

## O que é nacional nos quadrinhos brasileiros?

**AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR\***

### Resumo

O texto se desenvolve em torno de um ensaio sobre a ausência de nacionalidade nos quadrinhos brasileiros. Enfatiza o que seriam os elementos de nacionalidade e sua importância na produção de HQs. Destaca dois aspectos que denunciam a nacionalidade de um quadrinho: o tema e as caracterizações do tipo de desenho (biótipo das personagens, elementos de urbanização e princípios arquitetônicos, vestimentas, entre outros) mostrando as principais confusões decorrentes destes conceitos com os gêneros de HQ. Propõe que o termo “quadrinho nacional” é uma terminologia inapropriada para a maioria dos quadrinhos brasileiros.

**Palavras-chaves:** Identidade; Nacionalização; HQ.

### What is national in Brazilians Comics?

### Abstract

This paper develops around an essay about the absence of nationality in brazilian comics. Emphasizes what are the elements of citizenship and its importance in the production of comics. Highlights two aspects which denounce the nationality of a comic book: the theme and characterizations of the type of design (biotype of characters, elements of urbanization and architectural principles, clothing, etc.) showing the main confusions arising from these concepts with comics genres. Proposes that the term "national comic" is an inappropriate terminology for most brazilians comics.

**Key words:** Identity; Nationalization; Comic.



\* **AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR** é Produtor Cultural e Quadrinhista. Possui sete álbuns em quadrinhos publicados. É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPE), Esp. em História das Artes e das Religiões (UFRPE), Esp. em Artes Visuais (SENAC), Esp. em Gestão de EAD (Esc. Exército/UCB), Mestre e Doutorando em Sociologia (UFPE). Diretor do CDICHQ – Centro de Desenvolvimento e Incentivo Cultural às Histórias em Quadrinhos. Premiado em 2007 com o HQMIX de Melhor Contribuição pelo álbum em HQ “Passos Perdidos, História Desenhada”. É professor efetivo no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. [axbraga@gmail.com](mailto:axbraga@gmail.com), <http://axbraga.blogspot.com.br>.

A memória é um tipo de informação que se preservou e que leva o indivíduo a um tempo passado, uma lembrança remanescente. Apesar de o termo ter origem grega relativa a titã *Mnemosyne* que gera as nove musas inspiradoras da música, arte e da história (CHAUI, 2005), o verbete refere-se à capacidade de “[...] reter as idéias, impressões e conhecimentos adquiridos. [...] Dispositivo em que informações podem ser registradas, conservadas e, posteriormente, recuperadas.” (FERREIRA, 1989, p.488). Todas as imagens são recursos mnemônicos. Os quadrinhos, como imagens desenhadas, não ficam distantes e podem estar completamente vinculados ao processo de aquisição da cultura.

Todos os produtos reconhecidos como “nacionais” possuem uma base mnemônica. Se forem “Nacionais” é porque suas estruturas fazem o espectador/consumidor recordar informações que foram registradas pela tradição como pertencentes a um grupo cultural específico, endógeno (de dentro), e não a outro, tido como exógeno (de fora). A nacionalização de algo, portanto, atribui à coisa nacionalizada, um recurso mnemônico necessário para seu reconhecimento e identificação.

Os quadrinhos classificados como “nacionais” incorporam, por sua vez, uma série de elementos que cumprem uma função mediadora da identificação e das lembranças de padrões culturais vistos como de dentro do grupo ao qual foram gerados. Reconhecer um quadrinho estrangeiro como não-nacional, portanto, ocorre porque sua estrutura imagética faz o leitor recordar valores e elementos que não são



originários do seu grupo e que, portanto, vieram de fora.

Nesta perspectiva o elemento nacional exerce grande importância na relação de interação mnemônica entre expectador e produto. Ambos precisam acertar os elementos de um em relação ao outro. Isto é, os elementos do produto precisam ser reconhecidos pelo expectador para que ele possa reconhecê-lo e lhe atribuir o *status* de nacional. Que elementos seriam estes que atribuiriam ao produto seu *status* nacionalizado? Apresentam-se, brevemente, estes elementos a seguir.

Nacional é a qualidade daquilo que pertence à Nação. A Nação é o nome que se dá a um povo que vive num território politicamente constituído e que compartilha uma série de elementos étnicos em comum: língua, valores, alimentação, vestimenta, hábitos, etc. nem todas as produções de um povo podem ser enquadradas como nacionais, justamente, por não compartilharem, em sua estrutura, tais elementos em comum. Assim, a literatura nacional, a música nacional, o cinema nacional, a culinária nacional etc., são assim denominados, por incorporarem em sua estrutura, elementos que, de alguma forma, identificam a nação àqueles que os consomem. É desta forma que, ao entrar em contato com a culinária japonesa, reconheço-a como tal, por não incluir elementos que se relacionem com outra cultura que não aquela presentificada no país chamado Japão. Brasileiros e Japoneses, na culinária, compartilham o gosto e o consumo pelo arroz, entretanto, a maneira de cozinhá-lo, seus acompanhamentos, porções e até o sabor se alteram e se ajustam aos padrões culturais de cada país. Este processo não

é exclusivo da culinária, mas atinge todos os outros produtos culturais que se institucionalizam como “nacionais”.

Levando estes critérios em consideração, o que a história em quadrinhos brasileira deve apresentar para ser reconhecida como nacional? Alguns pontos merecem destaque ao pensarmos o elemento nacional nestes quadrinhos: a questão dos Temas e o Tipo de Desenho.

Os Temas são as questões mais óbvias e ao mesmo tempo, negligenciadas nas produções e no debate sobre a nacionalização. Restringindo a discussão ao mundo dos quadrinhos, os temas confundem-se com os gêneros literários. Terror, Aventura, Super-heróis, Infantis, entre outros, dividem as publicações em segmentos distintos. Por muito tempo isso foi uma tentativa dos comics, tendo em vista que em outros mercados famosos esta distinção não é de fácil obtenção (enfaticamente no caso dos mangás). Os temas se mesclam e os gêneros se confundem.

Mas o que me refiro aqui não é propriamente o gênero destas histórias. Elas podem ser de qualquer um deles, sem distinção. Mas suas temáticas devem incorporar características regionais. Assim, temos uma distinção entre Tema e Gênero. Alguns gêneros passaram a ser reconhecidos como similitudes do tema e tendem a representar aspectos de nacionalidade. Assim o gênero super-heróis passaram a representar os comics, e, por seguinte, a cultura estadunidense. É como se o simples fato de constituir uma HQ de super-heróis fosse um atestado de uma mimese dos comics, ou atestar uma produção de colonização ou a falta de criatividade.

No Brasil e entre os brasileiros, tal ambientação é constantemente ignorada. Se atribui valor à capacidade de representar o outro de fora ou localidades

não-regionais. Como se isso fosse um breguismo que sinalizasse uma falta de criatividade e originalidade e com implicações negativas a produção ficcional. Um profundo engano. Se conhecemos muito bem, na nossa memória gráfica, Nova York, muito é devido aos cenários regionalizados do Homem-Aranha (também devido ao Cinema ou a TV, com as séries, é verdade, mas sigam o raciocínio...). Conhecemos a história do oeste americano, quase de memória, reconhecendo nomes, personagens, ambientações urbanísticas, nomes das nações indígenas e até vestimentas, pelos quadrinhos de bang-bang como Tex, Zagor, entre outros. E, apesar de terem sido produzidas por italianos e na Itália, de nada sabemos de seus contextos culturais, história local e personagens por estas histórias. Afora seus autores ou o local onde foram gerados, o que de italiano, ou de *fumetti* tem estas HQs? Pois seus temas não estão ambientados na regionalidade, mas num estrangeirismo ascendente que relegou às nações as deliciosas histórias do cowboy americano. Não adentramos na qualidade da história, que é inegável, mas nas consequências não observadas de sua produção ante a cultura do país. O tema cowboy ou Oeste Americano inundou tantas publicações que construiu um imaginário particular sobre uma importante fase da história Norte Americana. Até hoje sabemos os nomes das grandes nações indígenas, os nativos americanos como Sioux, Apaches, Comanches e suas práticas, vestimentas, rituais, e aparência. O que sabemos da nossa? Nada ou muito pouco. Nossas crianças ainda brincam na escola de índio americano e não brasileiro, elas fazem uma roda e cantam, com uma pena régia sobre a cabeça, um uh-uh-uh, com pequenas tapinhas sobre a boca, incentivadas por suas professoras

iletradas e aculturadas, que reproduzem, sem saber, uma cultura estrangeira que não se aproxima em nada da nacional. Nosso índio nunca fez isso e nunca fará. Este desprestígio iconográfico leva-nos a entender que não há nada interessante em nossos índios, não conhecemos seus nomes. Cuxá, Fulniô, Xukuru e Kapinawá não significam nada para os jovens, porque simplesmente suas histórias de guerra, seus mitos e até sua aparência não chegaram até nós. O espírito do coioote ou da águia é conhecido pelos brasileiros, mas o do lobo guará ou do carcará, não faz sentido nenhum, às vezes até se desconhece a aparência destes animais. Isso é produzido pelo tema. O exemplo do faroeste Tex é nítido e vívido. Apesar de ser italiano, destes, só tem o nome, vago e vazio, pois de italiano, não tem nada. É óbvio que os puristas defenderão que isso não é importante, porque a produção ficcional supera estas circunstâncias. Mas novamente: não me refiro aqui da qualidade destas produções, não é uma questão de serem ou não boas, mas dos efeitos não desejados de sua existência ou os efeitos de sua supremacia em relação a outras publicações que se apropriem da cultura nacional.

Efeito semelhante acomete os mangás nacionais que tentam reproduzir cem por cento do mangá japonês, mimetizando-os. Reproduzem histórias, mitos, personagens e o urbanismo nipônico. E o pior: associam esta capacidade de mimese como sinônimo de competência e qualidade do desenhista (BRAGA JR, 2011).

Vejam alguns destes temas “inofensivos”. A guerra dos vizinhos é uma constante na cultura popular americana. Filmes, literatura e quadrinhos se envolveram nisso. E nos conhecemos cada um deles. Os campings, piqueniques são divertimento

culturalmente alocados. Nós brasileiros, sem querer cometer o erro da generalização redutora, mas já o fazendo, não saímos com toalhas quadriculadas e lanches frios, com pães de caixa recheados de pasta de amendoim com geleia para sentar sobre as gramas de parques. Levamos galinha assada e farofa para as praias, Pão com carne moída, pão com queijo e presunto besuntados com margarina e garrafas de 2 litros de refrigerante. Fazemos churrasco nas piscinas e nossas brigas de vizinhança envolvem xingamentos opressivos e insinuações sexuais. São nossas histórias populares, do dia-a-dia de qualquer subúrbio do litoral nordestino (e me restrinjo aqui àquelas vinculadas a tradição do litoral do nordeste. No interior já é diferente, e o mesmo deve ocorrer em outras regiões do país também, e desculpem-me por não poder contemplá-las na minha explanação.). Negligenciá-las e denegri-las como não desejadas ou passíveis de não existência ou de incorporação aos enredos de história é negar a própria existência e corroborar para a aculturação.

É necessário ainda ter atenção que o tema, por si só, pode não representar satisfatoriamente a nacionalidade, pois pode ser produzido como um mecanismo estereotipado, principalmente se for produzido por pessoas de fora do grupo. Estes temas podem ser representados pela história local, pelos causos populares (as chamadas lendas urbanas), os personagens característicos, quase míticos que ambientam todas as histórias produzidas e reproduzidas pelos contadores populares. Isso pode ser circunscrito na terminologia “regionalizado”. Os temas regionalizados só são conhecidos por aqueles que vivem ou cresceram na região e desconhecidos nas outras. São estes temas que auxiliam a formação da identidade e alimentam a cultural, atuando como fontes memoriais

e (in)formacionais. Ou seja, formam cidadãos cientes de sua história, de sua cultura e de sua identidade.

Super-heróis é gênero, não um tema. Nossos super-heróis deveriam seguir nosso modelo de herói, assim como os super-heróis norte-americanos seguem o modelo de herói estadunidense (estampado em filmes, na propaganda e na própria história do país: glorioso – que derrota o inimigo, nobre – preocupado com o próximo e não consigo mesmo; e missionário – com o objetivo de levar e capitanear os de fora com seus valores). Nosso herói – e muitos estudos têm demonstrado isso, tem outro viés, é encantador, mesmo que amoral; tem lábia e jogo de cintura. Nosso super-herói deveria incorporar os mesmo valores. Afinal, ele se propõe a ser o *nosso* super-herói e não o deles!

Um dos erros mais cometidos e que alimentam as principais críticas dos que negam a necessidade de discutir a natureza do quadrinho nacional, faz referência a folclorização dos temas. O folclore é importante. Ele resguarda as bases culturais do povo que o levam, a partir do momento que estruturam e compartilham estes elementos, a ter os subsídios necessários para se constituir enquanto nação. Mais uma vez, devemos este congelamento insipiente dos elementos folclóricos à inércia de nossas professoras e sua má formação. Chamamos de Folclore não apenas os mitos de Saci, Iara ou Boitatá, mas uma série de outros elementos que dão sentido ao grupo e os aproxima enquanto experiência de valores, gostos e fluxos de identificação. São as músicas que cantamos (como Mario de Andrade descobriu em sua turnê pelo Brasil), as brincadeiras da infância – aquelas que na vila, subúrbio ou prédio, as crianças desenvolviam, e atribuíam ao local seu pertencimento. São os alimentos que

comemos e como os preparamos. São as roupas que vestimos e suas combinações para cada ocasião. Vão desde a maneira de pentear os cabelos, os adornos corporais até a disposição do espaço interno da nossa casa, dos nossos restaurantes e a aparência dos utensílios domésticos. São os maneirismos que lhe ajudam a identificar o local de pertencimento. Tudo isso é folclórico ou com o tempo, vem a se tornar o que os folcloristas chamam de “folclórico”. Não se restringe as lendas e mitos, apesar deles fazerem parte. Fazer uma HQ brasileira se tornar uma HQ Nacional, não é simplesmente fazer um história sobre o folclore. É preciso incluí-lo nos gêneros diversos e nas estruturas temáticas da história.

Outro elemento para a presentificação da nacionalidade nos quadrinhos relaciona-se com a aparência visual deles. Esta visualidade advém do Tipo de Desenho e sua importância. Primeiro porque tudo que se relaciona aos quadrinhos é percebido como desenho. Como se este fosse o elemento principal dos quadrinhos. Não é. Apesar das imagens desenhadas serem um elemento importante, é a sequencialidade sua estrutura principal. Muitos pesquisadores têm deixado isso claro (McCLOUD, 1995), mesmo assim, entre muitos outros pesquisadores, produtores e leitores de quadrinhos, a questão do desenho é visto como elemento principal<sup>1</sup>. Mas, algo que

<sup>1</sup> John Byrne, um dos mestres dos comics estadunidenses revolucionou muitas questões de linguagem estética, não só a reestruturar os roteiros de vários super-heróis – preocupando em explicar situações de maneira racional- como brincou com os elementos de sequencialidade. Numa história da Tropa Alfa, Byrne subverteu a presença dominante do desenho a produzir seis páginas em branco, sem nenhum desenho, traço ou cor. Apenas onomatopeias e o texto circunscrito nos balões e legendas. E explicava: a luta entre Pássaro de Neve e Kolomaq ocorre durante uma tempestade de neve que deixa tudo



passa despercebido é que o desenho é uma forma de representação gráfica de uma dada realidade que é percebida cognitivamente por um expectador. O desenho não segue regras absolutas. Em outros termos: não existe uma maneira certa de desenhar. Não existe desenho correto, bonito ou ideal. Estes não passam de atribuições subjetivas da relação entre apreciador e obra. Cada grupo cultural registra iconograficamente as informações conforme as configurações culturais recebidas pela socialização. Isso se torna evidente comparando o grafismo de um homem adulto entre Incas, Europeus e Africanos. No caso dos quadrinhos, entre europeus, japoneses e norte-americanos. Cada um representa a figura humana de forma única e particular. Esta representação é uma essência cultural identitária. Não é difícil perceber quando um desenho tem sua origem em um destas nações. Por isso nominamo-los facilmente de Comics, BD ou Mangá, entre outros.

Feitas estas considerações é necessário ainda pensar em algumas estruturas que se relacionam com a nacionalidade: biótipo das personagens, elementos de urbanização e princípios arquitetônicos, vestimentas e padrões de alimentação, regionalização (cenários, linguagem e visões de mundo), técnicas de pintura, arte-final e edição e onomatopeias. Estas estruturas são informações que podem ou não estar contidas nas produções em quadrinhos. O nível de presentificação destas características determina o quão próximo o material se encontra de padrões identitários cabíveis de serem reconhecidos pelos leitores como nacionais e resguardar tais informações ao ponto de se vincularem à memória iconográfica.

branco. Ali se ambientava uma das mais contestadas verdades sobre os quadrinhos: as imagens desenhadas não são indispensáveis para se criar uma sequência narrativa imagética.

O que chamamos de “Biótipo” é a forma como os corpos são representados nos quadrinhos, a aparência do corpo humano e os elementos que definem seus gêneros e fases constitutivas. O biótipo dos personagens<sup>2</sup> nos quadrinhos, num primeiro momento, registra a visão de mundo sobre o ideal de corpo daquele grupo que produz a HQ ou a maneira como o corpo é visto. Apesar de cada escola produzir regras de representação gráfica destes corpos, eles tendem a se construir sobre estas visões de mundo. A maneira de desenhar mulheres, homens, velhos, crianças, não apenas segue parâmetros do objeto, mas dos valores axiológicos em sua concepção. Um corpo humano não tem oito cabeças e meia. Esta regra de representação é apenas um critério gráfico de uma escola ocidental que se convencionou num processo de interação recíproca entre representador (desenhista), o representado (a coisa enquanto objeto real), o representante (o desenho) e seu público receptor (leitor). Quando estes concordam nos mesmos elementos, aquilo que se produz é um entendimento da coisa produzida graficamente. Nestes casos as pessoas

---

<sup>2</sup> O biótipo dos personagens é um dos elementos mais característicos da cultura. Apesar dos estudos sobre a diversidade humana apontarem a não existência de “raças” humanas, no senso comum, o conceito de raça ainda insiste em se sobrepor a realidade científica. As pessoas elegem determinadas características físicas, visíveis, e as relacionam a um padrão racial (tipo de cabelo, tom de pele, formato do rosto, etc.). Na maioria das vezes estes relacionamentos estão vinculados a determinadas competências sociais. Isto é, no senso comum, há uma tentativa de estabelecer competências sociais às características físicas percebíveis. Sabemos que as diferenças biológicas entre as populações humanas só podem ser diagnosticadas e percebidas através do DNA, mas é comum que se ignore tais situações em decorrências de elementos fenótipos, alegando que são genótipos. Tais situações terminam por alimentar estereótipos que levam a práticas de discriminação.

dirão: “que desenho bonito! A mulher é linda!”. Ou algo semelhante. Quando a frequência não é atingida nesta relação tríptica, o efeito é antagônico: “Que desenho horrível, a mulher parece uma girafa! O pescoço ficou muito grande, tá errado. Ele precisa melhorar o desenho. Ele precisa estudar anatomia”. Sabemos, sem muito risco de erro, que mulheres diferentes possuem pescoços diferentes. Algumas, menores, outras, maiores. O fato de variar de tamanho não às compromete em realidade ou beleza<sup>3</sup>.

Posições contrárias, em sua maioria, partem de grupos elitistas que elegeram estéticas exógenas como modelo civilizatório, descredenciando as iniciativas nacionalizadas, justamente, devido ao seu regionalismo e a sua desvinculação com panoramas estéticos oriundos de outras culturas e até as iniciativas vanguardistas. Muito se tem debatido sobre o quadrinho nacional e muitas críticas tem se dirigido a iniciativas que discutem a estética destes produtos, considerando-as inadequadas ou sem sentido.

Iniciativas como a de Mario de Andrade (1959) e dos artistas e intelectuais da Semana de Arte Moderna, têm

---

<sup>3</sup> Lembremo-nos aqui das chamadas “Mulheres-girafas” no Nepal. O ideal de beleza é constituído a partir de padrões instituídos internamente pela cultura produtora. Apesar dos casos de aculturação e transculturação, cada grupo os estabelece de forma particular e sem vínculos com padrões absolutos que sejam válidos em todas as culturas. Temos conhecimento que algumas teorias biológicas, vinculadas a ecologia, tentam relacionar um padrão universal de reconhecimento da beleza ou da preferência sexual no mundo animal. Estabelecendo que a simetria e o fortalecimento de padrões de cores são os elementos chaves para reconhecer um indicativo genético universal na aceção do belo. Consideramos tal posição um determinismo biológico que não pode ser totalmente vinculado à diversidade humana por desconsiderar as atribuições simbólicas e seus contextos sócio-históricos.

demonstrado<sup>4</sup> que é necessário debater sobre a estética do nacional, em nossas produções, e que um princípio norteador – afinal ainda estamos na busca – é a experimentação atrelada ao elementos culturais endógenos e folclóricos, ou para usar um termo mais apropriado, vinculados ao nosso patrimônio cultural (material e imaterial).

Talvez o grande problema seja a falta de concepção sobre os elementos nacionalizantes que estejam vinculados à brasilidade. As inovações nacionais na musica erudita de Villa Lobos não estavam reduzidas apenas ao tema (o guarani), mas a inovações estéticas como a inclusão de instrumentos nunca antes utilizados e a busca por um timbre associado a musica popular de rua do período<sup>5</sup>. Não é simples a utilização destes elementos. Alavancar valores relacionados à cultura negra ou afrodescendente pode levar a defender valores africanos (valores culturais de outro continente) e não necessariamente brasileiros. Por mais que defendam alguns, a cultura negra na África não é igual à cultura negra brasileira.

Voltando a minha pergunta inicial: o que tem de Nacional no Quadrinho Brasileiro? Ainda muito pouco. Quem acompanha de perto o mercado de quadrinhos no Brasil tem notado um constante crescimento, tanto da quantidade de produções que chegam às bancas e livrarias e do número de artistas que se destacam em outros países. Ainda assim, é comum que estes mesmos

---

<sup>4</sup> Não deixamos de lado as opiniões conflituosas dos dois em relação às desqualificações estéticas e suas opiniões conflitantes em relação ao que seria nacional, mas ambos indicam caminhos próximos, quanto à necessidade de se voltar para dentro e resgatar a essência que se encurtam no povo e nas regionalidades que ladeiam o povo.

<sup>5</sup> Para aprofundar estes dados, consulte o trabalho de Contier (2004, p.19 e 20).

artistas se guiam pelas características dos mercados estrangeiros como sinônimo de qualidade. Desenham seguindo as escolas da Marvel e da DC, ou pela febre do momento, se impregnando da estética mangá. Mas ao mesmo tempo, notam-se destaques em várias frentes. Os gêmeos Gabriel Moon e Fábio Bá com Daytripper, Beijo Adolescente de Rafael Coutinho, algumas das histórias do Mangá Tropical do Alexandre Nagado e do André Diniz, são só alguns dos que tem se destacado na inserção destes elementos nacionalizados em suas produções.

Ao que parece, o nível de nacionalização é maior entre aqueles quadrinhistas que se efetivam, em algum nível no mercado. Já entre os que atuam na produção independente, é o contrário. Estes últimos são os que mais defendem e exigem mudanças no mercado de quadrinhos. Brigam e defendem o mercado de quadrinhos “nacional”, mas quando se dedicam a produzir, suas HQs tem pouca coisa a contribuir com o mercado. Ao contrário, legítima a reprodução de outros estilos e mercados de HQs. Estas ações vão desde o tipo de papel e tamanho das revistas, ao tipo de história que querem ver nas bancas. Eles confundem seu gosto particular – de um consumo de gênero específico – com a qualidade da produção de um quadrinho nacional. Todas estas produções são importantes e devem continuar a serem desenvolvidas. Ainda assim, não se deve confundir uma coisa com a outra. Os independentes tendem a se envolver com as publicações em fanzines e participação nos salões e suas percepções de qualificação não coincidem com as outras que nos levariam a um quadrinho realmente Nacional. Todos são

quadrinhos brasileiros, mas nem todos, infelizmente, podem receber a alcunha de “nacionais”.

Talvez esta situação decorra da falta de um termo próprio para reconhecemos e identificarmos culturalmente o quadrinho brasileiro, como ocorre com o Comic, o Mangá e a BD, o que aprofundi em outros estudos (BRAGA JR, 2011). Até temos uma nomenclatura, gibi. Infelizmente, cada vez mais, é abandonada pelo público ligado diretamente com os quadrinhos. Assim fica difícil diferenciar entre aquilo que o Brasil produz de quadrinhos e sua linguagem própria ao qual chamaríamos de nacional. O que falta aos nossos quadrinhistas não é talento, mas conscientização. Pois aquilo que eles produzem não traz consequências apenas para eles, mas também para nossa nação.

#### Referências

- ANDRADE, Mário de. **Danças Dramáticas do Brasil**. São Paulo: Martins, 1959.
- BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: Edufal, 2011.
- CHAUÍ, M. **Convite à filosofia**. 13 ed. São Paulo: Ática. 2005.
- CONTIER, Arnaldo Daraya. O Nacional na música erudita brasileira: Mário de Andrade e a questão da identidade cultural. **Fênix - Revista De História e Estudos Culturais**, out./nov./dez. 2004, vol. 1, ano 1, nº 1. pp. 01-21.
- FERREIRA, A. B. de H. **Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Positivo, 1989.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

Recebido em 2013-02-06  
Publicado em 2013-03-11