro 02: Plano fechado. O casal olha fundo nos olhos e sorriem. Diálogo: “Oxe, mas quando eu for mestre, nêga. Aí tu vai ver.”

Quadro 03: Plano fechado. Os dois dentro do rio. Diálogo: “A gente vai girar esse mundo todinho em salto de capoeira. Eu, tu e nosso muleque.”

Quadro 04: O casal ouve um barulho e tenta ver por cima das pedras.

Quadro 05: Plano médio. Dupla da F.E.D.E indo em direção ao rio.

## PÁGINA 28

Quadro 01: Plano detalhe. Cabelo afro penteado para cima.

Quadro 02: Plano fechado. Um homem negro, barbudo, vestindo uma camisa com botões, olha para cima.

Quadro 03: Plano detalhe. O homem segura um cigarro entre os dedos.

Quadro 04: Close-up. Homem acende o cigarro na boca. Ainda não se vê os olhos.

Quadro 05: Plano médio. Mata fechada. Caminho entre as árvores.

Quadro 06. Plano médio. O homem fuma, olhando desconfiado mata a dentro.

## PÁGINA 29

Quadro 01: Plano aberto. Um veículo ilumina o homem, que segura o cigarro na mão.

Quadro 02: Plano fechado. O velho do pandeiro olha atentamente para Biriba. Diálogo: "É hora."

Quadro 03: Plano aberto. Silhueta de Biriba saltando por cima das copas das árvores.

Quadro 04: Plano médio. Dupla da F.E.D.E andando na mata.

Quadro 05: Plano fechado. Homem da camisa de botões deitado na grama, cigarro sobre ele.

Quadro 06: Plano fechado. Mansa e Zaya tentam se esconder no rio.

## PÁGINA 30

Quadro 01: Plano médio. Íris Braga vira a cabeça olhando para trás. Expressão de surpresa. Enquanto Pedro Reis tenta tirar alguns galhos de seu caminho.

Quadro 02: Close-up. Braga fica ainda mais surpresa. Diálogo: "É ele?"

Quadro 03: Plano plongé. Biriba em primeiro plano. Silhueta da dupla ao fundo. Diálogo: "É ELE!".

Quadro 04: Plano aberto. Biriba salta fugindo pelas árvores. Legenda: "Chuuuum."

Quadro 05: Plano fechado. Braga atira em direção a Biriba. Legenda: "Pow. Pow".

Quadro 06. Plano médio. Biriba tenta segurar em um galho. Ao fundo, bala atinge um galho acima.

Quadro 07: Plongé. Mansa e Zaya fogem correndo para o outro lado.

## PÁGINA 31

Quadro 01: Plano aberto. Braga e Reis correm para alcançar Biriba, com armas na mão.

Quadro 02: Plano aberto. Silhueta de Biriba saltando entre as árvores.

Quadro 03: Plano fechado. Braga atira. Ângulo frontal.

Quadro 04: Plano fechado. Bala atinge o galho em que biriba apoia uma das pernas.

Quadro 05: Plano detalhe. Galho quebrando. Biriba perde o apo Legenda: "Creck".

Quadro 06: Plano aberto. Membros da F.E.D.E correm mata a dentro.

Quadro 07: Plano médio. Galho quebrado cai sobre o braço de Pedro Reis, ao tentar se proteger.

Quadro 08: Close-u. Braga se vira preocupada. Diálogo: "Reis?"

## APÊNDICE C - História em quadrinhos





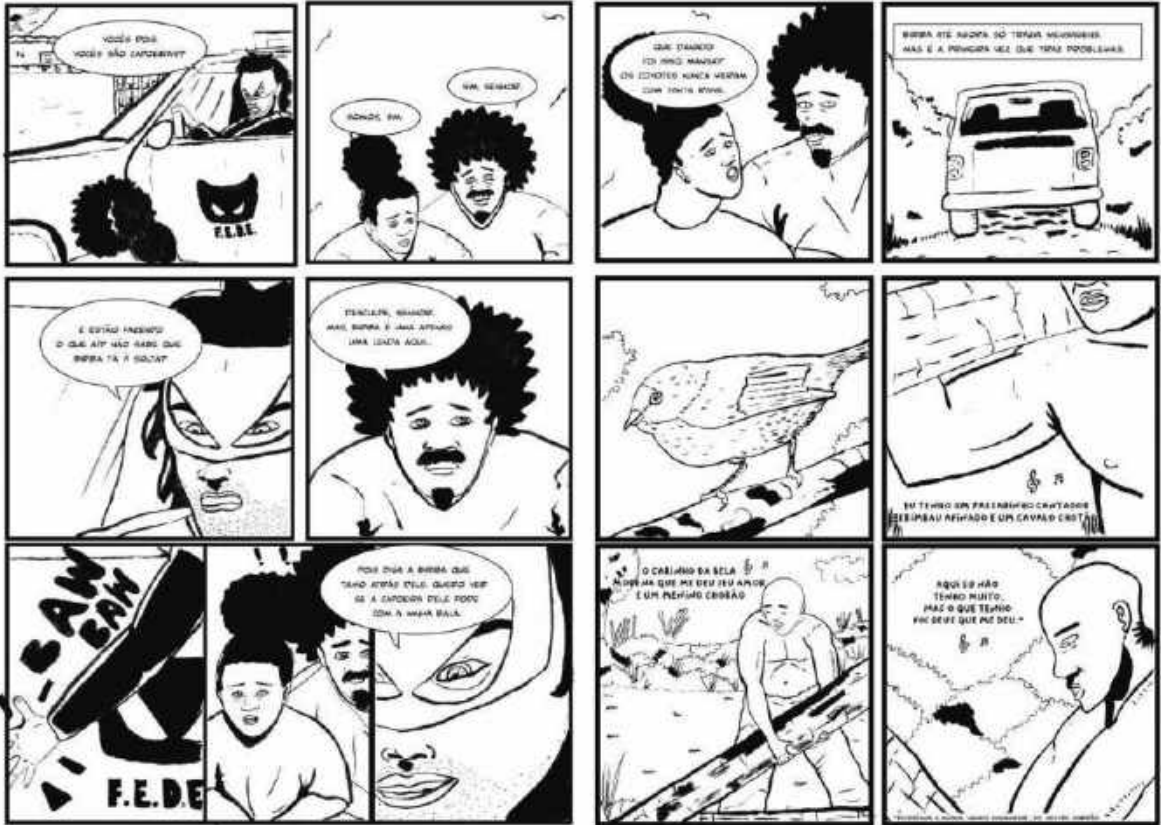




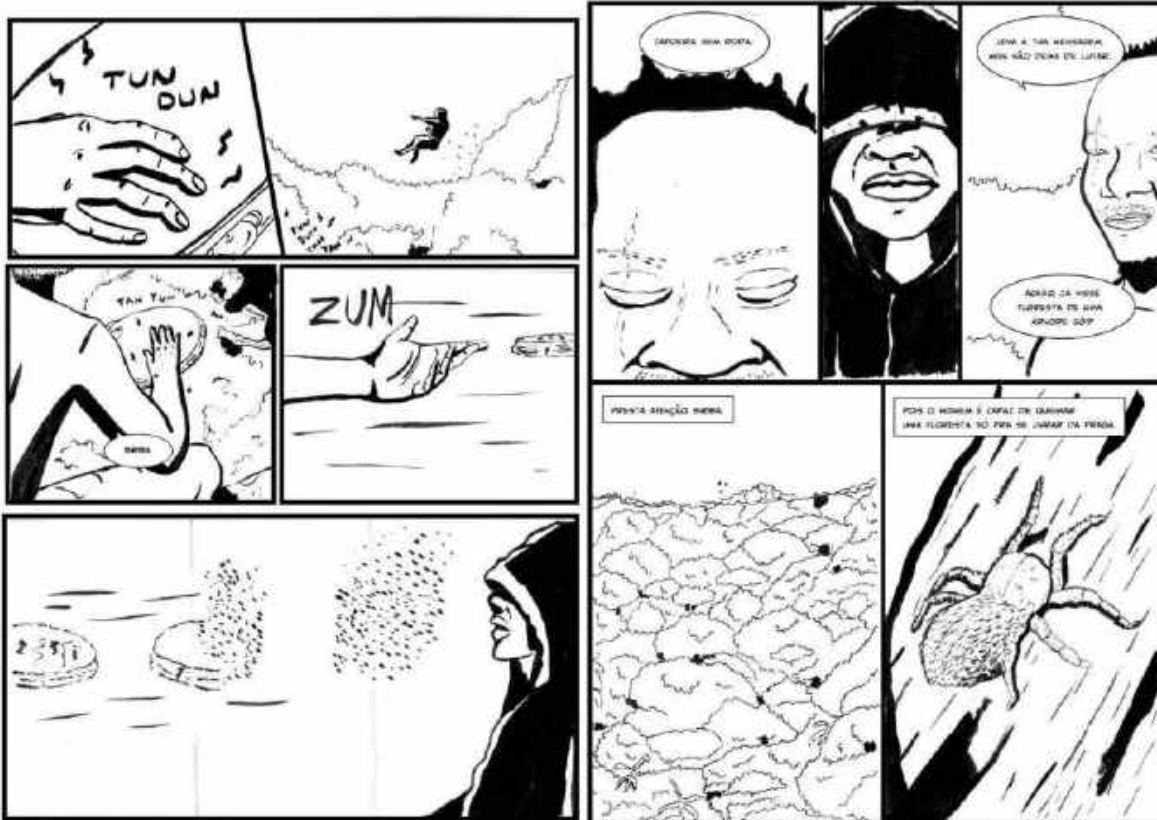
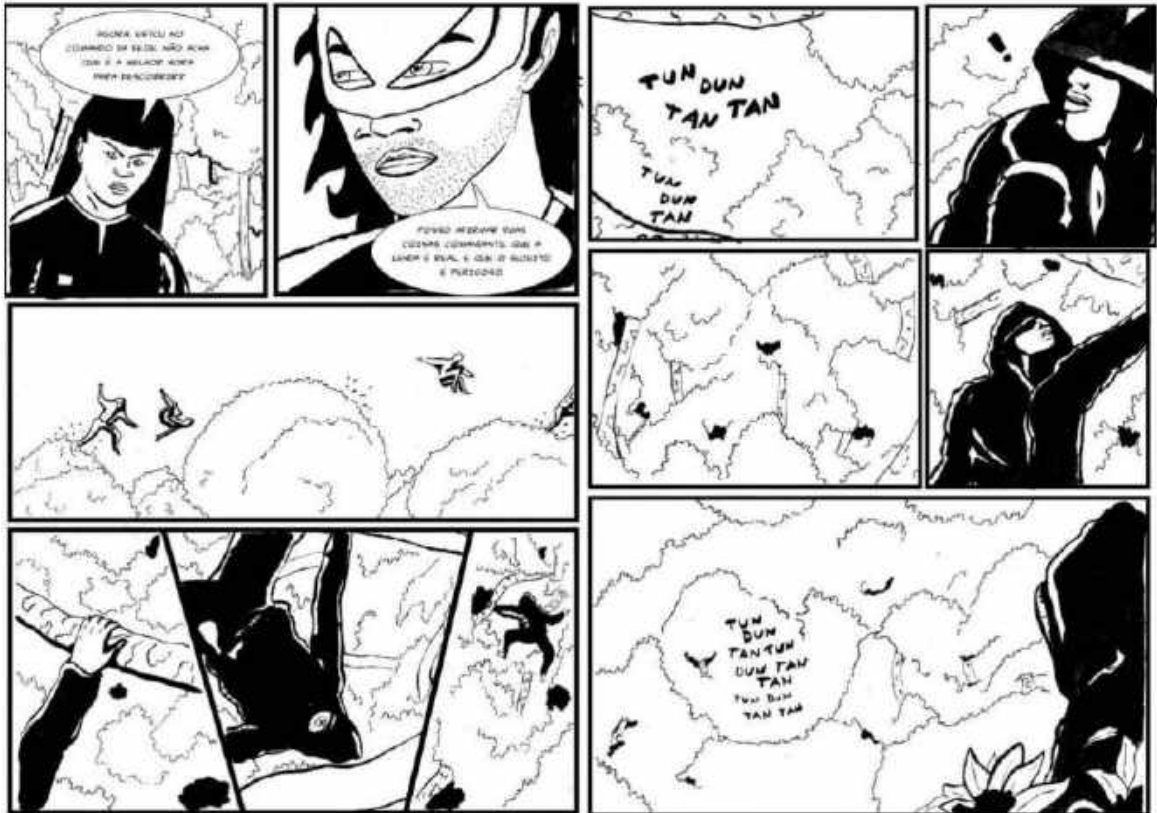








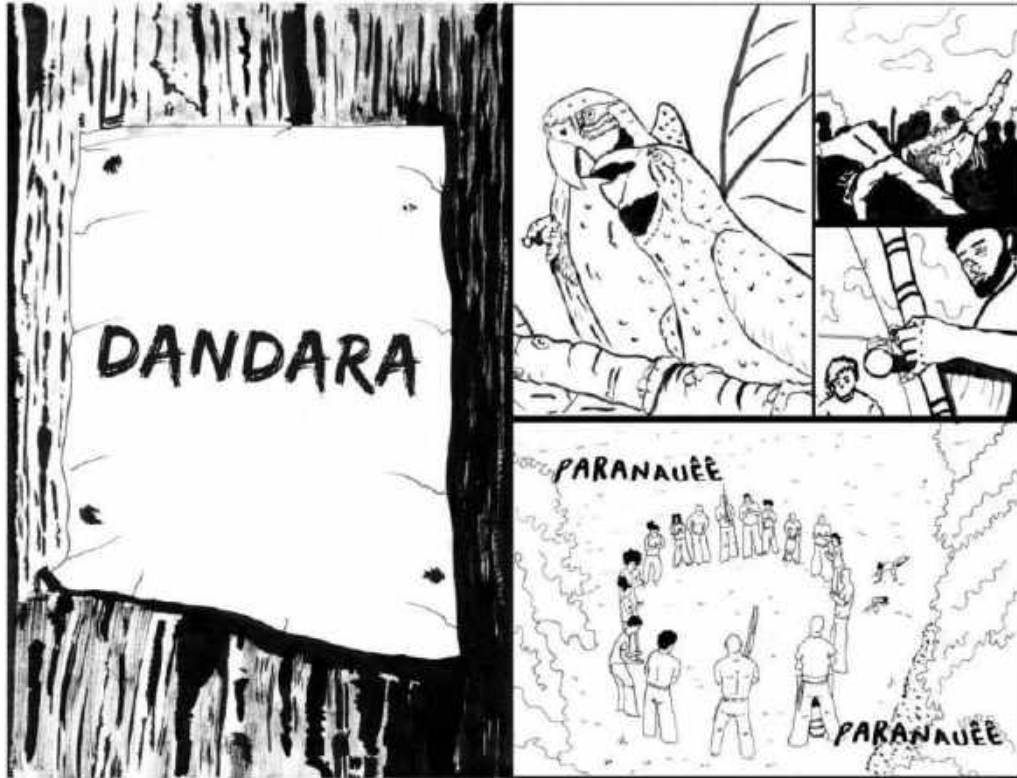













Em meio às sombras do quilombo Vale Novo, surge Biriba, o mensageiro negro, ágil entre as árvores, deixando mensagens de esperança nas madrugadas frias. Guardião da filosofia da capoeira, ele se torna alvo de uma operação militar após um encontro com o grupo, desencadeando um conflito que testará a liberdade conquistada pelos capoeiristas.

A operação, possível pela transição de comando e motivação da nova comandante, uma descendente indígena, se desenrola enquanto capoeiristas são misteriosamente mortos. O véu da trama é tecido pelas sombras da mata, criando uma narrativa envolvente e instigante.

	<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### TCC com ficha catalográfica Wesley

<b>Assunto:</b>	TCC com ficha catalográfica Wesley
<b>Assinado por:</b>	Wesley Dutra
<b>Tipo do Documento:</b>	Anexo
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Wesley Santos Dutra, ALUNO (201827010026) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELO, em 27/03/2024 16:03:10.

Este documento foi armazenado no SUAP em 27/03/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1128447

Código de Autenticação: 12c55e8f6d

