

O personagem real nas histórias em quadrinhos: algumas motivações e abordagens narrativas

El personaje real en los cómics: algunas motivaciones y enfoques narrativos

The real-life character in comics: some motivations and narrative approaches

Daniella Etinger ¹

Universidade Federal de Sergipe

Valéria Aparecida Bari ²

Universidade Federal de Sergipe

Resumo: O estudo analisa a história em quadrinhos (HQ) *Quaisqualigundum*, de Roger Cruz e Davi Calil (2014, 2019), a qual homenageia Adoniran Barbosa, para entender fato e ficção em HQs com personagens reais como tema central, sem haver prejuízo à veracidade dos acontecimentos. A metodologia se baseou na análise dialética, utilizando como fontes a segunda edição impressa do álbum, entrevistas, registros oficiais e dados biográficos do compositor, além de estudos sobre memória, História e HQ. O aspecto memorial foi motivador da produção, e, apesar da relação indireta entre autores e homenageado, a obra se mostrou coerente com o que se tem documentado, trazendo uma narrativa equilibrada entre informação factual e liberdade criativa. Ela não é uma biografia, mas um bem artístico e cultural, com potencial de registro, formação e preservação de memória, cuja informação histórica determinou o teor narrativo e contribuiu para a abordagem inovadora, competente numa introdução do tema a novos públicos e gerações.

Palavras-chave: história em quadrinho; *Quaisqualigundum*; Adoniran Barbosa; memória e cultura brasileira; Ciência da Informação.

Abstract: This study analyzes the comic *Quaisqualigundum*, by Roger Cruz and Davi Calil (2014, 2019), which pays homage to Adoniran Barbosa, in order to examine fact and fiction in comics that feature real-life characters as a central theme without compromising the veracity of events. The methodology was based on dialectical analysis, drawing on the album's second printed edition, interviews, official records, and biographical data on the composer, as well as studies on memory, History, and comics. The memorial aspect motivated the production, and despite the indirect relationship between the authors and the honoree, the work proved consistent with documented information, offering a balanced narrative between factual content and creative freedom. It is not a biography, but an artistic and cultural asset with potential for record-keeping, education, and memory preservation, in which historical information shaped the narrative tone and contributed to an innovative, effective approach to introducing the subject to new audiences and generations.

Keywords: comics; *Quaisqualigundum*; Adoniran Barbosa; Brazilian memory and culture; Information

¹ Daniella Etinger é ilustradora e designer interessada em linguagem multimodal. É discente especial no mestrado em Ciência da Informação (Universidade Federal de Sergipe), especialista em O livro para a infância (A Casa Tombada, SP, 2024) e graduada em Design Gráfico (Universidade Tiradentes, SE, 2014). No setor editorial seus principais trabalhos são *Carolina* (2023) e *Manual para quem não desgruda das telas* (2025), livros ilustrados publicados pela Editora Caqui. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-7622-3945>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7841139532382433>. E-mail: daniellaetingerg@gmail.com.

² Doutora em Ciência da Informação pela USP (2008). Líder do GRUPO PLENA/UFS - Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa, desde 2015. Sócia efetiva da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), desde 2016. Editora científica da Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura, desde 2018. Conselheira do Conselho Federal de Biblioteconomia (CFB), 20ª Gestão (2025-2028). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>. E-mail: bari2009@academico.ufs.br.



Science.

Resumen: El estudio analiza el cómic *Quaisqualigundum*, de Roger Cruz e Davi Calil (2014, 2019), que homenaja a Adoniran Barbosa, con el fin de comprender la relación entre hecho y ficción en historietas que utilizan personajes reales como eje central, sin comprometer la veracidad de los acontecimientos. La metodología se basó en el análisis dialéctico, utilizando como fuentes la segunda edición impresa del álbum, entrevistas, registros oficiales y datos biográficos del compositor, además de estudios sobre memoria, Historia y cómic. El aspecto memorial fue un motor de la producción y, pese a la relación indirecta entre los autores y el homenajeado, la obra se mostró coherente con lo que está documentado, presentando una narrativa equilibrada entre información factual y libertad creativa. No se trata de una biografía, sino de un bien artístico y cultural, con potencial de registro, formación y preservación de la memoria, cuya información histórica determinó el tono narrativo y contribuyó a un enfoque innovador, eficaz para introducir el tema a nuevos públicos y generaciones.

Palabras clave: cómic; Quaisqualigundum; Adoniran Barbosa; memoria y cultura brasileña; Ciencia de la Información.

1 INTRODUÇÃO

Adoniran Barbosa foi o personagem vivido por João Rubinato, compositor que, por meio do samba, deu vida a tantos outros personagens conhecidos pelos brasileiros. Nascido em Valinhos, interior de São Paulo, no ano de 1910, ele também atuou como ator e humorista. Em suas canções, Adoniran Barbosa abordou ficcionalmente a realidade brasileira, eternizando, num tom cômico e melancólico, a vida de pessoas comuns em uma “terra da garoa” do século passado. Em 2014, esse artista assumiu outro papel: tornou-se tema da HQ *Quaisqualigundum*, de Roger Cruz e Davi Calil (2014, 2019), contribuindo, assim, para levantar o questionamento sobre o desafio de equilibrar fato e ficção em HQs centradas em personagens reais, sem prejudicar a veracidade da trajetória do retratado.

O ponto de partida para essa investigação é Art e Vladek Spiegelman, que são, respectivamente, um quadrinista e um judeu polonês sobrevivente do Holocausto, além de serem, também, filho e pai que, através de entrevistas, rememoraram a história do trauma. Do relato familiar, surgiu *Maus*, HQ desenvolvida por Art e publicada em volume único a partir de 1991, no formato *graphic novel*. Além disso, as classificações continuam. Para a crítica, ela é “um entrelaçamento de muitos gêneros, como a ficção, a representação histórica, a biografia, a autobiografia e o relato memorialístico” (Barros, 2023, p. 405). Fato é que essa HQ, com gêneros textuais variados, recebeu, em 1992, o Prêmio Pulitzer na categoria “Special Citations”.

Desde 1917, seu ano de criação, o aclamado prêmio estadunidense com raízes acadêmicas destaca produções relevantes em Jornalismo e Artes (Literatura, Teatro e Música). Em 1961, a linguagem quadrinística passou a constar na premiação sob a categoria jornalística “Editorial Cartooning”, mantida até 2021 e substituída por “Illustrated Reporting and Commentary” um ano depois. Ainda em 2022, as HQs também ganharam espaço no eixo Artes, na categoria “M memoir or Autobiography”, que, em 2025, premiou o romance gráfico *Feeding ghosts: a graphic memoir*, de Tessa Hulls, classificando-o como obra literária.

No Brasil, ao analisar a produção de Marcello Quintanilha, Sixel (2022) identificou, nas narrativas do quadrinista, a justaposição de memórias pessoais e fatos históricos, contadas a partir da perspectiva de perdedores, com um tom nostálgico que expressa crise com o tempo. Nelas estão representadas “classes subalternas, que sobrevivem do trabalho e que têm a precariedade como marca de suas vidas, em regiões periféricas. [...] apartado dos grandes acontecimentos históricos, ainda que tenha sua existência atravessada por eles” (Sixel, 2022, p. 71-72).

A relação entre quadrinhos e o campo da História, numa abordagem metodológica de Barros (2023), divide-se em sete possibilidades: dramatização livre dos processos históricos;



história ficcional com fundo histórico; biografia em HQ; memória em HQ; exposição em HQ de fontes históricas; análise historiográfica em forma de HQ; e narrativa historiográfica em forma de HQ. Sixel (2022, p. 72) afasta o trabalho de Quintanilha de quadrinhos históricos, ou seja, “que buscam apresentar um fato ou personagem e proporcionar ao leitor o conhecimento sobre aquele conteúdo”, e o aproxima dos:

[...] quadrinhos documentais, gênero da linguagem que contempla a representação dos testemunhos e das histórias de si, em cujo alargamento caberia a presença da ficção, como estratégia discursiva para contar uma história e não somente buscar o registro histórico ou o documento (Sixel, 2022, p. 72).

Em *Maus* e HQs de Quintanilha, as memórias do pai são usadas, mas, apesar da narrativa falar do outro, e não do quadrinista, ainda pode ser lida como autobiografia, pois:

Ao utilizar as memórias de seu pai em seu processo criativo, Quintanilha estabelece uma representação de uma memória de segunda geração, cuja expressão mais conhecida nos quadrinhos é a de *Maus* (1987), [...]. Ao contrário de Spiegelman, Quintanilha não se inclui na narrativa, seja como personagem ou narrador, mas é possível apontá-las como autobiográficas, no sentido de que, ao representar as memórias do pai, Quintanilha também compartilha suas próprias memórias (Sixel, 2022, p. 74).

Spiegelman elabora, com a produção da HQ, um “desejo da segunda geração de conhecer o passado dos pais, do qual já fazem parte, queriam ou não: é um projeto de aproximação mimética do trauma histórico e pessoal que liga vários níveis de tempo” (Sixel, 2022, p. 74). Acerca disso, Quintanilha também é atravessado por um trauma: o da descaracterização de um local fundamental na construção de sua identidade. Por isso, ele tenta reproduzir “a atmosfera do lugar onde viveu a infância, o bairro do Barreto, em Niterói (RJ), um bairro industrial, marcado por um processo contínuo de fechamento e transferência de fábricas” (Sixel, 2022, p. 75).

Em direção oposta a *Maus* e às HQs de Quintanilha, *Quaisqualigundum* não envolve traumas individuais ou coletivos, laços consanguíneos ou convivência entre os autores e o personagem, que é tema da obra. Nesse caso, a pesquisa permitiu desenhar outras motivações, abordagens narrativas e possíveis relações entre esses pontos a partir do uso e da influência da memória e da História.

2 ADONIRAN BARBOSA EM QUAISQUALIGUNDUM

O uso das HQs em biografias é frequente e abrange tanto anônimos quanto figuras públicas. Enquanto narrar personagens parcial ou totalmente desconhecidos parece querer revelar algo para o leitor ou para o(s) próprio(s) autor(es), como visto na introdução, por que ou o que falar sobre uma trajetória conhecida? Quais escolhas gráficas e narrativas formatam essas motivações? E como ou onde os resultados performam para além dos propósitos iniciais? Essas são questões direcionadas à análise da HQ de Roger Cruz e Davi Calil (2014, 2019), que será apresentada em quatro partes.

2.1 História: produtores, lugar e tempo

Cruz é o idealizador da proposta e assina o roteiro, enquanto Calil é o responsável pela arte-final e cores. Ambos são paulistas e têm vasta experiência nos quadrinhos, na produção autoral e na publicação independente. O primeiro iniciou a carreira nos anos 1980, como letrista, e depois atuou no mercado norte-americano, além de criar álbuns autorais como *A Irmandade bege* e a trilogia *Xampu*. O segundo tem passagem pelo âmbito editorial e pela animação, é professor de pintura e autor de HQs como *Surubotron* e *Uma noite em L'Enfer* (pela Editora Mino).

Ao ser perguntado sobre a escolha por Adoniran, o roteirista lembra da mãe ouvindo as músicas no rádio, do gosto musical que adquiriu ao longo da vida e estende a afinidade para a



maneira que Barbosa retratava ou inventava personagens e histórias (Orlando, 2014). Já Calil, que nasceu e cresceu no interior paulista, ao pensar em Adoniran, recorda os botecos frequentados na adolescência e do grupo de samba que integrou (Orlando, 2014). Em 2011, as recordações de Roger se transformaram na primeira história, *Maloca*, que é, curiosamente, a última no impresso. A escrita do roteiro contou também com um breve hiato, sendo retomada em 2012, quando o projeto foi selecionado no Programa de Ação Cultural (ProAC), uma iniciativa de apoio e incentivo à cultura paulista, instituída pela Lei nº 12.268/2006 (ALESP, 2006). Foram necessários mais dois anos até o lançamento, ocorrido em 12 de agosto de 2014, num evento na Galeria Ornitorrinco, em São Paulo, que era, também, o local da abertura da exposição dos originais.

Outros detalhes da produção podem ser conhecidos em entrevistas. Roger, por exemplo, compartilhou que o projeto enfrentou problemas com os direitos autorais das músicas e que isso alongou o processo (Orlando, 2014); já Calil (2014 *apud* Vieira, 2014) classificou o mercado brasileiro de HQ na época, situando a chegada de *Quaisqualigundum* em um cenário de poéticas diversas.

Entre a escrita da primeira história e a inscrição no ProAC, o ilustrador começou a arte de *Maloca* ainda em 2011, para, em 2013, finalizar as 75 páginas totais do miolo. O trabalho continuou no ano seguinte, quando os autores realizaram a revisão de texto e as ilustrações da capa e das aberturas de capítulos.

2.2 Narrativa: materialidade e conteúdo

Em publicações com a mesma proposta, é comum ver o nome da personalidade no título ou subtítulo. São exemplos: *Carolina* (Veneta), centrada na escritora brasileira Carolina Maria de Jesus; *Vincent* (L&PM Editores), sobre o pintor holandês Vincent van Gogh; *Black dog: os sonhos de Paul Nash* (DarkSide), sobre o multiartista britânico Paul Nash, além de outros exemplos. Porém, a obra aqui analisada destoa disso. A escolha do termo *Quaisqualigundum* pode até parecer menos objetiva, mas a palavra faz referência a *Trem das onze*, uma das letras mais importantes do repertório de Adoniran Barbosa.

Completa a composição da capa um busto do compositor centralizado, pintado e estilizado sobre fundo branco. Trata-se de uma escolha gráfica simples, que mantém os olhos do leitor no foco do livro. A mancha gráfica também traz formas com textura de couro na margem esquerda e direita.

O texto da orelha é escrito pelo músico Emicida, que também recorreu às memórias pessoais para narrar seu envolvimento com o assunto e foi além, discorrendo sobre a importância de lembrar o compositor. Já o prefácio é de Sidney Gusman, jornalista, editor e outro que inseriu Adoniran nas próprias recordações.

O livro é uma antologia de cinco músicas (*Trem das onze*, *Apaga o fogo Mané*, *Um samba no Bexiga*, *Saudosa Maloca* e *Samba do Arnesto*) em roteiros interligados que imaginam os personagens em momentos antes, depois ou durante os eventos cantados.

Quaisqualigundum apresenta o universo boêmio da São Paulo de Adoniran Barbosa. [...] nos encontramos com Arnesto, Mato Grosso e Joca pelos botecos, cortiços e esquinas da cidade. Mané, Marinez e até as Bracholas do Nichola aparecem para dar ar e sabor a esta homenagem (Calil, 2019).

Figura 1 – Abertura de capítulos, título e ordem das histórias



Fonte: Cruz e Calil (2014, 2019).

As canções estão no texto escrito ora cumprindo função metalinguística, ou seja, os personagens cantarolam, ora incorporadas às falas e ao contexto da cena. No primeiro caso, as palavras foram trocadas por sinônimos, uma escolha de roteiro que pode ter relação com os entraves dos direitos autorais; já no segundo, são literais. Também aparecem, nos balões, o português falado, que foge à norma culta, sendo esta uma outra referência direta ao estilo linguístico do compositor:

Figura 2 – Linguagem e metalinguagem (caso 1)



Fonte: Cruz e Calil (2014, 2019).

Figura 3 – Linguagem e metalinguagem (caso 2)



Fonte: Cruz e Calil (2014, 2019).

Embora Adoniran não apareça efetivamente no miolo, sua presença é construída por meio de temas em seus sambas. São Paulo é um deles, que inicia a narrativa já na segunda capa. A cidade aparece em tons de cinza e num horizonte distante do observador, compondo um plano geral e sendo mais um elemento que situa o leitor geograficamente. Na Figura 4, a silhueta de um prédio se destaca entre os menores, possivelmente uma pista para o Edifício Altino Arantes, tombado como patrimônio histórico pelo estado paulista no ano de 2011:

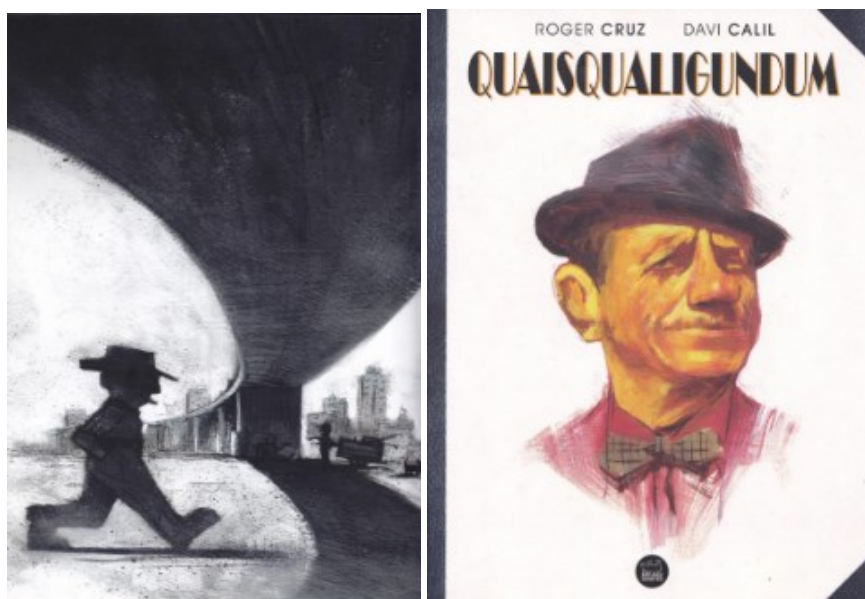
Figura 4 – São Paulo



Fonte: Cruz e Calil (2014, 2019).

Na página 4, a cidade cinza reaparece junto a figuras humanas. Em segundo plano, há pessoas embaixo da ponte ou via elevada, enquanto, no primeiro, vê-se a silhueta de um homem, possivelmente Adoniran, pois ele veste chapéu como na capa e folha de rosto. Essa figura caminha da página esquerda para a direita, como se conduzisse o leitor para dentro da narrativa:

Figura 5 – O guia

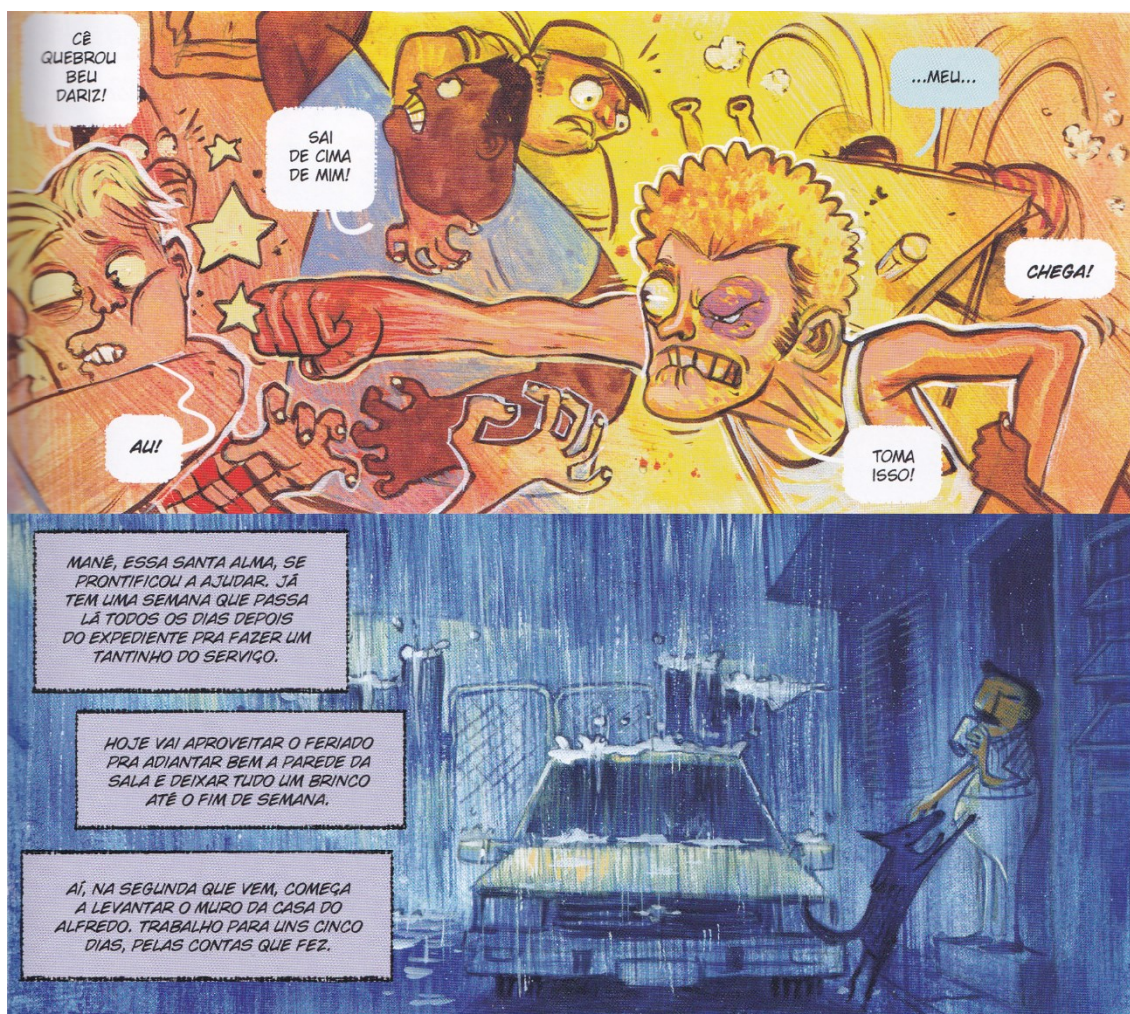


Fonte: Cruz e Calil (2014, 2019).

O universo de Adoniran, interpretado por Cruz e Calil (2014, 2019), contrasta com a São Paulo das páginas iniciais, pois é colorido e vibrante. Além de comunicar, as cores ditam ritmo à narrativa.

Em *A Saga de Ernesto* o amarelo enérgico predomina numa história de fuga e briga. Logo em seguida, *Mané e Marinez*, que não tem balões de fala, somente recordatórios, é dominada pelo azul, cor classificada como fria e que reforça a apatia, melancolia e o silêncio da história. De acordo com Calil (2019), é na alternância entre o humor e o drama que é possível perceber outra característica da obra de Adoniran: a capacidade de fazer rir e chorar.

Figura 6 – A mensagem na cor



Fonte: Cruz e Calil (2014, 2019).

Uma seção com minibiografias também faz parte do miolo. Ela aparece depois das cinco histórias e permite ao leitor, que adia ou pretere a leitura dos textos de orelha e prefácio, entender o tema central da obra e conhecer, de forma sucinta, a trajetória do sambista e dos autores.

2.3 Circulação: ideia, produto e conceito

O projeto da HQ foi inscrito no Edital ProAC 31/2012 - “Concurso de apoio a projetos de criação e publicação de histórias em quadrinhos no Estado de São Paulo”, que teve 152 inscritos (Estado de São Paulo, 2012). *Quaisqualigundum* foi um dos cinco contemplados com R\$ 40.000,00 e, após dois termos aditivos, foi lançada em 2014 sob o selo editorial Dead Hamsters, do coletivo de mesmo título, formado por Julia Bax, Artur Fujita e Greg Tocchini, além de Roger Cruz e Davi Calil. O lançamento repercutiu na imprensa digital e tradicional, sendo divulgado em veículos como O Globo, Folha de S. Paulo, Diário de Pernambuco, UOL, Rolling Stones Brasil e no site especializado Universo HQ. As notícias destacaram, principalmente, a intertextualidade da obra.

Em 2015, o álbum foi premiado no 27º Troféu HQMix, como “Publicação Independente Edição Única” (Lovetro, 2015), e, em 2017, esgotou. Em 2019, recebeu uma segunda edição com conteúdo ampliado, com uma capa com arte nova e um conto inspirado em *Trem das onze*, com 6 páginas, financiada coletivamente na plataforma Catarse (Calil, 2019). A campanha ocorreu entre 11.09 e 10.11.2019 e era do tipo “Tudo ou nada”, ou seja, quando o projeto só recebe o recurso se atingir a meta pré-estabelecida até o último dia. A de *Quaisqualigundum* era R\$ 15.000,00, mas, ao final de 60 dias, o projeto atingiu 166% da meta inicial, totalizando R\$ 24.940,00 arrecadados por meio de 301 apoiadores. A segunda tiragem também foi divulgada no YouTube, no canal

“Davi Calil - Pintura Relâmpago”, em 15 vídeos, com alguns deles, por exemplo, mostrando o processo de pintura de uma página do conto novo. Desde a primeira edição, o álbum também fez parte de produções acadêmicas da área de Letras e de Comunicação, segundo resultados da Plataforma Sucupira³.

2.4 Discursos: nas entrelinhas da fala

Os autores e convidados se identificam com Adoniran a partir de sua obra. Mais do que isso, eles se veem no artista ao vivenciar a cidade que tanto o inspirou. Cruz e Calil (2014, 2019), no entanto, não enxergam a geografia como impeditivo para que outras pessoas, independente do seu local de nascimento ou morada, dialoguem e se identifiquem com a HQ. O conhecimento prévio da temática principal também não é visto como problema para imersão na leitura.

Cruz e Calil (2014, 2019) falam tanto para quem conhece as músicas quanto para os que as desconhecem, o que permite inferir que o álbum se propõe como homenagem ou introdução ao universo de Adoniran Barbosa. Além disso, a finalização da arte com técnica tradicional de pintura é outra camada de fala. Calil escolheu o guache e a aquarela⁴, mesmo dominando o digital.

Mesmo que uma técnica possa ser dominada, o fazer tradicional é dotado de certa autonomia ou até coautoria, que torna o resultado único. Em um contexto de popularização da tecnologia digital, pintar com tinta pode soar como gesto de resistência ou uma crítica aos modos e prazos de criação da época. Essas ideias conversam com o circuito autoral e independente ao qual *Quaisqualigundum*, que não tem ficha catalográfica, ISBN e código de barras, pertence. Ser uma HQ isolada também endossa essa classificação, já que, quando indagados sobre repetir o processo com outro músico ou o trabalho em dupla, os autores colocaram a possibilidade num futuro indefinido, sob a alegação de interesse em outros temas e projetos pessoais. Sendo assim, os quadros a guache e aquarela são como os quadros de pintura, que fazem da HQ uma experiência estética para outros ilustradores, pintores ou artistas visuais apreciadores das técnicas, ou da produção dos autores.

3 MÉTODO

A pesquisa adota a análise dialética, orientando-se pela sequência de passos estabelecidos por Viana (2016): primeira leitura; delimitação de foco; e análise do universo ficcional, da narrativa e de elementos extra ficcionais. O uso desse método visa compreender a relação do quadrinista com a HQ (objeto final), cujo tema central é o personagem real ou figura pública.

Para obter respostas sobre como surge a vontade de produzir esse tipo de HQ, qual a finalidade desse material e, principalmente, de que maneira ficção e fato se equilibram na narrativa, é pressuposto que sejam necessárias informações internas e externas ao álbum.

Inicialmente, a pesquisa visita estudos realizados sobre a *graphic novel* *Maus* e a produção do quadrinista Marcello Quintanilha e estabelece, brevemente, relações entre HQ, memória e História. Em seguida, o foco se volta para a HQ *Quaisqualigundum*, com análise tanto do objeto quanto do seu contexto de criação. Nessa etapa, toda a materialidade é considerada, ou seja, estrutura e conteúdo, e cruzada com informações de produção (quem, para quem, onde, quando e como produziu) e intenções de fala. Para tanto, foi utilizada a segunda edição impressa da HQ, entrevistas, registros oficiais e materiais dos autores sobre os meios de produção e circulação, além de dados biográficos de Adoniran Barbosa.

³ Os resultados de busca na plataforma podem ser conferidos em:

<https://sucupira.capes.gov.br/observatorio/geral?search=quaisqualigundum>.

⁴ O ilustrador fala sobre o processo de pintura na matéria *Deu samba na HQ*, escrita por Mariana Vieira e publicada no Diário de Pernambuco, em 22 de julho de 2014. O conteúdo estava disponível na internet até 16 de junho de 2025, mas foi retirado do veículo de origem. No entanto, o material foi preservado nos dados coletados para a pesquisa, podendo ser verificado na referência de Vieira (2014).

RESULTADOS

Em HQs com personagens reais na temática central, as memórias participam em diferentes momentos de produção. No álbum analisado, ela se manifesta no início, servindo como motivação para a criação. Ela é, ainda, fonte de informação e de criatividade. Embora não tenham sido encontrados detalhes sobre a pesquisa realizada pelos autores, é possível assumir que Roger e Calil recorreram a informações da vida e obra de Adoniran Barbosa já consolidadas numa memória coletiva, dada a coerência entre as histórias criadas, as músicas e temas cantados conforme o que se tem documentado.

O imaginário do compositor existe nas lembranças da infância, adolescência e na fase adulta dos envolvidos em *Quaisqualigundum*, que parecem estabelecer uma conexão afetiva com as canções. A produção da HQ estudada não envolve traumas pessoais ou coletivos, mas sim boas memórias, e, ao seu modo, é um movimento dentro do ciclo de manutenção da memória cultural.

A narrativa equilibra fato e ficção, privilegiando a segunda ao montar a história a partir dos personagens cantados. Ao imaginá-los interagindo no mesmo universo criado por Adoniran, os autores podem explorar a subjetividade e a criatividade. No entanto, Mané, Arnesto e os demais vivem num mundo ancorado na realidade do tempo, espaço, inquietações e tom do criador, aspectos que foram preservados e registrados no álbum, conforme o contexto da obra do homenageado.

Portanto, *Quaisqualigundum* não é uma biografia, mas uma narrativa que se inspira e imprime os modos de pensar e criar de Adoniran. É um material que sobrepõe informação cultural, artística e histórica com intenção declarada de homenagear e, indiretamente, apresentar o sambista a novos públicos e gerações.

4 CONCLUSÃO

O acesso e o tratamento do registro histórico são essenciais na realização de HQs com personagens reais no tema principal. Longe de restringir a criatividade, esse processo de conhecimento funciona para contextualizar a narrativa, evitar distorções nas informações factuais e alimentar conexões subjetivas entre o quadrinista e o personagem retratado. Essa etapa também contribui significativamente para o caráter inovador de uma obra que fala de uma pessoa conhecida, com vida e obra documentada de várias formas.

A memória registrada pode ser tanto a fonte de inspiração, de informação e de criatividade quanto indicar a finalidade, por exemplo: homenagear uma pessoa; apresentar um assunto; preservar um imaginário coletivo; ou elaborar traumas individuais ou coletivos num movimento de entendimento/superação ou perpetuação/alerta. A partir disso, o quadrinista atua como pesquisador e mediador das informações dessa memória registrada, equilibrando a fidelidade histórica e a expressão artística na produção de novos materiais que, por sua vez, atuarão na geração de sentidos e preservação memorial através da leitura visual e escrita. Assim, a HQ, que é linguagem capaz de comunicar informações de diferentes campos do saber, torna-se um produto cultural com potencial valor histórico.

Referências

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO (ALESP). *Lei nº 12.268, de 20 de fevereiro de 2006*. Institui o Programa de Ação Cultural - PAC, e dá providências correlatas. São Paulo: Alesp, 2006. Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/lei/2006/lei-12268-20.02.2006.html>. Acesso em: 16 mar. 2026.

BARROS, J. D'A. HQ-História: as relações da HQ como agente histórico, meio de representação da História e objeto histórico. *Antíteses*, Londrina, v. 16, n. 31, p. 397-427, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5433/1984-3356.2023v16n31p397-427>. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/issue/view/1927>. Acesso em: 16 mar. 2026.



CALIL, D. Quaisqualigundum. *Catarse*, São Paulo, 2019. Disponível em: https://www.catarse.me/quaisqualigundum_4f07#about. Acesso em: 16 mar. 2026.

CRUZ, R.; CALIL, D. *Quaisqualigundum*. 1. ed. São Paulo: Dead Hamsters, 2014.

CRUZ, R.; CALIL, D. *Quaisqualigundum*. 2. ed. São Paulo: Dead Hamsters, 2019.

ESTADO DE SÃO PAULO. Edital ProAC 31/2012 - “Concurso de apoio a projetos de criação e publicação de histórias em quadrinhos no Estado de São Paulo”. In: *Diário Oficial [do] Estado de São Paulo*: seção 1: Poder Executivo, São Paulo, v. 122, n. 199, 20 out. 2012. Disponível em: https://www.imprensaoficial.com.br/DO/BuscaDO2001Documento_11_4.aspx?link=%2f2012%2fexecutivo%2520secao%2520i%2f20%2fpag_0042_75QK5SRP2NUBe1NH27EMVUTEN6.pdf&pagina=42&data=20/10/2012&caderno=Executivo%20I&paginaordenacao=100042. Acesso em: 16 mar. 2026.

LOVETRO, J. A. Exposição no Metrô de São Paulo divulga os premiados do Troféu HQMIX. *Blog Oficial do Troféu HQMIX*, [S. l.], 6 ago. 2015. Disponível em: <https://blog.hqmix.com.br/noticias/exposicao-no-metro-de-sao-paulo-divulga-os-premiados-do-trofeu-hqmix/>. Acesso em: 16 mar. 2026.

ORLANDO. Roger Cruz e Davi Calil fazem parceria com Adoniran Barbosa. *Blog do Orlando – UOL*, [S. l.], 12 ago. 2014. Disponível em: <https://blogdoorlando.blogosfera.uol.com.br/2014/08/12/roger-cruz-e-davi-calil-fazem-parceria-com-adoniran/>. Acesso em: 16 mar. 2026.

SIXEL, G. F. Memória, tempo e ruínas na obra de Marcello Quintanilha. Quadrinhos e conexões intermédias. *ASPAS: Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial*, Leopoldina, v. 1, p. 71-91, 2022. Disponível em: <https://blogdaaspas.blogspot.com/p/publicacoes.html>. Acesso em: 16 mar. 2026.

VIANA, N. Histórias em quadrinhos e métodos de análise. *Revista Temporis [Ação]*, Anápolis. v. 16, n. 2, p. 41-60, 2016. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/article/view/4620>. Acesso em: 16 mar. 2026.

VIEIRA, M. Deu samba na HQ. *Diário de Pernambuco Impresso*, Recife, 27 jul. 2014. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/13zz5LggIjrmV4O4wVX0rD-sMTjIIWMs/view>. Acesso em: 16 mar. 2026.

Submissão: 15/12/2025

Aprovação: 13/03/2026

