

**O PRIMEIRO LOBISOMEM: UM PROJETO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS
COM BASE NO FOLCLORE BRASILEIRO**

Gabriel De Oliveira Passos (gab.passos99@gmail.com)

Dario Ion Tuttolomondo (d.tuttolomondo@hotmail.com)

O estudo visa recontar o processo de criação de uma história em quadrinhos centrado na figura do lobisOMEM, uma criatura do folclore brasileiro que possui raízes no folclore ibérico e o processo colonizador, conforme apontado por Cascudo (2012). Os objetivos dessa pesquisa, para além de recontar o processo criativo, foram de traçar a origem dos quadrinhos e sua ascensão como mídia de comunicação às massas; analisar seu potencial narrativo enquanto detentora do título de nona arte; e investigar a interconexão do folclore e imaginário coletivo com a História como um todo. Por se tratar de uma pesquisa teórico-prática, foi necessário separá-la em duas partes; para a parte teórica, se tratou de uma pesquisa aplicada exploratória e qualitativa a partir de pesquisa bibliográfica, com base em dados secundários acerca do desenvolvimento da linguagem quadrinística e o levantamento historiográfico que inspira o produto final, usando do método fenomenológico para a origem dos quadrinhos e da lenda e o comparativo para investigar o potencial narrativo, a partir dos autores Will Eisner (2005) e Walter Benjamin (1987). Já a parte prática se calçou em uma pesquisa iconográfica para coleta de dados com relação ao contexto histórico do produto e suas referências plásticas para a produção. Os resultados indicam que a história em quadrinhos, enquanto formato, aponta uma inversão simbólica da pirâmide de produção desde sua

emancipação dos veículos de imprensa, viabilizando a infusão e preservação da literatura oral e possibilitando a coexistência da cultura popular com a cultura de massa através da democratização do acesso à arte. A mitologia sempre andou lado a lado com a História, se entrecruzando e adentrando o imaginário coletivo pelos símbolos históricos e o avanço da comunicação através das transformações sociopolíticas. Desse entrecruzamento da fantasia com a História, viabiliza-se a personalidade na produção a fim de extrair e criar uma narrativa intimista e que, ao mesmo tempo, carregue o humanismo presente na cultura popular através dos tempos. O resultado da pesquisa iconográfica ocasionou na criação e desenvolvimento de uma narrativa ambientada na invasão francesa do Rio de Janeiro em 1711, liderada pelo corsário René Duguay-Trouin (1673 - 1776). Em suma, a pesquisa buscou estabelecer e detalhar um processo de criação da narrativa ficcional e histórica no formato em quadrinhos, levantando discussões acerca das interseções entre cultura de massa, cultura popular e a História como um todo. Tudo que nos foi passado através de gerações surge a partir da história, na ausência de detalhes e as lacunas a serem preenchidas pelo imaginário coletivo. Os quadrinhos se tornam veículos de difusão de narrativas interpessoais suscitadas pela reprodutibilidade técnica e reivindicação pela massa no decorrer das décadas.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. Brasiliense, 1987.

CASCUDO, Luís da Câmara. Geografia dos mitos brasileiros. Editora Global, 2012.

ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. 2ª ed., 2001. Editora Perspectiva.

EISNER, Will. Narrativas Gráficas de Will Eisner. Devir, 2005.

FRAGOSO, Augusto Tasso. Os franceses no Rio de Janeiro. 1ª ed., 1950. Biblioteca do Exército.

Palavras-chave: história em quadrinhos; folclore; narratologia; cultura de massa; lobisomem.