



# CYBER MANOQUE

DA LAMA AO GRAPHIC:  
NARRATIVAS DE PRODUÇÃO

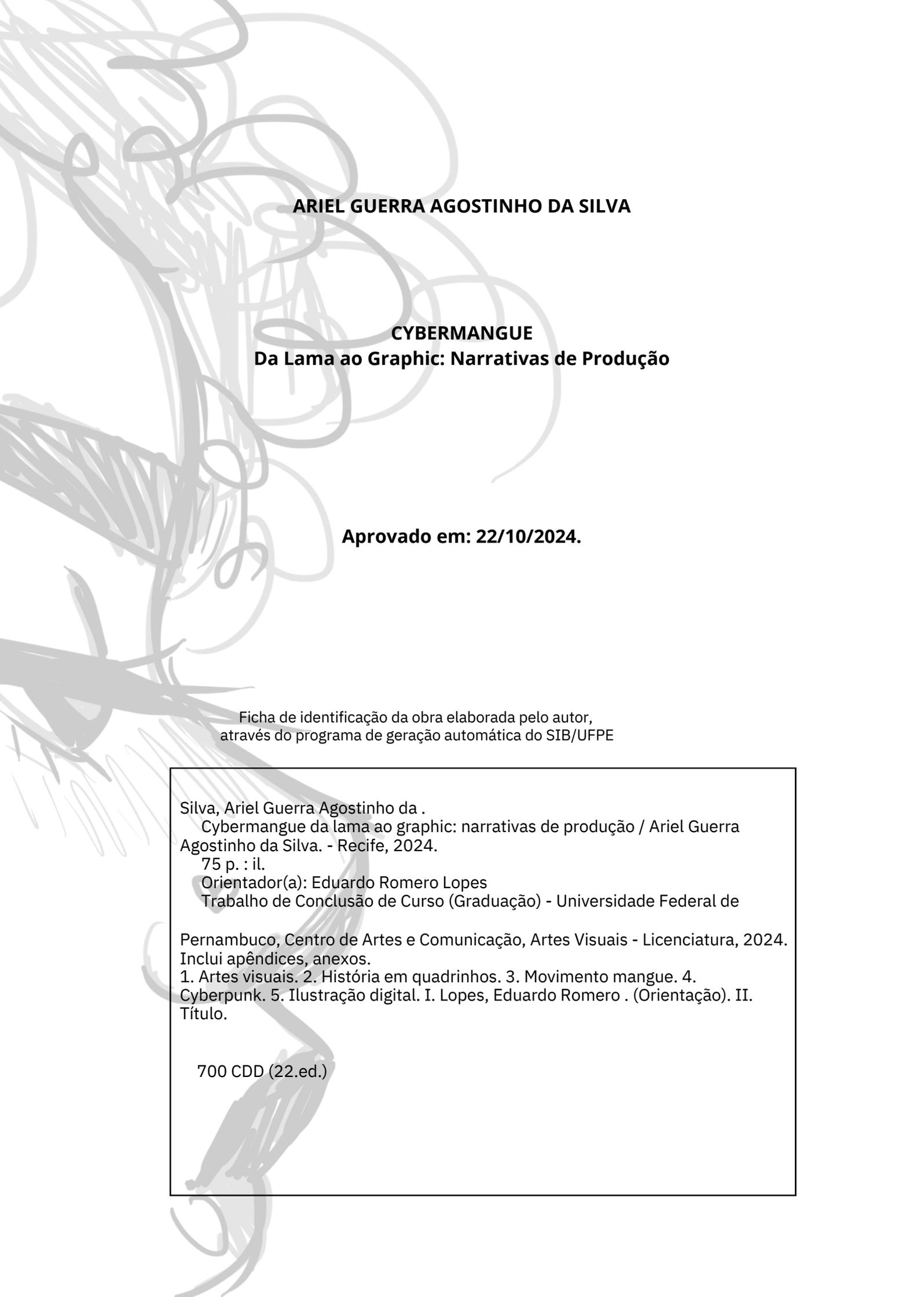
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO - CAC  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
BACHARELADO E LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

**CYBERMANGUE**  
**Da Lama ao Graphic: Narrativas de Produção**

**ARIEL GUERRA AGOSTINHO DA SILVA**

**Monografia apresentada como  
requisito final para a conclusão do  
Curso de Bacharelado/Licenciatura em  
Artes Visuais da Universidade Federal  
de Pernambuco - UFPE.  
Orientação: Eduardo Romero Lopes  
Barbosa.**

**RECIFE  
2024**



**ARIEL GUERRA AGOSTINHO DA SILVA**

**CYBERMANGUE**  
**Da Lama ao Graphic: Narrativas de Produção**

**Aprovado em: 22/10/2024.**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Ariel Guerra Agostinho da .  
Cybermangue da lama ao graphic: narrativas de produção / Ariel Guerra Agostinho da Silva. - Recife, 2024.  
75 p. : il.  
Orientador(a): Eduardo Romero Lopes  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2024.  
Inclui apêndices, anexos.  
1. Artes visuais. 2. História em quadrinhos. 3. Movimento mangue. 4. Cyberpunk. 5. Ilustração digital. I. Lopes, Eduardo Romero . (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

## **BANCA EXAMINADORA**

---

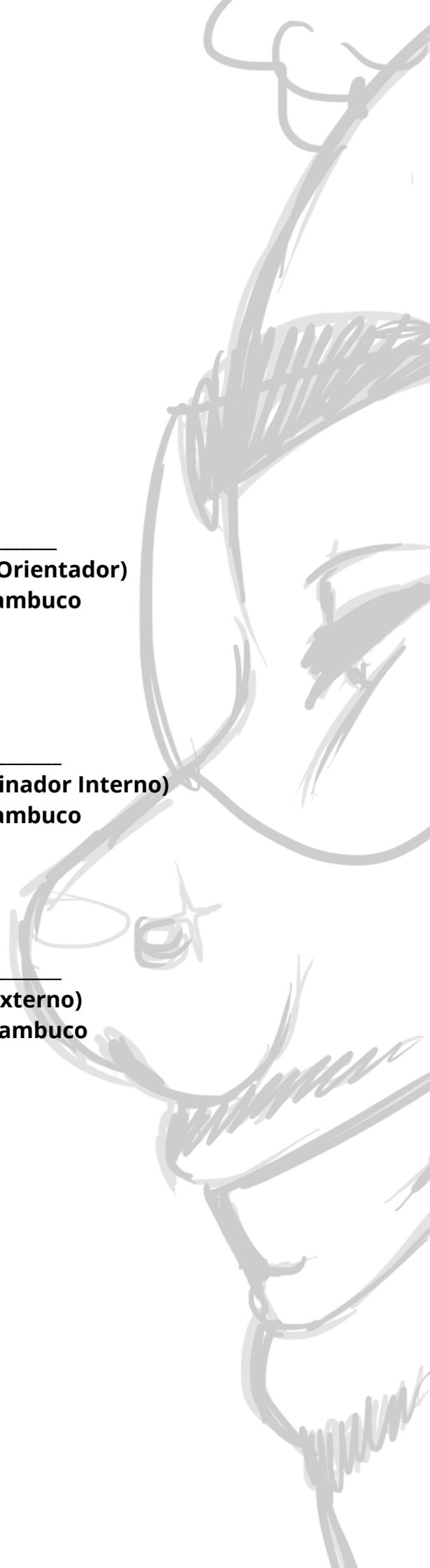
**Profº. Dr. Eduardo Romero Lopes (Orientador)**  
**Universidade Federal de Pernambuco**

---

**Profº. Dra. Jessica Aline Tardivo (Examinador Interno)**  
**Universidade Federal de Pernambuco**

---

**Lucas Nóbrega (Examinador Externo)**  
**Universidade Estadual de Pernambuco**





## RESUMO

O seguinte texto apresenta o processo de idealização e desenvolvimento da História em Quadrinhos nomeada de CyberMangue, onde a narrativa se desenvolve inspirada na estética CyberPunk a partir de uma nova perspectiva, também utópica. Não é impossível imaginar um futuro onde a tecnologia estará arraigada em nosso cotidiano, presente até na forma como nos vestimos... entretanto, quando pensamos o desenvolvimento tecnológico para um ponto de vista mais local, devemos nos questionar como seria essa preponderância das tecnologias nas periferias da sua cidade? Seguindo esses questionamentos a construção desta Comic envolve aspectos da minha realidade como mulher nordestina e periférica, com referências tanto visuais quanto sonoras e também geográficas.

## RESUMEN

El siguiente texto presenta el proceso de idealización y desarrollo del cómic CyberMangue, donde la narrativa se desarrolla inspirada en la estética CyberPunk desde una nueva perspectiva, también utópica. No es imposible imaginar un futuro en el que la tecnología esté arraigada en nuestro día a día, presente incluso en nuestra forma de vestir... sin embargo, cuando pensamos en el desarrollo tecnológico desde un punto de vista más local, debemos preguntarnos ¿cómo sería esta preponderancia de la tecnología en las afueras de tu ciudad? Siguiendo estas preguntas, la construcción de este cómic involucra aspectos de mi realidad como mujer del nordeste y de la periferia, con referencias visuales, sonoras y geográficas.

## Palavras chaves.

Artes Visuais, História em Quadrinhos, MangueBeat, CyberPunk, Periferia, Ilustração Digital.

## Agradecimentos

Chegar nesta etapa do curso, sendo oficialmente minha última entrega para esta universidade dentro da graduação, vem como fechamento de um ciclo (duradouro) muito importante para mim como pessoa, artista, e agora como mulher adulta. Estar no campus aos 17 anos foi uma experiência e tanto, era tudo muito diferente e tão novo, foi engraçado assimilar que a alguns meses estava na minha antiga escola do governo do estado, e que naquele momento em 2018, eu ocupava uma vaga numa universidade pública. Quero agradecer primeiramente a minha eu adolescente, por ter desenvolvido certa maturidade dentro de tantas circunstâncias diversas, estou muito feliz por quem sou hoje, por que ainda sou quem eu sempre fui, desenhista de papel e computador, pintora de tela e de parede, criadora e contadora de histórias, das mais melancólicas as mais simples e cotidianas, e, agora, professora. Quero agradecer a minha mãe, por todas as paredes que ela deixava eu riscar quando pequena, a todos os incentivos quando eu chegava com um desenho que ela não sabia identificar o que seria, mas sempre elogiava, e aos olhos dela que ficam marejados toda vez que eu compartilho alguma conquista. Gratidão ao meu pai, que sempre me levava na federal quando tinha algum evento, e falava com toda a certeza do mundo: "Amozão, um dia tu vai estudar aí". Sempre será minha maior referência artística, a felicidade é toda minha quando comentam como herdei seu talento. Obrigada a vovó Creusa, pela paciência em sempre ouvir minhas histórias, me aceitar em todas as minhas fases, a nossa fofoca no fim da tarde é a melhor parte do meu dia, obrigada por me inspirar tanto. Gostaria de expressar minha gratidão ao meu irmão Arthur, uma das mentes mais criativas que conheço, obrigada por ser você. Agradeço a todos por cuidarem tão bem de mim, aos que convivem sempre comigo, e aos familiares que mesmo distantes, se fazem presentes na minha vida.

Não poderia deixar de agradecer ao meu companheiro, por todas as noites em claro me ajudando a pensar e organizar parágrafos, por todo o apoio tanto neste trabalho quanto na minha vida como um todo, fico imensamente feliz por você fazer parte disso, obrigada por tudo.

Agradeço a Vitor pelas campanhas de RPG que sinto tanta falta, e a Marina pelas ideias incríveis de roteiro. Obrigada Vitória e Janaina, por estarem presentes da melhor forma possível, por lerem meu quadrinho e me aguentar perguntando inúmeras vezes se estava bom, agradeço demais por ter amigas como vocês. Obrigada Sol e Melo pela confiança nesse projeto e todas as suas ramificações, agradeço muito pelo apoio. Agradeço também a Ato, por me fazer lembrar que eu amo ser artista, te ver no palco me inspira.

Agradeço a todos os professores que passaram por mim, obrigada professor Romero, por incentivar meu lado criativo, por acreditar neste trabalho, por me ouvir, por todo o apoio durante o curso e na construção desta pesquisa. Agradeço a professora Jessica, por toda a orientação nesse processo, obrigada por me ajudar a organizar meus pensamentos. Agradeço ao professor Flávio, que comprou um desenho meu em 2014 e ano passado, me convidou para dar uma palestra sobre o CyberMangue na sua atual escola, obrigada por seu incentivo desde a época que eu rabiscava as bancas do colégio no fundamental. Obrigada professora Bethânia, por fazer eu me apaixonar pela educação e me incentivar a querer lecionar. Agradeço a Mestre Marcelo, por me mostrar que paciência não é uma dádiva e ensinar também é aprendizado, obrigada a todos os membros da Nação de Oxalá, em específico: Vitinho, Davi, Agatha, Lalinha, David, Dayvison, Esther, João, Miguel, Gordo e Kayla, por todo o aperreio nas oficinas e carinho de vocês, minhas crianças.



## **Sumário:**

CyberMangue	8
Zine Cybernética Pra Cortar	32
Introdução	38
Estética Lofi	44
Movimento Mangue	47
Música e Artes Visuais na década de 1990	48
Produção do Quadrinho Cybermangue	53
Considerações finais	76
REFÊNCIAS	77



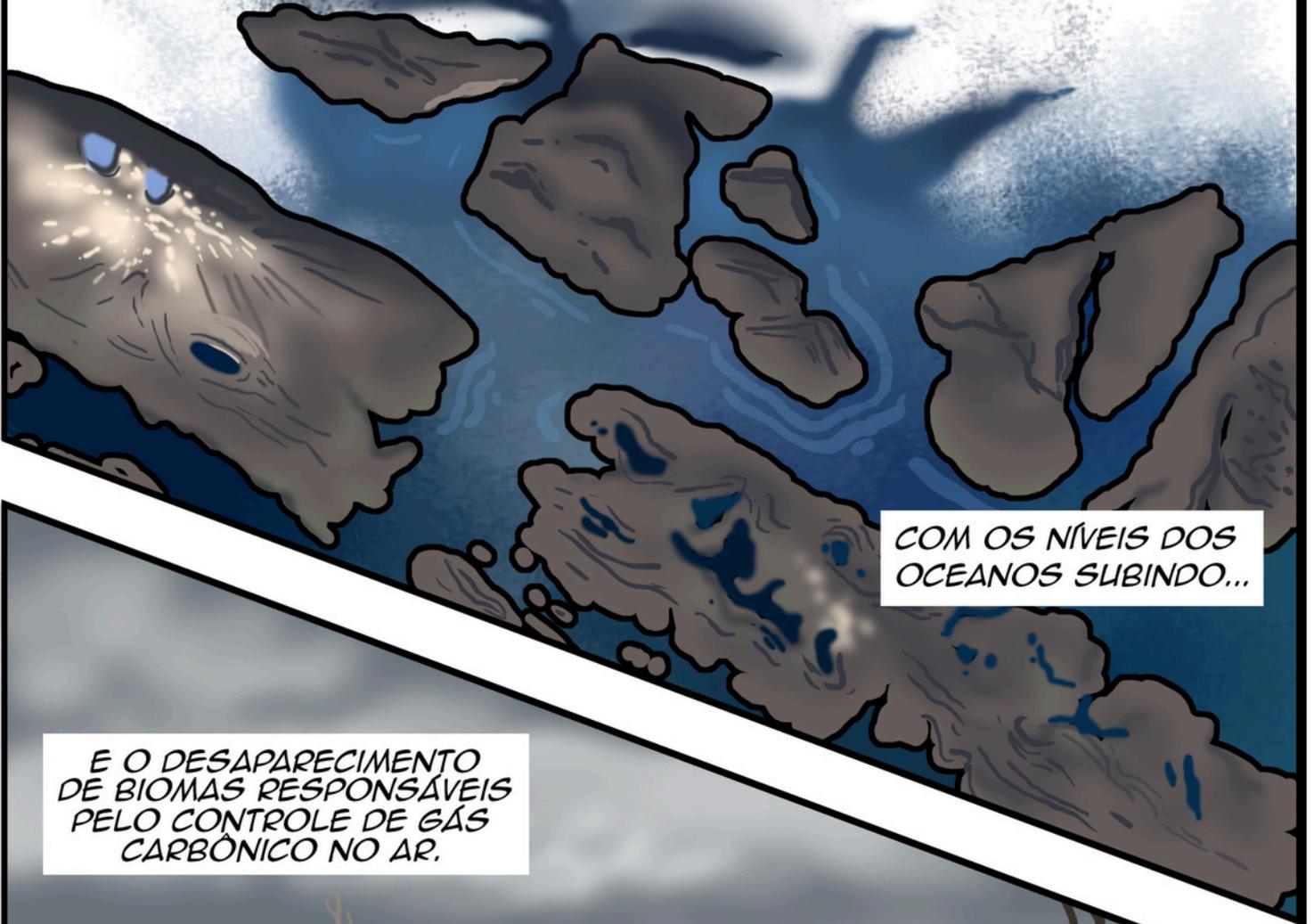
## CYBERMANGUE

NO ANO DE 2052, NOSSO  
PLANETA FOI CONSIDERADO...



...COMO UM "CUSTO ALTO DEMAIS"  
PARA SER SALVO.

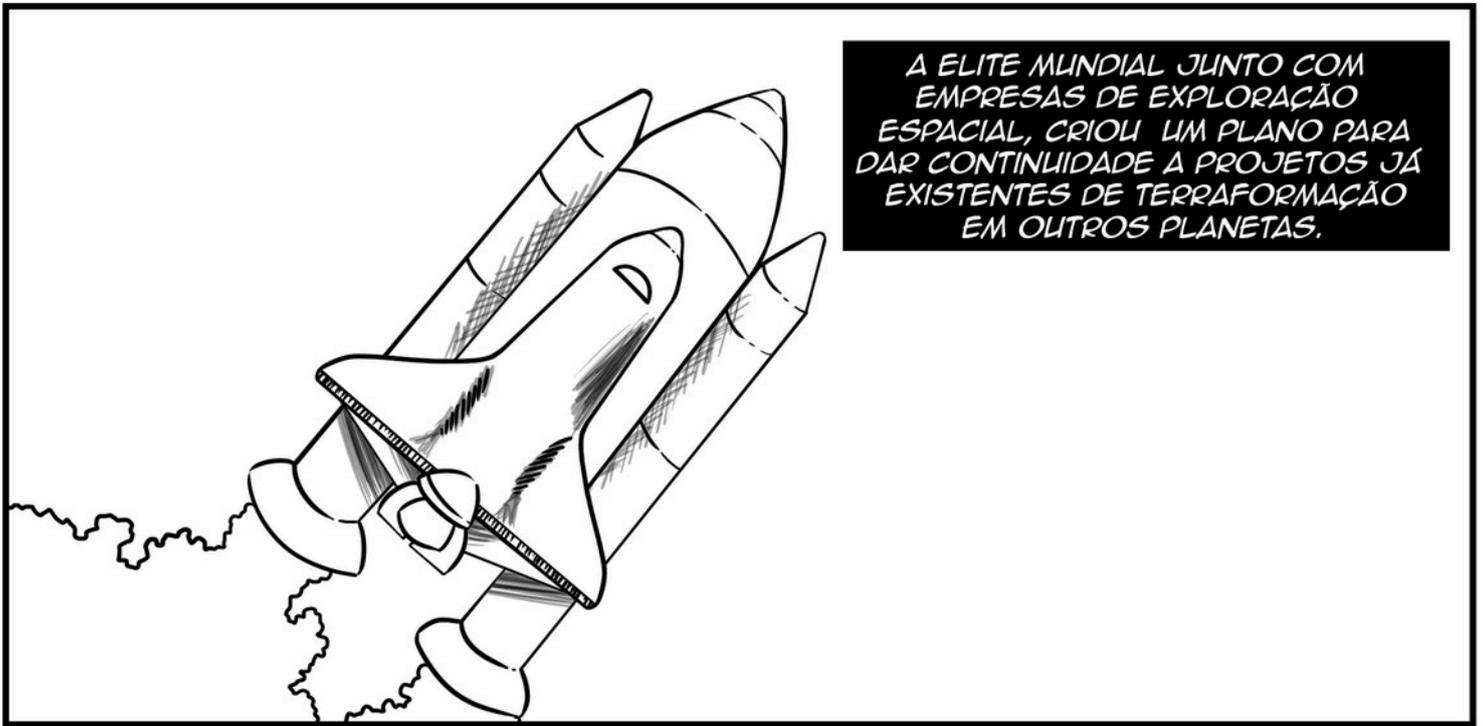
O PLANETA TERRA FOI COMPLETAMENTE  
TOMADO PELO AQUECIMENTO GLOBAL.



COM OS NÍVEIS DOS  
OCEANOS SUBINDO...

E O DESAPARECIMENTO  
DE BIOMAS RESPONSÁVEIS  
PELO CONTROLE DE GÁS  
CARBÔNICO NO AR.





A ELITE MUNDIAL JUNTO COM EMPRESAS DE EXPLORAÇÃO ESPACIAL, CRIOU UM PLANO PARA DAR CONTINUIDADE A PROJETOS JÁ EXISTENTES DE TERRAFORMAÇÃO EM OUTROS PLANETAS.



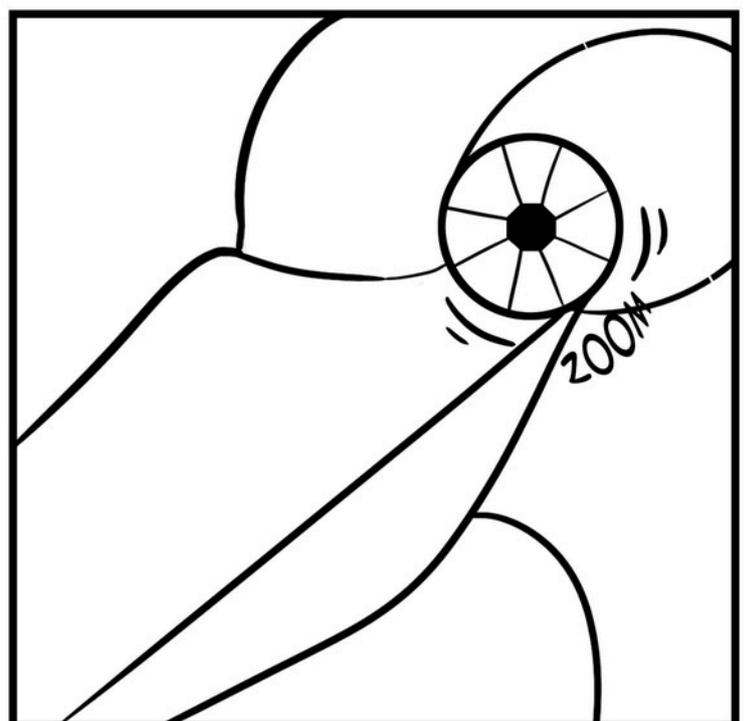
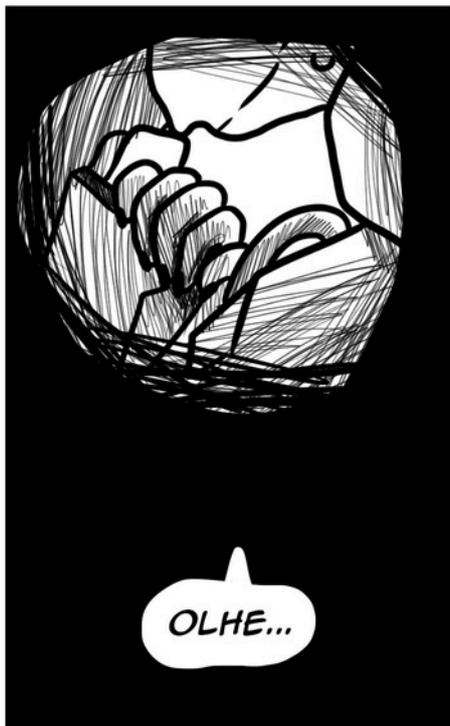
ENQUANTO A "CLASSE DOMINANTE" SEGUIA COM SEU PLANO DE FUGA, GRANDE PARTE DA POPULAÇÃO CONTINUOU NA TERRA, SOBREVIVENDO...



ALGUNS AINDA ACREDITAM QUE VIRÁ UM RETORNO DE FORA DA ÓRBITA...



ESTAMOS AGORA NO ANO DE 2070.







TÁS NA ENTOCA  
POR QUE EM?  
TÁS DEVENDO?

OLHA COMO ELA  
É LIGEIRA.



VOCÊS NÃO TEM  
OQUE FAZER? E EU NÃO  
VOU FICAR  
MOSCANDO.



APOIS VILU, E TÁS FAZENDO  
OQUE POR AQUI?  
TUA MÃE TÁ  
SABENDO?

VINHESSE  
SOZINHA FOI?

NÃO VIM  
SOZINHA.



EU VIM COM  
O DARIÊ UÊ.

OK, EU  
ACHO  
VÁLIDO!

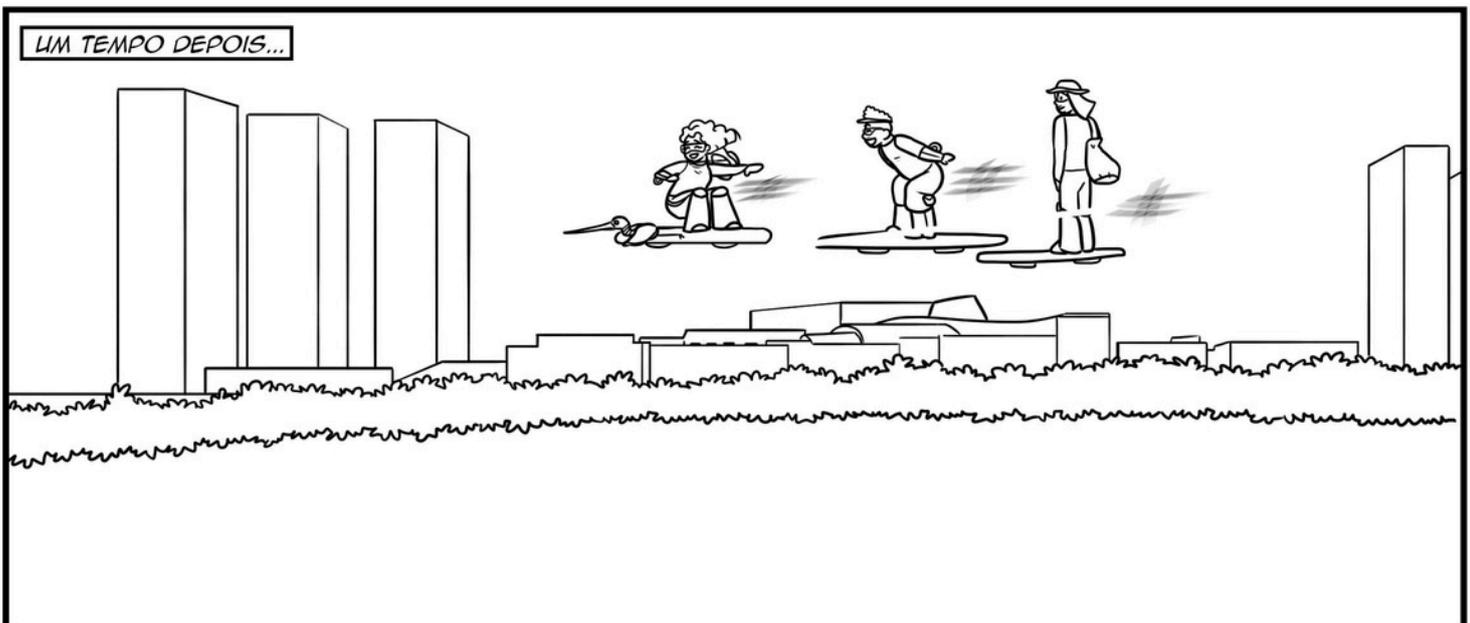


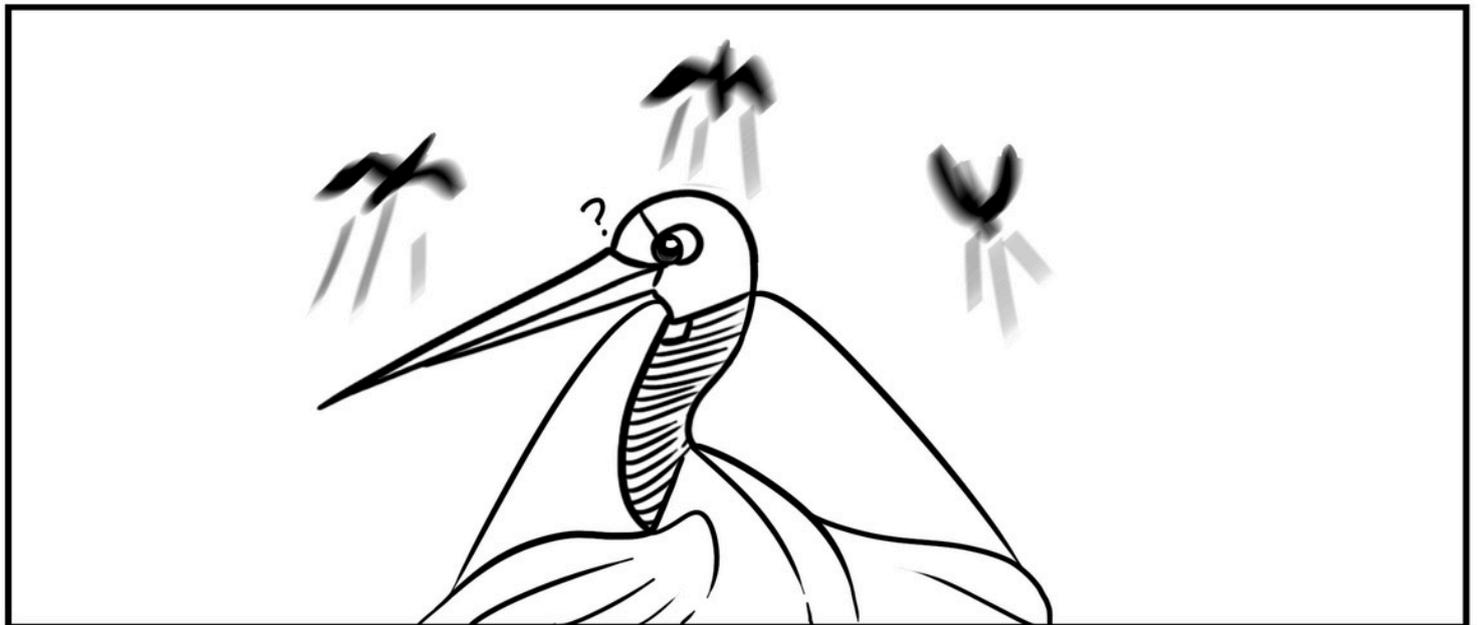
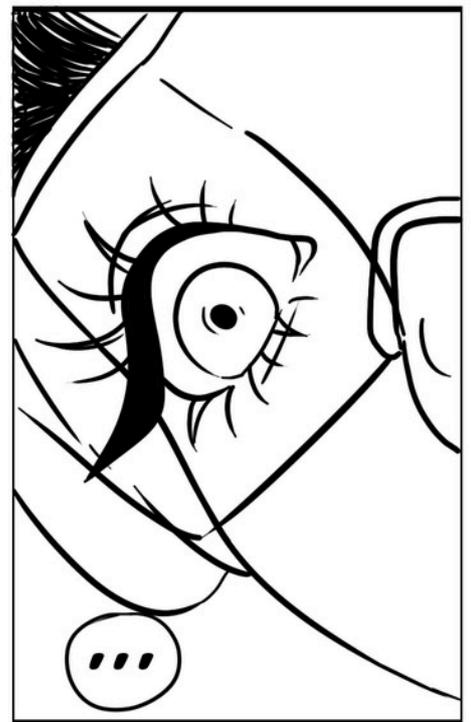
AH, ACHOU MAIS UM BAGUI PRA CAROL?

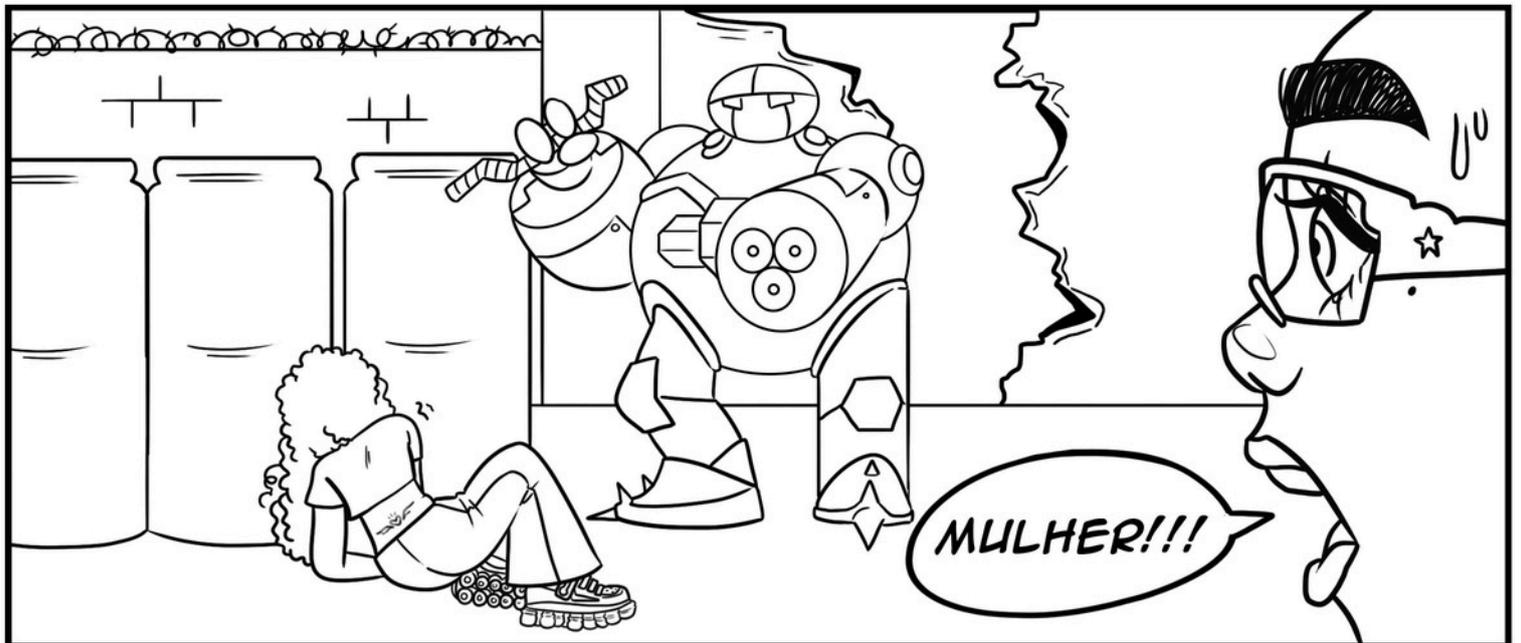
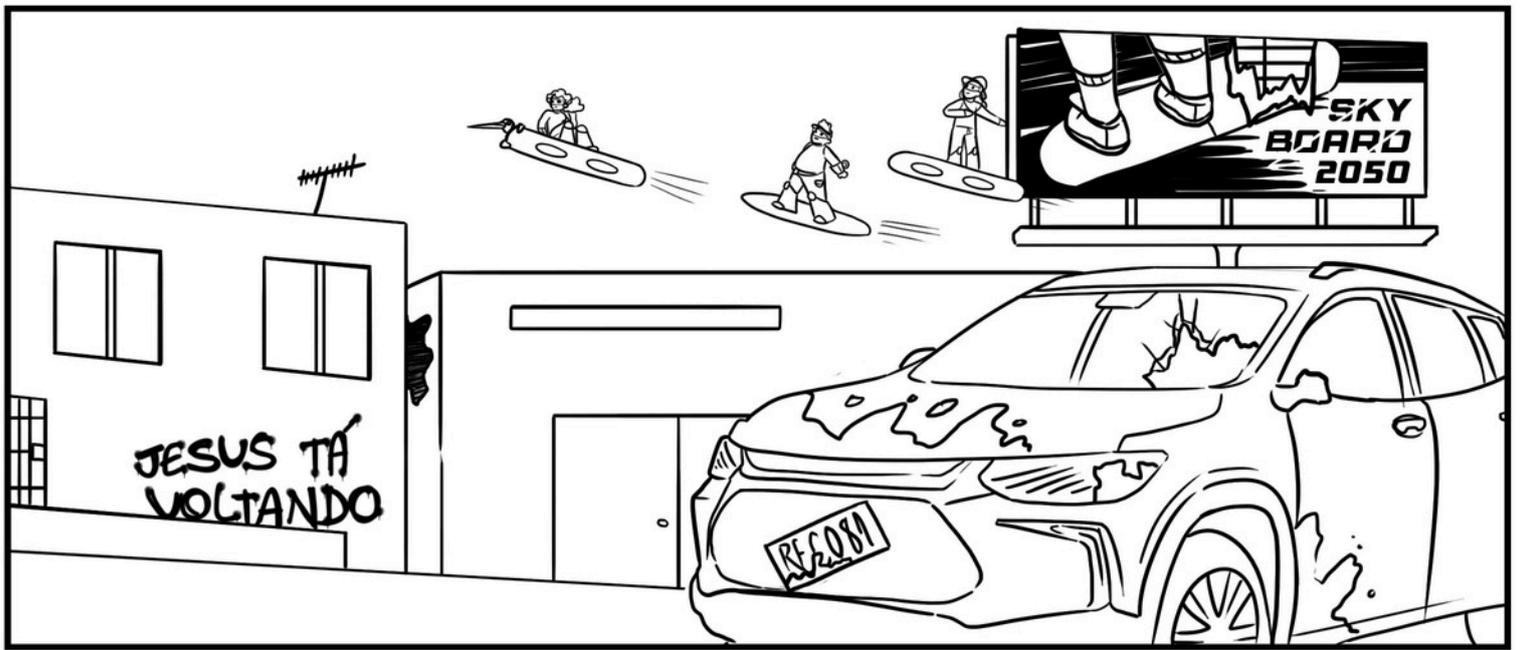
NÃO É UM  
BAGUI, DEVE SER  
UMA BATERIA,  
SEI LÁ.

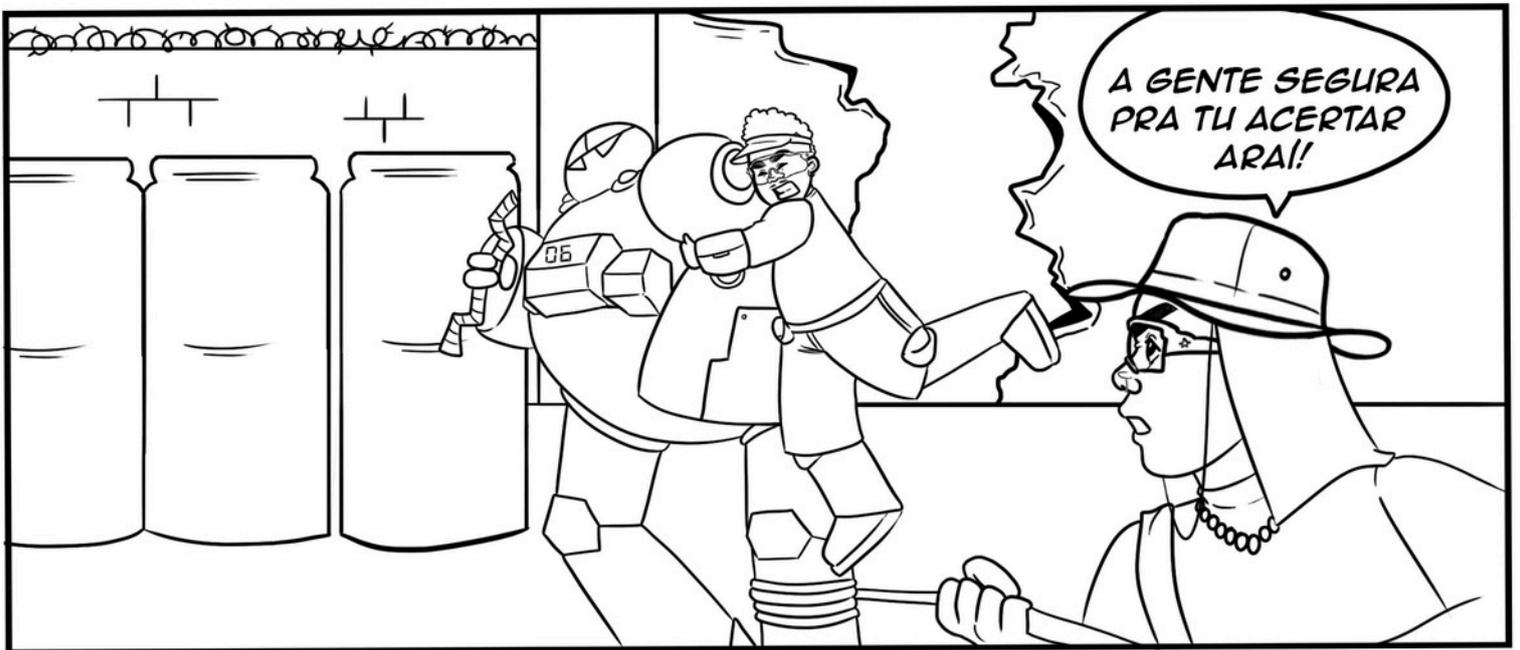
FALANDO NELA,  
PRECISO IR LÁ  
TROCAR OS FILTROS  
DO MEU RESPIRADOR.

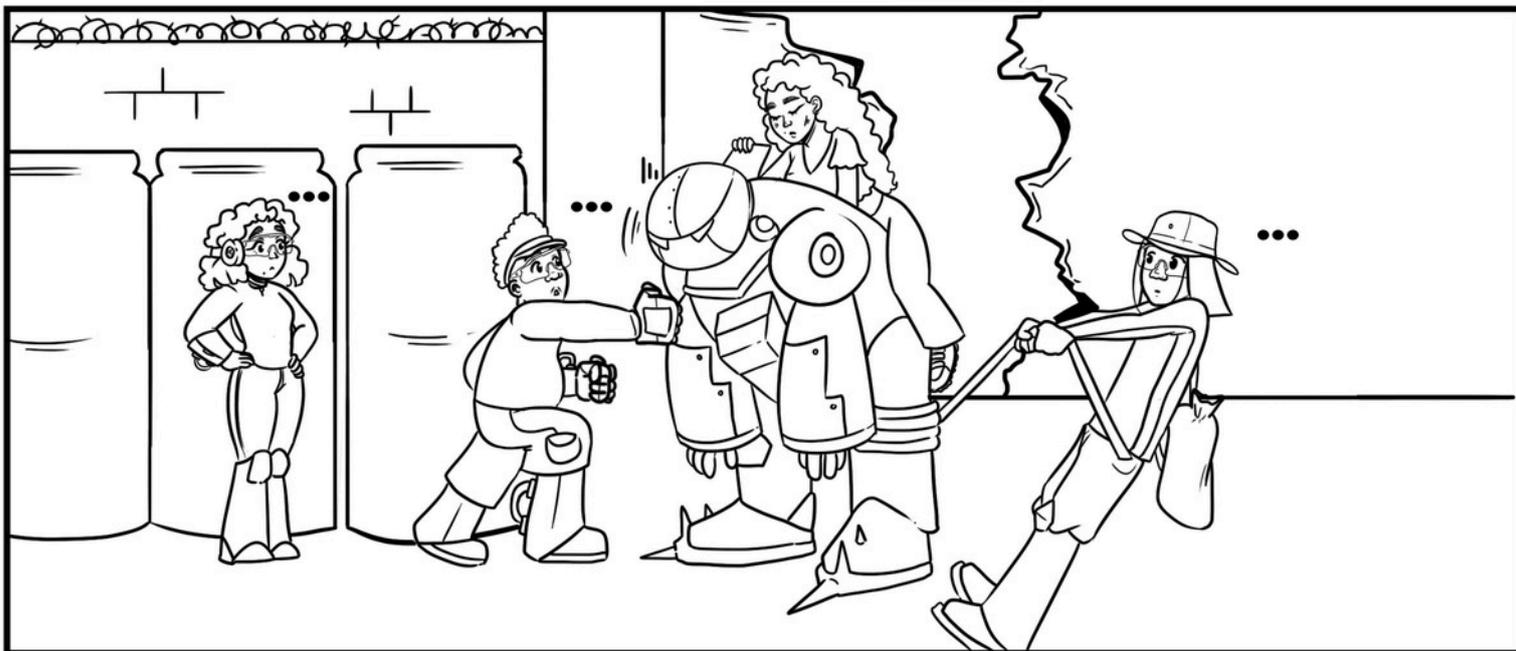
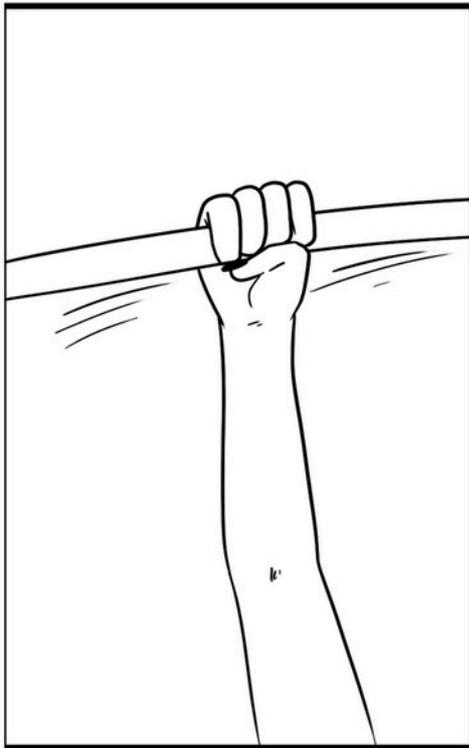
NÃO DEIXA DE  
SER UM BAGUI.

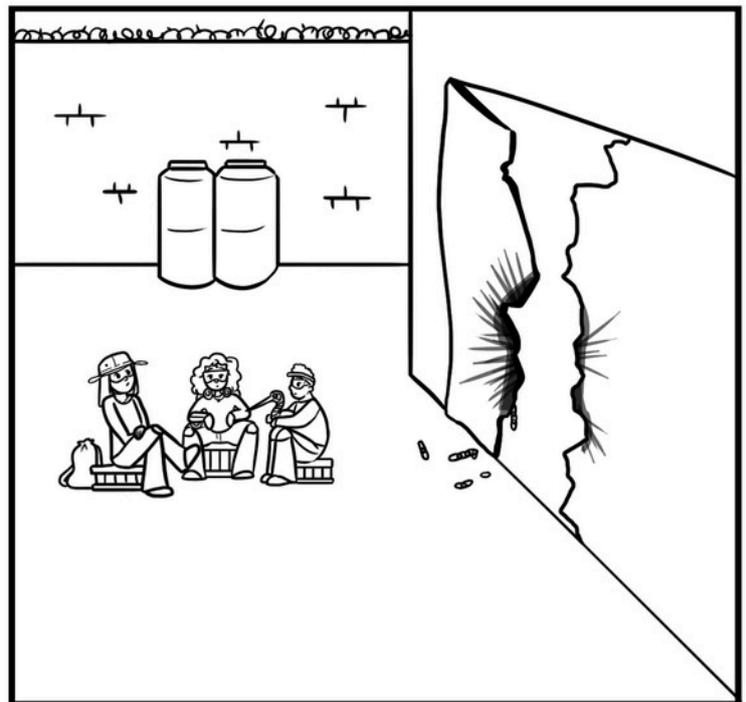




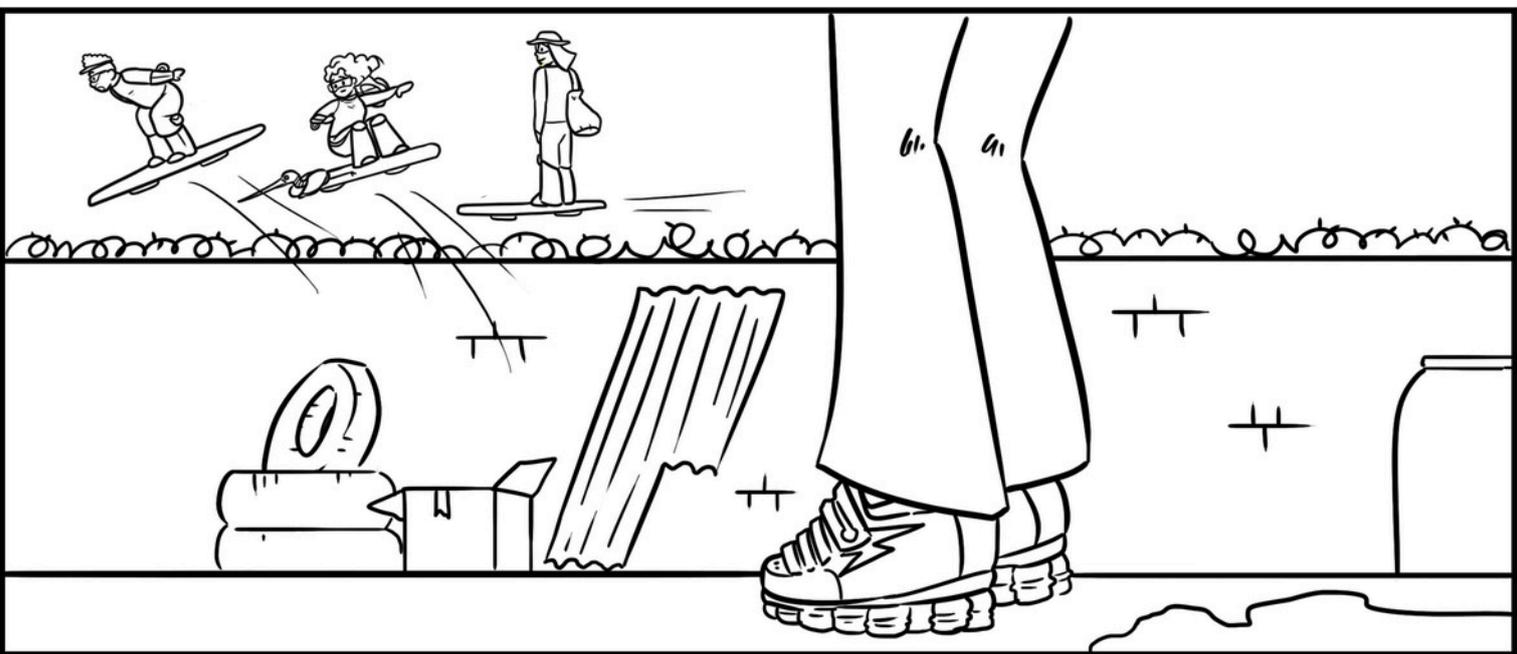








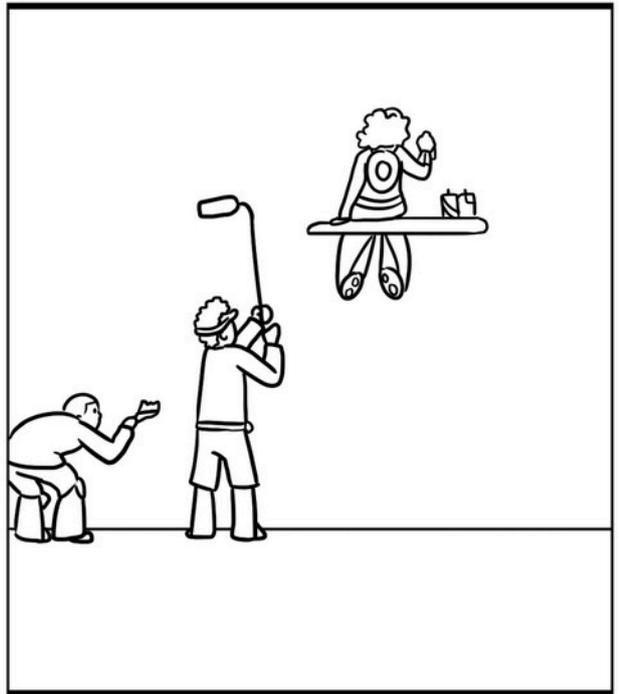
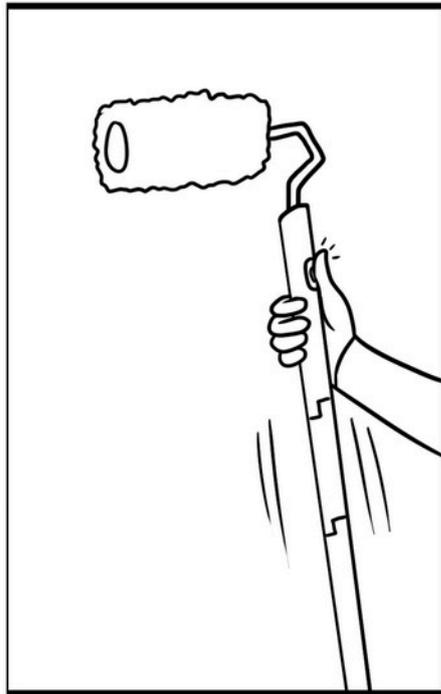




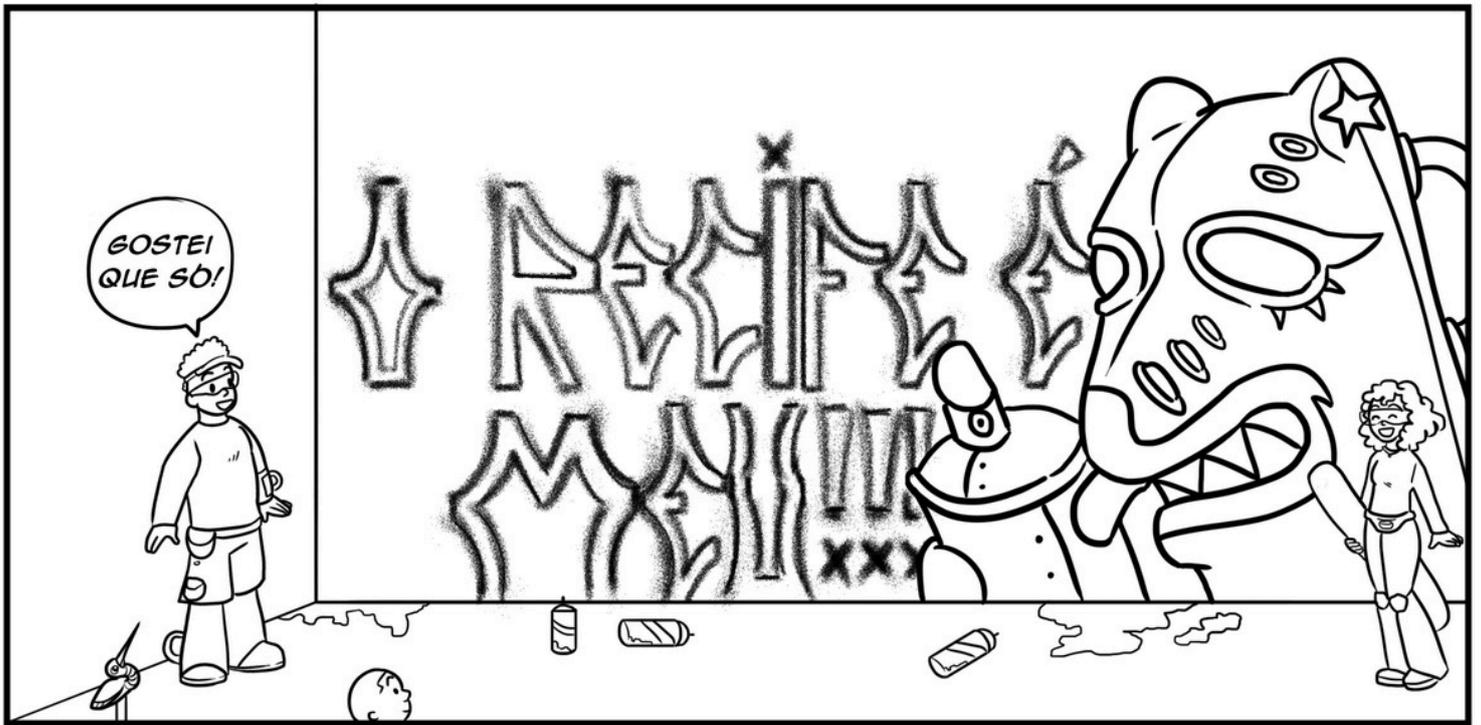


\*O quadro acima contém a contribuição dos artistas: Zulu, Ato, Melo, Inabi, Lune, Yasmina, Divino, Nemo, Dory, Inay e Segundo.









GOSTEI QUE SÓ!



AI, CANSOU MAS VALEU A PENA.

NAMORAL, A GENTE TEM QUE VOLTAR A FAZER ISSO MAIS VEZES!



E SIM, DAQUI TU VAI PRA ONDE?

VOU PRA CASA, RESOLVER UMA BRONCA.



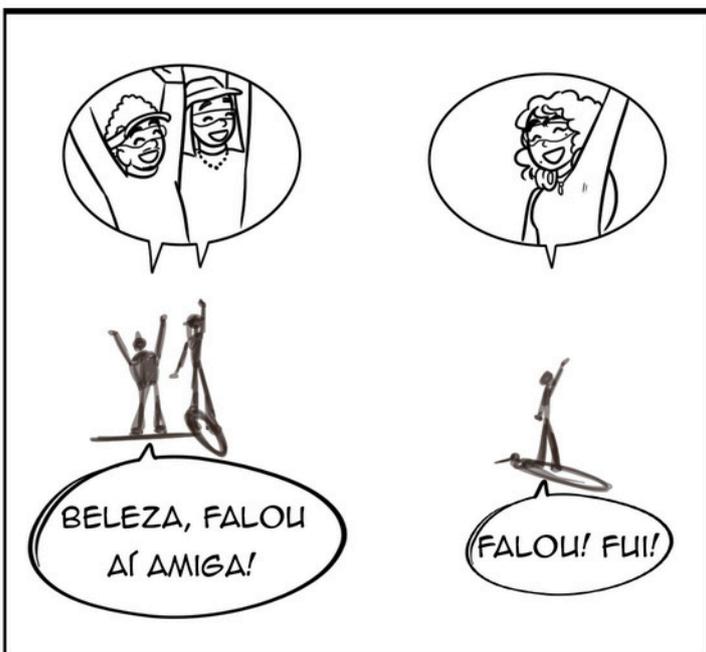
PÔ, A GENTE IA TE CHAMAR PRA FESTA DE HOJE, MAYRA VAI TOCAR.

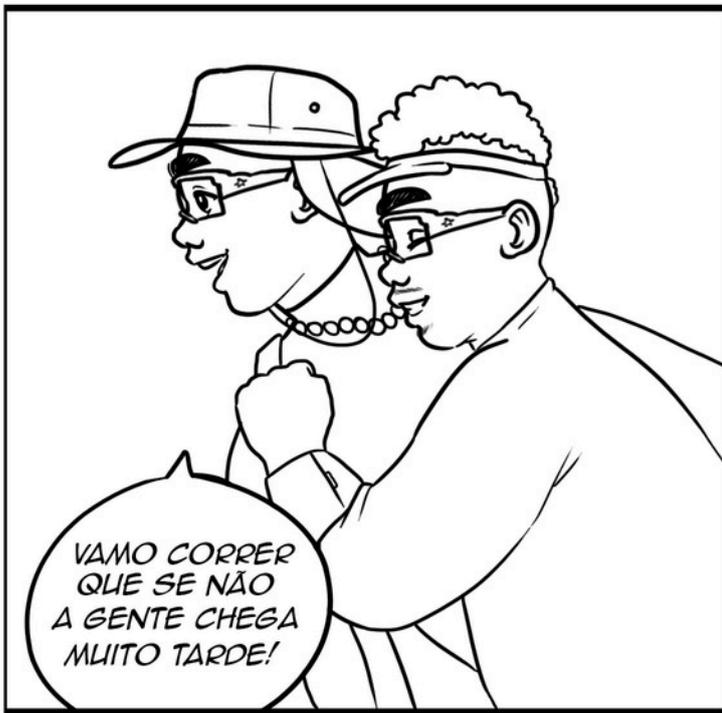


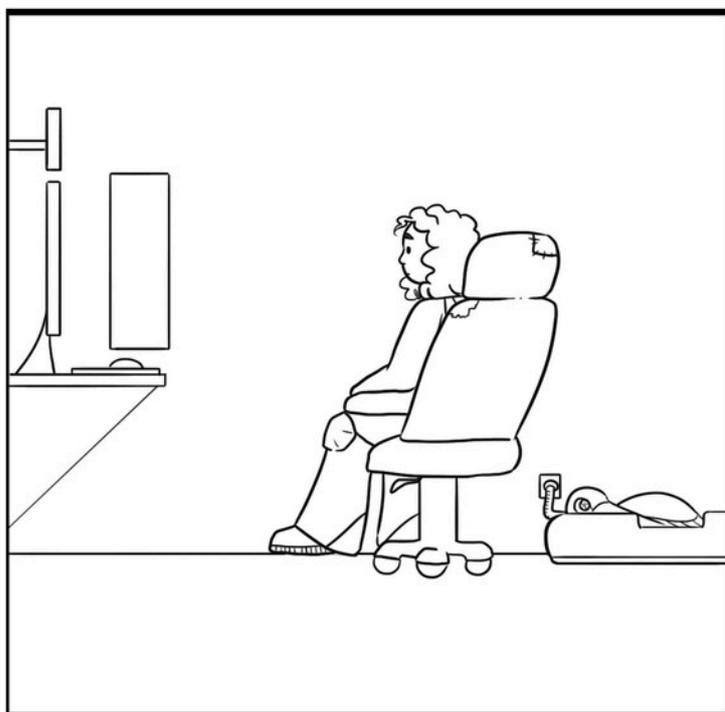
ELA FALOU COMIGO MAIS CEDO, MAS NEM ROLA.

NA PRÓXIMA EU VOU DE CERTEZA.

ALGUNS MOMENTOS DEPOIS...







LIM POUCO DISTANTE DALI...



IAI, TÁS POR ONDE?

CHEGANDO NA CASA DE LYS, E TU?



JA JA PASSO POR AI!

IAE COMPARCA!



IAEE! VAMO INDO.

QUERO MUITO VER O SET DE MAY!

EU TAMBÉM, O ÚLTIMO FOI MUITO MASSA!

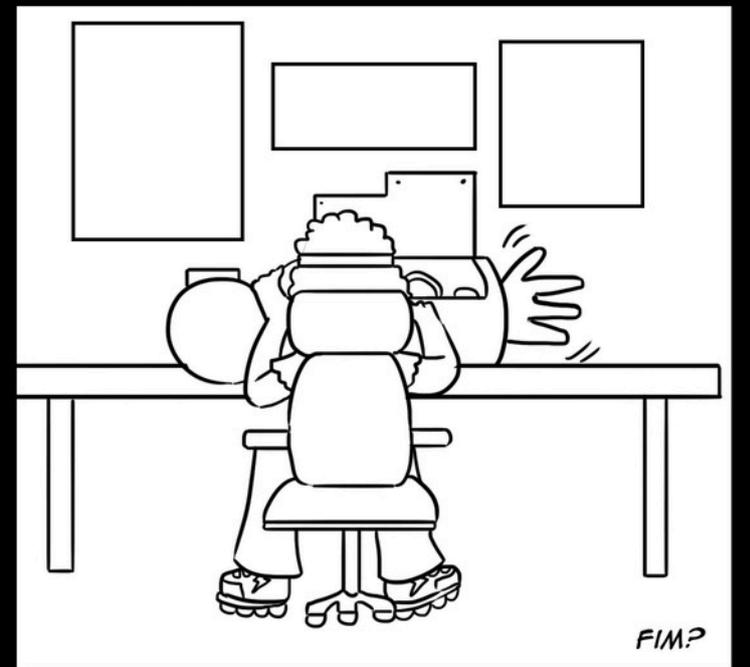
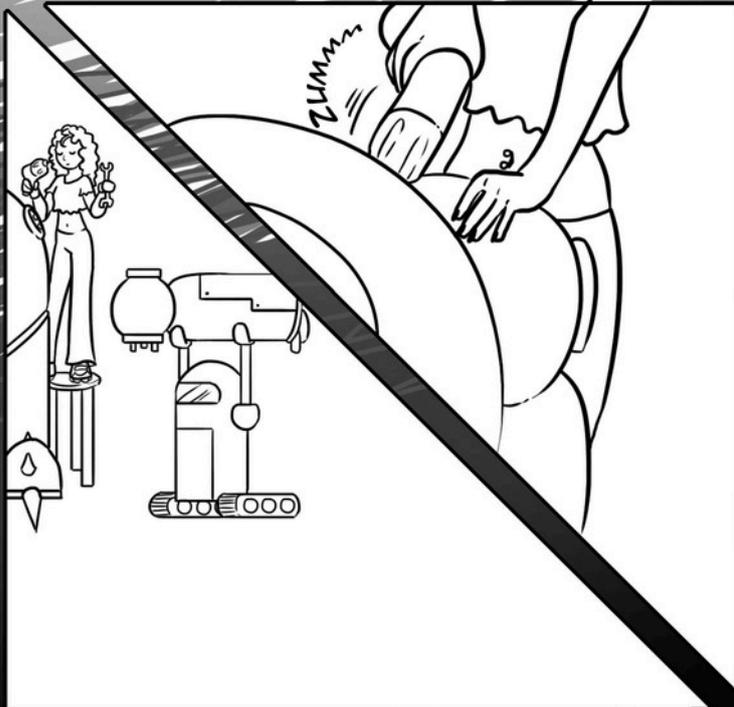
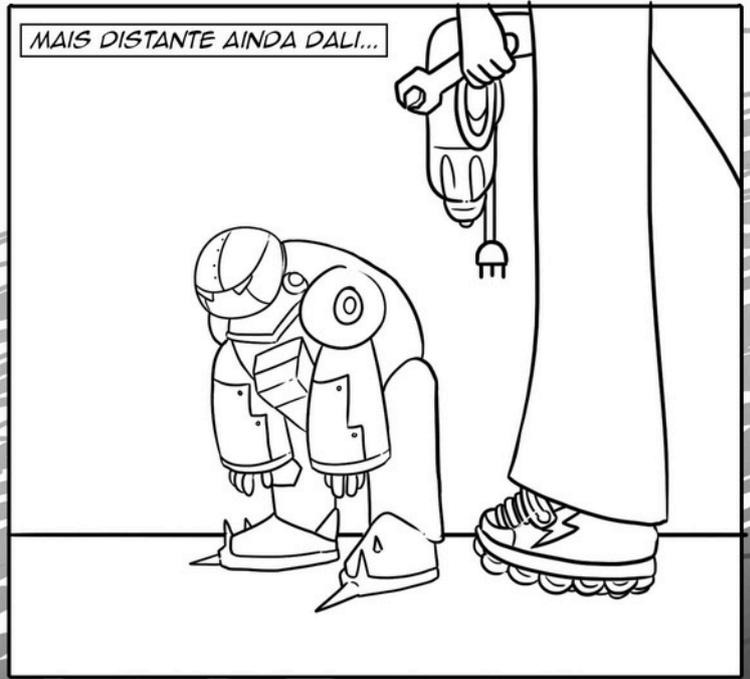


ELA TÁ AMASSANDO MUITO!

PRONTO, CHEGUEI.







"A favela pulsa  
No centro da cidade"

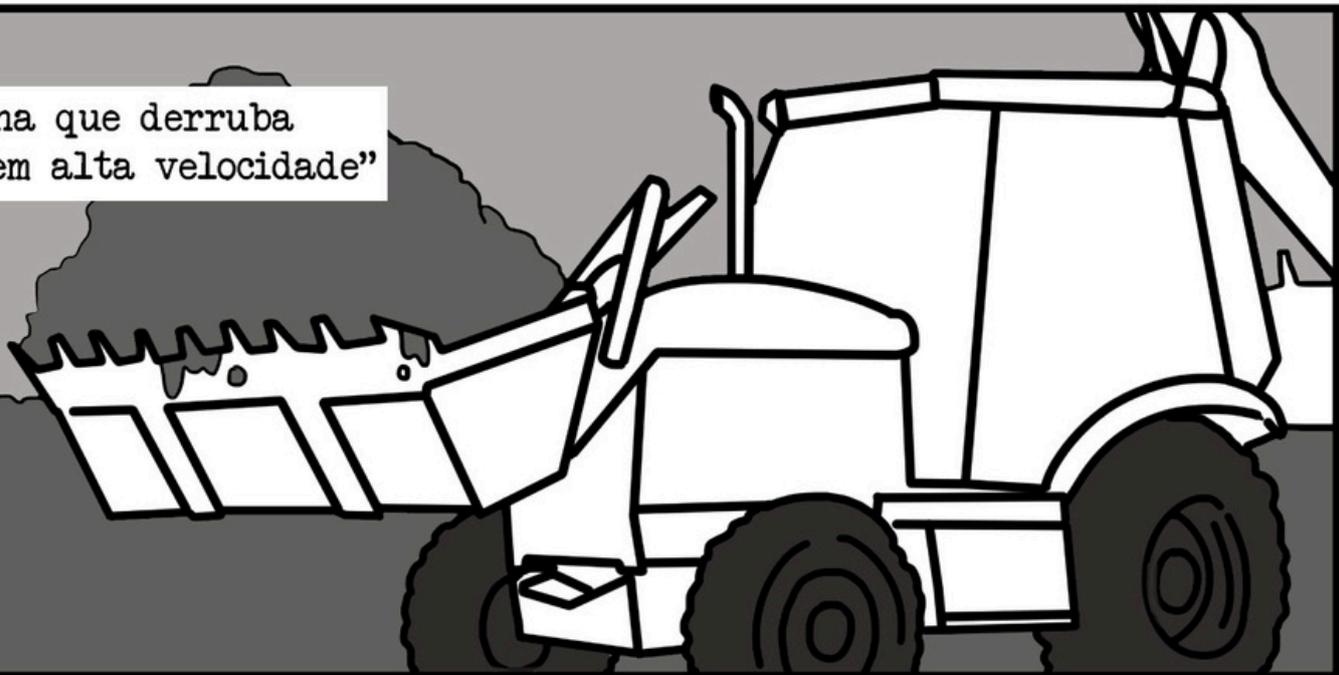
CYBERNÉTICA PRA CORTAR

"Se titubear te expulsa  
Com extrema facilidade"

"Vejo com repulsa  
A tanta crueldade

Um tiro na nuca  
Tornando-se normalidade"

"Máquina que derruba  
Vindo em alta velocidade"



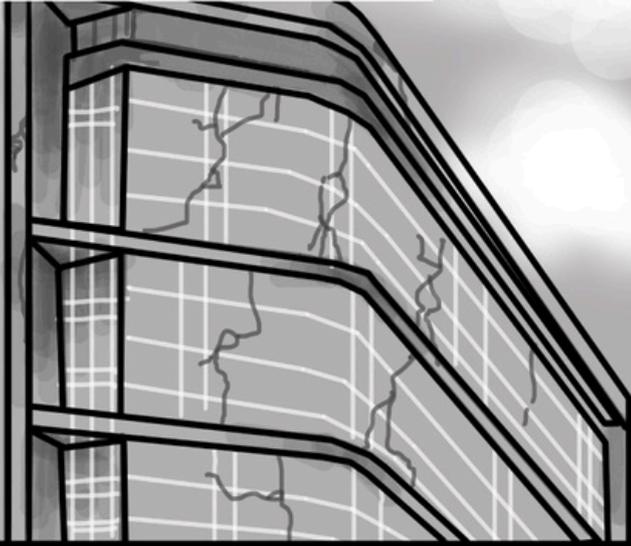
"Forças avulsas  
Destroçando nossa autenticidade"



"Tiram nossas casas  
Mas jamais nossa dignidade"



"Loteados por trapaça..."



...Com requinte de maldade"



NOSSA PARTIDA  
TERÁ INÍCIO  
HOJE!!

"Nos colocam carapuças  
Que estranha conformidade  
Sempre te usa  
Para uma finalidade"



"PRA CORTAR NOSSAS ASAS  
E NOSSA HUMANIDADE."



ANO DE 2070.



PRONTO, FOI DESSE POETA QUE EU TAVA TE FALANDO, ARAÍ. ESSE TEXTO DELE É DO INÍCIO DA DÉCADA DE 2020. TE MANDO A COLETÂNEA DEPOIS, O NOME É DICO PASSOS.

EU GOSTEI MUITO AMIGO!  
E PO, OS ANOS 20  
ACONTECERAM A LIM TEMPÃO...



ENGRACADO QUE OLHANDO DAQUI,  
NEM PARECE TÃO DISTANTE.

FIM(?)

## Introdução

Admirando o trabalho desenvolvido pelo ilustrador brasileiro, João Queiroz (RO) em meados de 2021, em especial os que retratam a floresta amazônica de forma futurista e desenvolve a vertente AMAZOFUTURISMO, enfatizando o movimento Solarpunk (movimento da vertente Punk que imagina realidades utópicas onde a sociedade é tecnológica e sustentável), representando comunidades tradicionais com trajes tecnológicos e em harmonia com o bioma, comecei a questionar como seria se houvesse algo parecido em um dos principais ecossistemas da região metropolitana do Recife, o Manguezal.

O Solarpunk era um conceito desconhecido por mim até então, e foi fantástico ver a possibilidade de imaginar um futuro sustentável em meio ao discurso pessimista do pós-modernismo. Entendo que quando se consome conteúdo Cyberpunk, a narrativa que predomina em sua maioria é a de um futuro caótico, apocalíptico, com recursos naturais escassos, e isto pode ser confirmado com exemplos de filmes e séries, tais como *Love Death Robots* (2019), *Mad Max* (1979 - 2015), *Black Mirror* (2011), entre outros. Ainda, relacionado a esta temática é possível citar a singularidade em obras famosas a partir de diferenças sociais, econômicas e geográficas. Por exemplo, enquanto escritores cyberpunks estadunidenses, entre as décadas de 1980 e 1990, criticavam o poder de grandes empresas e a manipulação tecnológica em filmes como *O Passageiro do Futuro* (1992) e *O Vingador do Futuro* (1990) (MARTINS, 2014), por outro lado, produções japonesas sobre ficção científica retratavam conflitos da população sofrendo com problemas próprios de sua civilização, como diferenças de classe, cidades vazias ou superpopulosas, também trazendo muito da perspectiva oriental da relação entre tradição e modernidade em animes como *Akira* (1991) e *Neon Genesis Evangelion* (1995) (REIS, 2021).

Sempre consumi a estética Cyberpunk, porém, até então não havia desenvolvido trabalhos sobre o tema por falta de acesso a referências com as quais tivesse afinidade visual a ponto de utilizá-las em meu trabalho. No ano de 2021 desenvolvi uma série de ilustrações digitais, que nomeei como *Cybermangue*, partindo novamente da pergunta: Como seria a cidade se o Recife fosse Cyber? Como apresentar isso esteticamente?

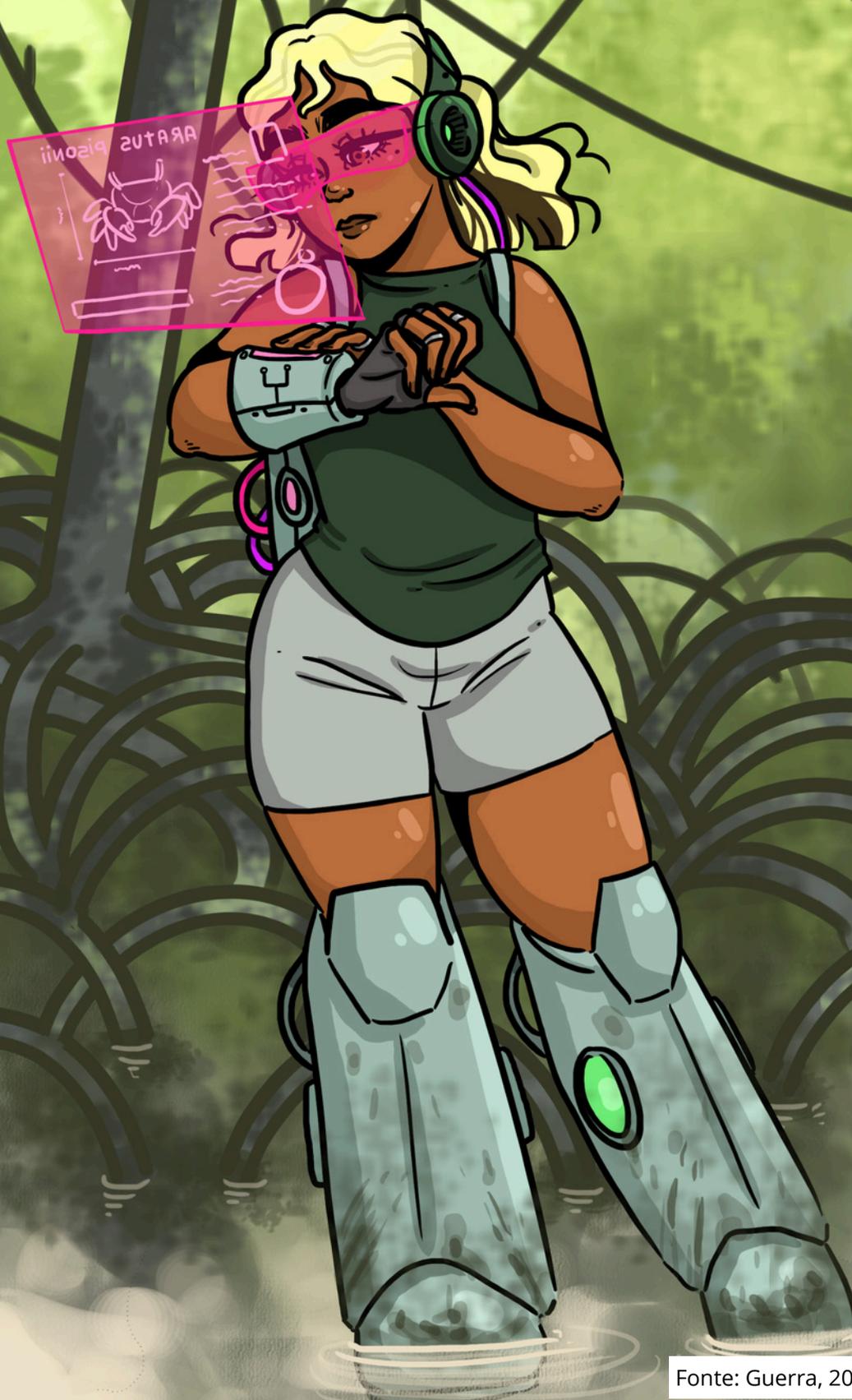
<sup>1</sup> Povos e Comunidades Tradicionais são grupos culturalmente diferenciados e que se reconhecem como tais. Possuem formas próprias de organização social, ocupam e usam territórios e recursos naturais como condição para sua reprodução cultural, social, religiosa, ancestral e econômica. Empregam conhecimentos, inovações e práticas gerados e transmitidos de geração em geração.

Figura 1. AMAZOFUTURISM, 2019, João Queiroz, ilustração digital.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/BxN7481F3Tj/>

Figura 2. CyberMangue Girl



Fonte: Guerra, 2021, acervo pessoal.

Figura 3. CyberMangue Boys



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

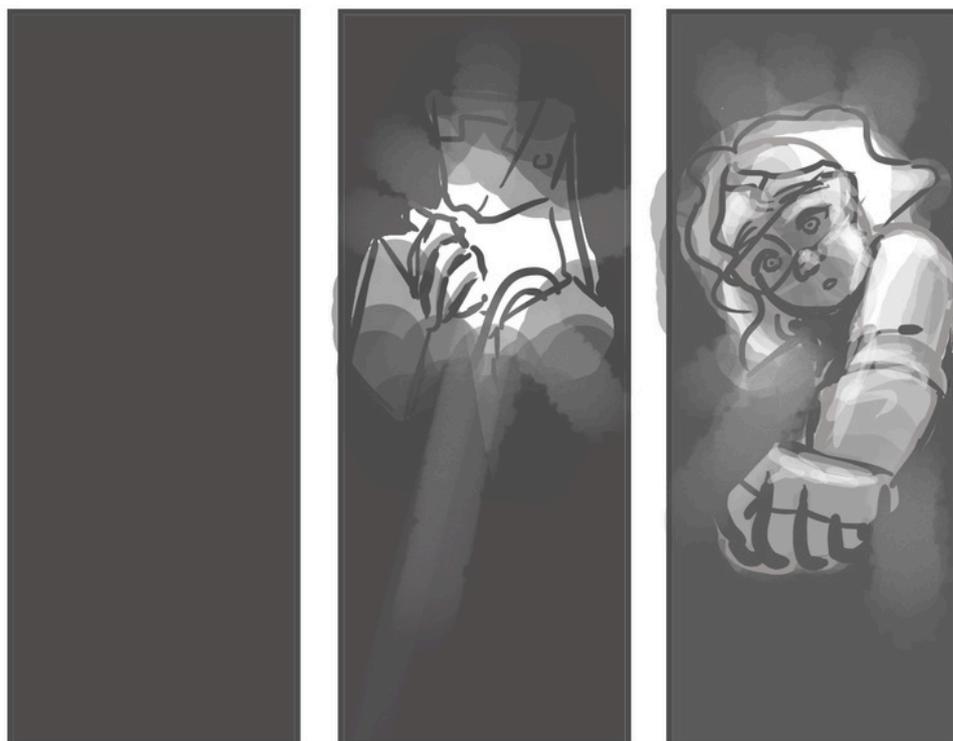
Figura 4. CyberMangue Girls



Assim, neste texto, que faz uso da narrativa enquanto metodologia de pesquisa, meu objetivo é apresentar o processo de produção da HQ, chamada atualmente de Cybermangue, abordando suas etapas estéticas e seus referenciais. Resgatando os primeiros ensaios, no ano de 2021 até o atual momento, onde a história ainda se encontra em andamento. Em relação aos objetivos específicos, pontuo mapear minhas referências textuais, sonoras e visuais, desde o início da produção, em ordem cronológica, apresentando as etapas de idealização. Em seguida, na narrativa dos fatores visuais, onde a ordem de apresentação será o formato de produção comum em HQ 's: Roteiro, Cenário, Personagens e Finalização.

Ressalto que as histórias em quadrinhos fizeram parte tanto da minha infância quanto da minha trajetória como artista, desde o ensino fundamental eu já criava histórias de fantasia e romance com notas de ficção científica. A diferença é que naquele momento eu criava só para mim, enquanto hoje, com a elaboração do CyberMangue, espero contribuir para o cenário de História em Quadrinhos local, incentivando outros jovens artistas a produzirem histórias nas quais, de alguma forma, se identifiquem e se imaginem em diferentes contextos e épocas, mesmo que no seu próprio cenário.

**Figura 5.** Primeiro quadro



## Estética Lo-fi

Em dezembro do ano de 2020, momento onde a maioria das pessoas se encontrava em quarentena por conta da Covid - 19, percebi que meu foco artístico estava sendo levado à produção de cenários mais íntimos, principalmente em quartos e com pouca ou nenhuma interação entre personagens. Inspirada no estilo musical Lo-fi, vertente que valoriza ruídos de vinil e distorções de gravadores, que podem ter batidas de Hip hop, formam uma sonoridade tranquila e nostálgica, que podemos apreciar em animações ricas em cenários externos coloridos e trilhas sonoras instrumentais suave como em BNA: Brand New Animal (2020) e Kipo e os Animonstros (2020). Assim, minhas ilustrações de ambiente foram mudando para algumas composições, e partindo desse momento, comecei a introduzir elementos diretamente ligados a estética Cyberpunk, também presentes nessas animações.

Figura 6. Quarto da Ágatha.

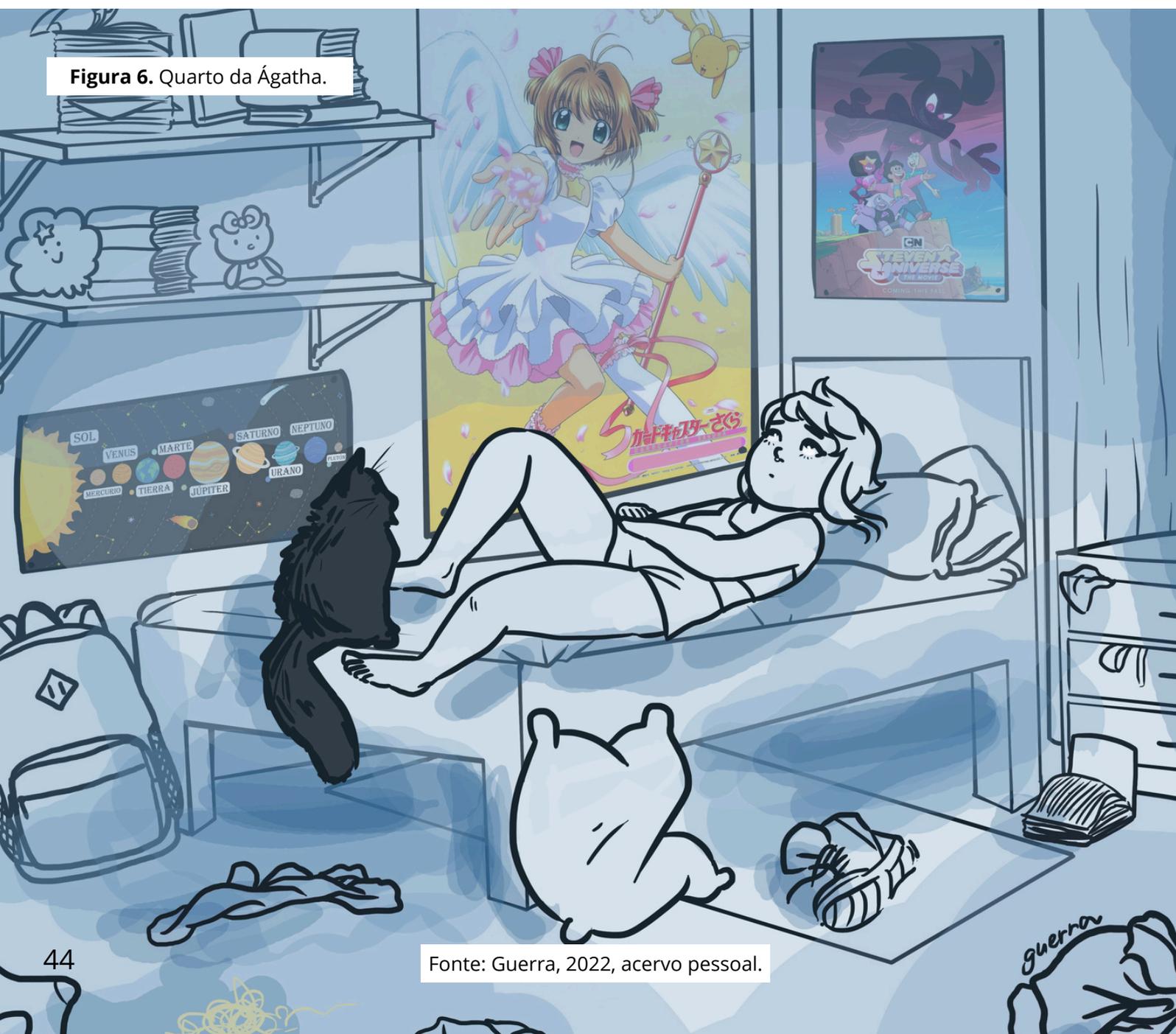


Figura 7. Pôr do Sol



Fonte: Guerra, 2020, acervo pessoal.

Figura 8. Quarto Rosa



## Movimento Mangue

Seguindo pelas ilustrações lo-fi e me referenciando no AmazoFuturismo, decidi também acrescentar elementos do Movimento Mangue, surgido na década de 1990 e que envolveu grande parte do desenvolvimento artístico e musical das gerações seguintes, principalmente da região metropolitana do Recife para compor a ambientação do quadrinho. Abrindo espaço para discussões sociopolíticas propícias a movimentos de rebeldia e contestação (NETO, 2003, p.38 ).

De acordo com Neto, 2003, o Movimento Mangue desenvolvia as manifestações culturais nas periferias do Recife à margem do poder público, relacionando a cultura popular com diferentes estilos musicais tanto nacionais (Maracatu, Coco de Roda, Ciranda) quanto internacionais (Rock, Hip Hop, Hardcore), denunciando a situação em que muitas comunidades se encontravam e que se encontram até os dias de hoje, com grandes índices de violência e exclusão social<sup>2</sup>.

Esse movimento influenciou a minha obra e das várias vertentes que ele abrange, com sua pluralidade de estilos visuais e sonoros, e sua representatividade ao apresentar cenários periféricos e ribeirinhos, mesmo que nem todos os participantes compartilhassem dessas vivências. A forma no qual a cidade foi apresentada nesse movimento foi um diferencial, me inspirando fortemente também pela metáfora do Homem-Caranguejo de Josué de Castro (1908 - 1973), onde encontramos esse cenário utópico que investe em dignidade para homens e para todos os sistemas vivos em equilíbrio, sendo uma temática bastante abordada nas obras de Chico Science (1966 - 1997).

[...]Em meados de 91, começou a ser gerado e articulado em vários pontos da cidade um núcleo de pesquisa e produção de idéias pop. O objetivo era engendrar um \*circuito energético\*, capaz de conectar as boas vibrações dos mangues com a rede mundial de circulação de conceitos pop. Imagem símbolo: uma antena parabólica enfiada na lama.[...]  
(Manifesto Caranguejos com Cérebro, 1992, p. 01).

A cidade do Recife conta com biomas e ecossistemas riquíssimos, atacados pelo crescimento desenfreado da metrópole envolvendo o descaso do poder público, que deixa somente 49,50% da população com acesso a saneamento básico e 12,90% sujeito a inundações em áreas de risco, enquanto a especulação imobiliária permeia o desenvolvimento do município (SNIS 2022.)

<sup>2</sup> Recife ocupa o segundo lugar no ranking do Mapa da Desigualdade entre as Capitais Brasileiras, desenvolvido pelo Instituto Cidades Sustentáveis (ICS) [...] Recife é a segunda capital do país com a maior quantidade de pessoas abaixo da linha da pobreza, com 11,2%. (Fonte: Diário de Pernambuco, publicado em 26/03/2024).

## Música e Artes Visuais na década de 1990

Após a matéria do The Washington Post na década de 1990, que afirma por meio de uma metodologia não esclarecida que o Recife era a 4º pior cidade do mundo para se viver, inúmeros grupos musicais e coletivos iniciaram um movimento de aproximação com a cultura popular, tanto de maneira estilizada quanto com influências com estilos internacionais, como forma de denunciar a situação da população menos favorecida (NETO, 2003, p.39)

Bandas como Devotos participam da cena musical da cidade do Recife, impulsionando o HardCore recifense diretamente dos morros do Alto Zé do Pinho, trazendo o Punk Rock por uma visão periférica, mudando a realidade dos moradores ao apresentar uma nova perspectiva e possibilitando mudanças no contexto social da comunidade. Assim, oferecendo eventos culturais onde os moradores participam da organização, incentivando assim os artistas. Fez com que o olhar da população sobre aquele lugar mudasse, não enxergando mais só as ondas de crimes e violência, mas podendo ver sua realidade de forma mais acolhedora e buscando sempre uma melhora ao cativar orgulho sobre o espaço que ocupam (BARROS, 2005, p.76 e 77).

[...] Bastaram poucos anos para os produtos da fábrica manguê invadirem o Recife e começarem a se espalhar pelos quatro cantos do mundo. A descarga inicial de energia gerou uma cena musical com mais de cem bandas. No rastro dela, surgiram programas de rádio, desfiles de moda, vídeo clipes, filmes e muito mais. Pouco a pouco, as artérias vão sendo desbloqueadas e o sangue volta a circular pelas veias da Manguetown (ZEROQUATRO, 1994, p.01).

Não é difícil ouvir uma canção de Chico Science e Nação Zumbi e imaginar um cenário correspondente às letras da música, pois o sangue correndo nas veias da Manguetown tem a mente conectada a inúmeras facetas, além da sua percepção, e sem abandonar as suas raízes, sua cultura. As variações de estilos e *beats*<sup>3</sup> existentes nas melodias montadas por esses artistas, que por sua vez, de início podem parecer uma bagunça musical, mas ao tocar os ouvidos, pode-se ver um equilíbrio entre o caos sonoro. Guitarras, baixos, alfaias, berimbaus e gonguês em harmonia criando, uma sonoridade nova partindo do tradicional.

Entendo que o Manguêbeat ao trazer essas conexões com elementos da cultura popular nordestina, traduziu de forma poética e informativa conhecimentos sobre fatores geográficos e topográficos da capital pernambucana e seus ecossistemas. É algo que sempre tento trazer em meu trabalho artístico por ter grande influência bairrista, do reconhecimento com a situação ilustrada para além do imaginário. Isto é, por meio de ilustração, pintura, texto ou música, agrego o simbolismo do local no qual me insiro e referencio minhas inspirações.

A música brasileira é rica em referências geográficas assim como outras linguagens artísticas, como a literatura, as artes plásticas, etc. O que se percebe é uma sede topográfica dos artistas brasileiros se revelada ao longo da História da construção da identidade nacional e cultural, muitas vezes com muita intensidade e densidade (GOMES, 2022, p. 01).

Nesse período, também podia ser observado o desenrolar de vertentes da moda derivadas do movimento, servindo como referência visual para o próprio, como nos diz Moura (2016), onde utiliza o termo Malungo Fashion que surge da capacidade das periferias de criar uma moda própria, desvinculada dos padrões tradicionais da indústria. Moura (2016) destaca ainda, que Chico Science, uma das figuras centrais do movimento Mangue, transformou sua vestimenta em um símbolo de resistência e identidade cultural. A moda malungo exemplifica o faça você mesmo, onde o reaproveitamento de materiais se torna um ato necessário e criativo. Nesse sentido, o Malungo Fashion não segue as tendências dos centros culturais, mas, ao contrário, cria suas próprias, integrando elementos da cultura local com influências globais. O quadrinho Cybermangue, criado para esta pesquisa, aborda essa filosofia estética que se reflete diretamente nos trajes dos personagens, habitantes de um Recife apocalíptico, onde as roupas são produzidas a partir de peças reutilizadas, recriadas com os poucos recursos disponíveis. Moura (2016) observa que, nas periferias contemporâneas, a moda se reinventa a partir do que se tem à mão, característica que também é presente na HQ, onde os personagens, sem acesso a grandes marcas e lojas convencionais, desenvolvem suas próprias roupas. Isso traz à tona uma estética periférica que, além de funcional, carrega uma forte mensagem de autonomia e identidade cultural.

Atualmente, buscando referências encontrei propostas de artistas pernambucanos como o ateliê Cabrochas (Recife) e Máfia Feminina (Recife), que utilizam a filosofia do faça você mesmo, o upcycling<sup>4</sup> e o consumo de peças de brechó como uma forma de reinventar a moda e criar peças que dialoguem com as realidades periféricas. Essa filosofia e técnicas também são utilizadas no meu trabalho. Neste processo de reutilização, os materiais que seriam descartados em outros contextos, se transformam em roupas únicas, que carregam histórias e resistência. No universo criado para a história do Cybermangue, utilizei essas práticas que podem ser percebidas diretamente nos trajes dos personagens. Acredito que essa abordagem, assim como na moda periférica contemporânea, reforça a criatividade, a sustentabilidade e a identidade cultural de um lugar. Esse movimento atual, inspirado pela necessidade e pela falta de recursos, traduz-se em um estilo autêntico e revolucionário, que ecoa em diferentes espaços e contextos.

<sup>4</sup> Técnica que reutiliza peças de roupa e retalhos que seriam descartados, para confeccionar novas vestimentas.

Em relação ao cenário das Artes Visuais em Recife nos anos 1990, houve uma transformação proporcionada por uma geração de artistas que, embora atuassem no contexto local, tinham acesso a recursos que lhes permitiam participar de exposições em grandes centros culturais no Brasil e no exterior, como a exemplo de Ismael Portela, Marcelo Coutinho, Oriana Duarte e Paulo Meira que faziam parte do grupo Camelo. Pinheiro (1999) apontava que esses criadores, em sua maioria, pertenciam a classes sociais privilegiadas e, por isso, não compartilhavam das mesmas experiências culturais vividas pela periferia. Por isso, muitos criticavam o Regionalismo, ou seja, a representação de uma cultura popular múltipla, tratando-o como um obstáculo à sua inserção no circuito artístico nacional e internacional, sem reconhecer que para a população marginalizada ele representava uma expressão autêntica de resistência cultural.

Pinheiro (1999) ressalta que, enquanto alguns artistas viam o regionalismo como uma limitação, os trabalhos de cunho popular tinham como propósito a afirmação identitária para as populações racializadas e excluídas, como propunha o manguebeat na música, retratando uma realidade que os críticos a esse movimento não (re) conheciam. O que me inquietou neste processo não foi apenas a negação dos artistas ao Regionalismo, e sim a aceitação deles ao fato de que os espaços expositivos tinham um estereótipo criado em torno da imagem da cultura nordestina, e por isso esperavam uma produção regional caracterizada. Para fugir disso, esses artistas começam a mostrar outras referências em seus trabalhos, trazendo elementos da Arte Contemporânea, tentando se aproximar do que era produzido no Sudeste brasileiro. Neste contexto, não faço uma crítica ao Regionalismo, muito pelo contrário, entendo o seu potencial, mas observo que ele foi ocultado na produção visual da década de 1990 no Recife por estes artistas. Por outro lado, como conta Costa (p.119), neste mesmo período, artistas como os do coletivo Subgraff, formado por Moacir Lago, José Rodrigues, Osman Frazão e Guga Cavalcanti, se encontravam ressaltando a arte de rua com pixações e institucionalizando o Graffiti. A Arte Urbana e o pixo sempre tiveram uma presença marcante nas ruas de Recife, sendo expressões culturais que dialogam diretamente com a realidade social da cidade. Lima (2023) observa que o Graffiti, em especial, foi capaz de se consolidar como uma ferramenta de educação e transformação, especialmente nas periferias, onde se conecta com a juventude negra e periférica. Minha vivência como artista no cenário de Arte Urbana do Recife, participando de eventos e intervenções, me permitiu explorar essa expressão não apenas como uma forma de arte, mas como uma linguagem que transforma o espaço público e provoca reflexões sobre o território e a exclusão social.

No quadrinho Cybermangue, apresento personagens que exercitam a Pixação e o Grafitti como um meio de reivindicar seu lugar em um mundo apocalíptico, onde as ruas são o palco de resistência e expressão. Essa ideia é um vislumbre das minhas experiências visuais e sensoriais na cidade de Recife. A pesquisadora brasileira e grafiteira Daniela Leão (2017) destaca que tanto o Graffiti quanto o Pixo carregam em si um caráter subversivo, funcionando como atos de apropriação da cidade, especialmente para aqueles que historicamente foram marginalizados.

No Recife, percebo que o Pixo adquire uma conotação ainda mais simbólica, visto que as paredes da cidade são tanto superfícies de comunicação quanto espaços de disputa. Minha experiência com o Pixo reflete essa luta por visibilidade e pelo direito de ocupar os espaços urbanos. Em Cybermangue, essa vivência se materializa nos personagens que utilizam o ato de pixar como uma forma de insurgência contra a opressão de um sistema que destrói a natureza e marginaliza os mais pobres.

**Figura 8.** Bomb Manguito.



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

**Figura 9.** Bomb Borges.

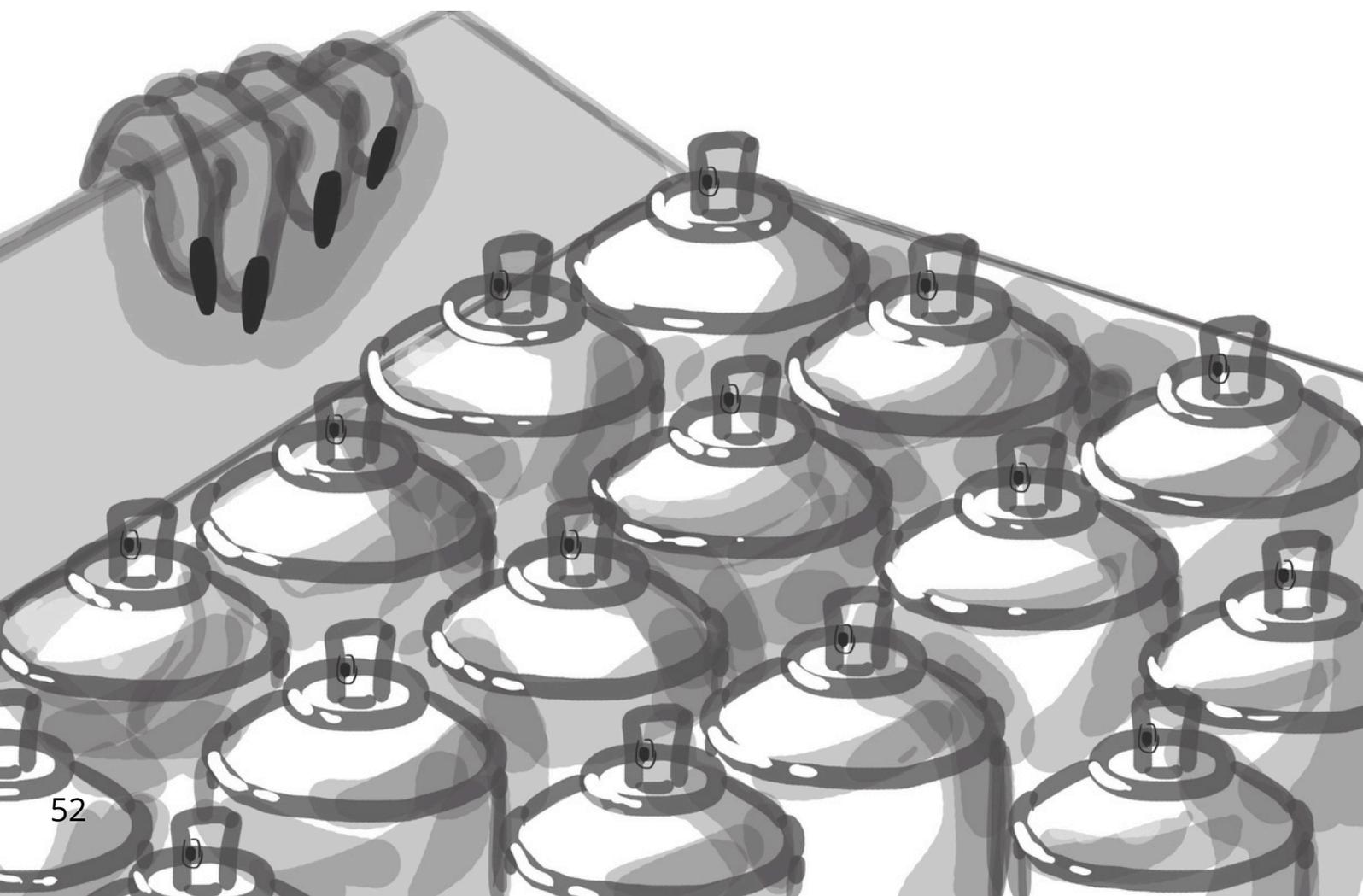


Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

Ainda para a artista Daniela Leão (2018, s/p.) o Graffiti ao contrário do Píxo, é visto com mais aceitação, sendo incorporado em políticas públicas e exposições, o que acaba criando uma hierarquia entre as duas práticas. No entanto, ambas são expressões legítimas da cultura de rua. No meu trabalho e em *Cybermangue*, busco desconstruir essa hierarquia, dando ao Píxo e ao Graffiti o mesmo valor como formas de arte, que desafiam as convenções, expressam resistência e ressignificam o espaço urbano. No quadrinho *Cybermangue*, a cidade destruída serve como uma tela para os personagens, que com suas intervenções urbanas reconstróem não só o ambiente ao seu redor, mas também suas próprias identidades.

**Figura 10**, Latínhas de Spray.

Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.



## Produção do Quadrinho Cybermangue

Logo após a criação das primeiras ilustrações, no ano de 2021, em conversa com um grupo de amigos onde jogávamos RPG\* em campanhas\* de Dungeons & Dragons\*, comecei a perguntar ao mestre da nossa mesa como ele fazia para desenvolver as histórias das campanhas que mestrava, eu queria referências de desenvolvimento de roteiro, pois estava interessada em criar uma história. Foi um período muito produtivo e divertido, criei um documento no aplicativo Celtx\* e o deixei livre para comentários, onde as pessoas do grupo poderiam sugerir o que achavam que uma boa história de ficção científica precisava. Tinham muitas ideias sobre futuros destruídos e caóticos, e acabei seguindo um caminho mais otimista e que combinava com meu estilo de produção artística: eu queria algo vibrante, colorido, mesmo sendo uma proposta menos comum na cultura Cyber.

Seguindo a idealização do roteiro, fui pensando nos personagens, e me sugeriram um personagem com elementos de guerreiro (comum na maioria das histórias) e artífice, pois seria útil ter alguém com habilidades de construção no roteiro do quadrinho, e a essa altura, eu já havia pensado na personagem Carol como uma cientista, só não especificamente qual área, se seria algo mais químico, farmacêutico, mas me inspirando na personagem Audrey da animação dos Walt Disney Animation Studios Atlantis: O Reino Perdido (2001), preferi deixar essa parte mecânica com ela e definir seu direcionamento pessoal mais pra frente, mas qual personagem seria o guerreiro? Até o momento, a história permanece sem alguém unicamente direcionado a essa função de salvaguarda, mas com essa ideia na cabeça, pensei em maneiras de defesa para o/as personagens. Gosto de personagens com armas de punho, como a VI de League Of Legends (jogo eletrônico do gênero multiplayer online, 2013) por exemplo, então por que não explorar isso? Eu também queria que além disso, ele fosse um personagem carinhoso e carismático, então criei Borges.

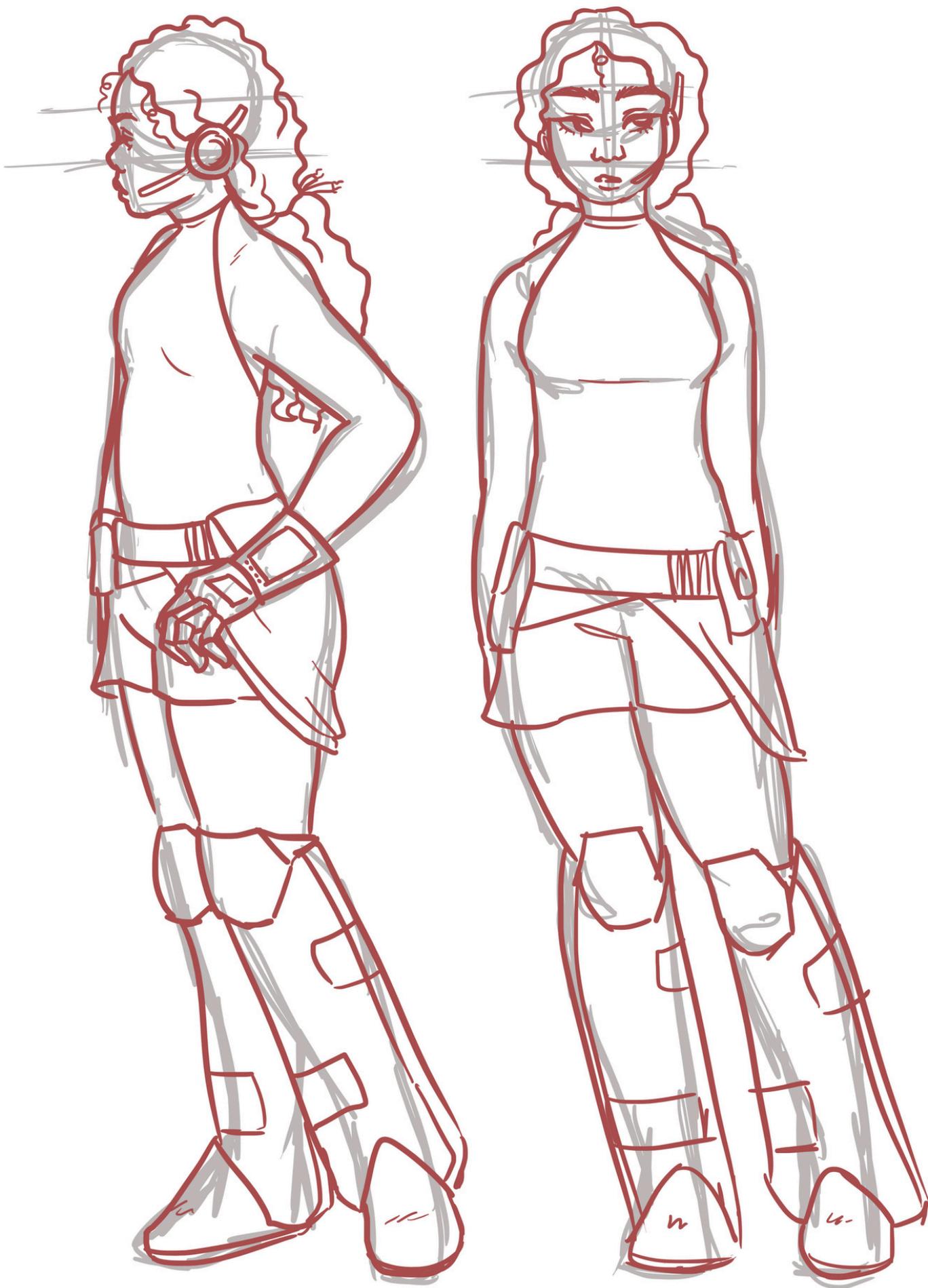
Segui no desenvolvimento dos personagens, sem uma função previamente dita, como por exemplo, “[...] este exerce tal papel e este exerce outro...”, minha protagonista não tem o objetivo de ser o foco principal da narrativa, gosto que ela seja uma jovem adulta curiosa que quer entender porque as coisas que ela costuma ver com o passar do tempo foram desaparecendo e como isso a intriga, e mostrar que mesmo com o contexto no qual ela está inserida é afetado por inúmeros fatores, ainda assim ela tem seus próprios questionamentos.

Figura 11. Pivete



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

Figura 12. "Cientista"



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

Figura 13. Concept

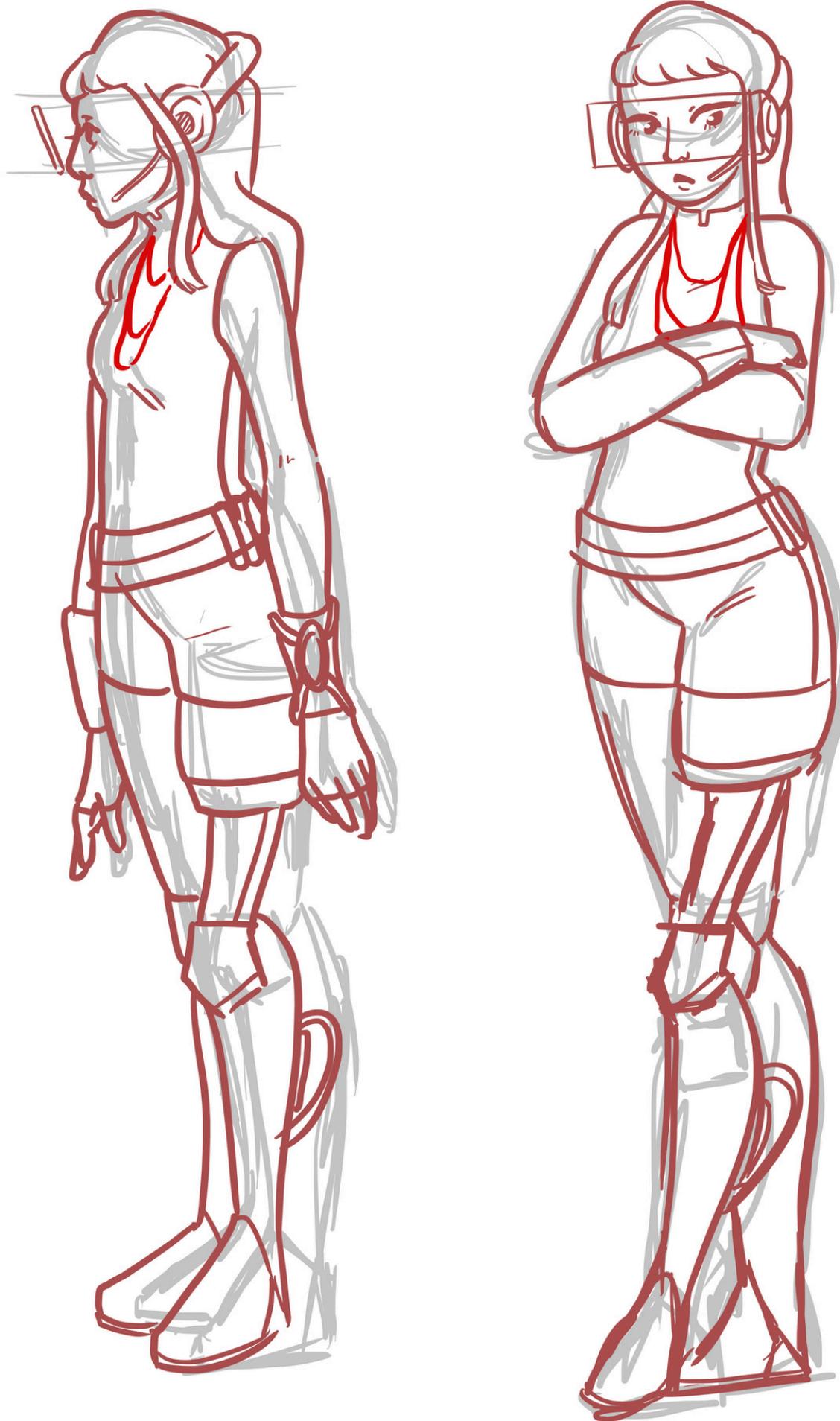


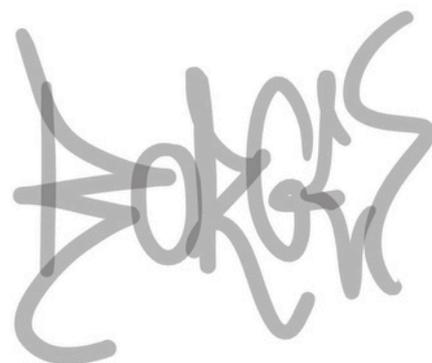
Figura 14. Artífice



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.



Figura 15. Concept



ARAI



DARUÊ  
(ORIGEM YORUBÁ "LUTA")



VISOR

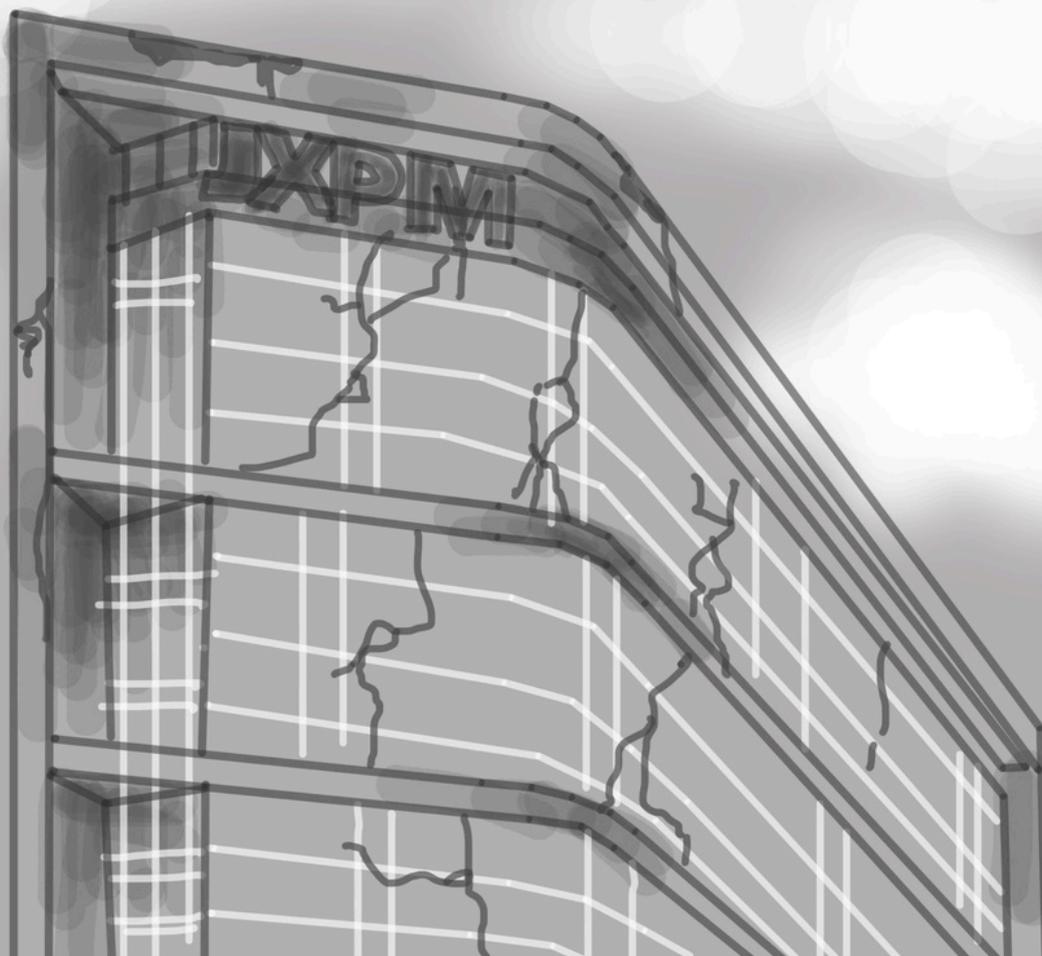
Figura 16. Concept

PLACA SOLAR

INCINERADOR  
COMPACTADOR  
DE LIXO OU  
MATÉRIA  
CONTAMINADA

FILTRO P/ OS  
GAZES

⇒ EXEMPLO  
MENOS ⇒  
AMIGÁVEL



**Figura 17.** JCPM

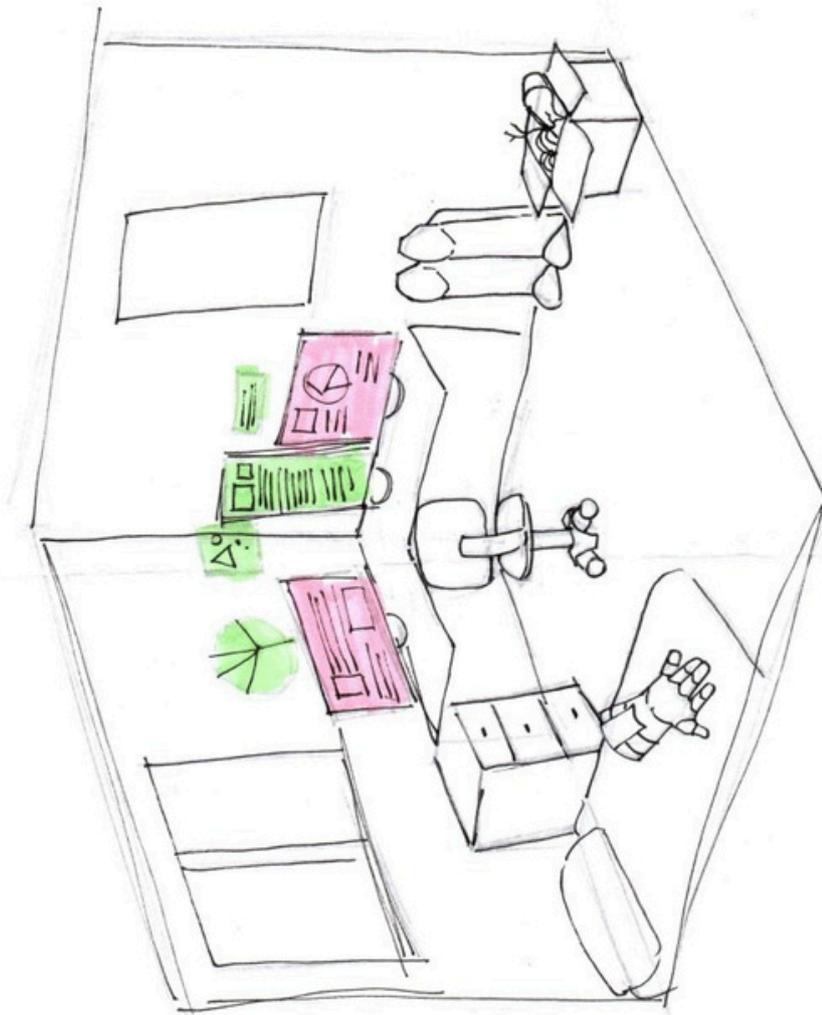
Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

Para estimular ainda mais meu processo criativo, participei do grupo de extensão Movimento em 2 Planos no final do ano de 2022, onde o objetivo era criarmos uma animação 2D em conjunto. Nesta extensão, realizamos muitos estudos de desenho, cenarização, e tivemos uma atividade onde produzimos zines\* e quadrinhos, e utilizando a poesia Pra Cortar, do meu amigo Dico Passos, artista do bairro do Coque (Recife-PE), desenvolvi a zine Cybernética Pra Cortar, essa produção foi fundamental para o roteiro da HQ Cybermangue.

A edição zero foi feita sem a intenção de ser uma história com início, meio e fim. Gosto da sensação de que ficou algo faltando, para seguir desenvolvendo em outras oportunidades. As primeiras duas páginas e alguns detalhes coloridos foram feitos com um intervalo grande de tempo entre as outras, mas as mantive na história principal, pois as acho mais dramáticas e esse era o objetivo desta introdução, mesmo que a continuação tenha ido por um caminho diferente.

No meu trabalho como artista digital, costumo tirar fotos ou pegar imagens na internet, de locais da cidade do Recife e utilizar como cenário, misturando a fotografia com o desenho dos personagens interagindo com o lugar. Mantive esse segmento estético no quadrinho e no zine, onde aparecem locais que nas histórias estão deteriorados pelo tempo, como por exemplo, a Igreja do Pina, o prédio do JCPM e o esqueleto do Hospital de Fígados, que consigo ver do meu bairro. Sempre prezo por escolher locais onde circulo, pois é principalmente das ruas desses bairros que saem minhas produções.

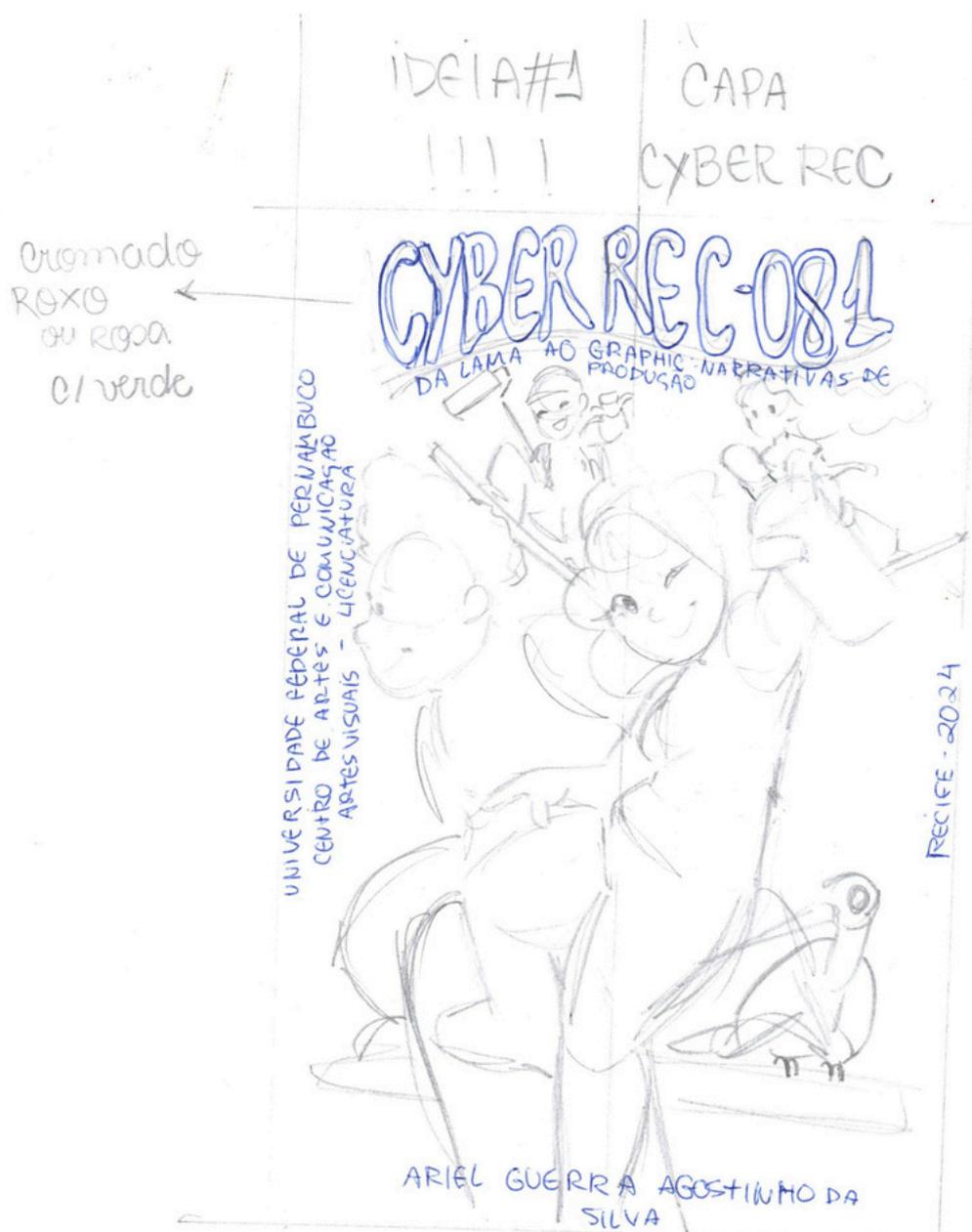
**Figura 18.** Concept



Fonte: Guerra, 2023, acervo pessoal.

Meu processo criativo acontece de forma híbrida no desenho com lápis grafite, caneta nanquim e no digital. Iniciei rascunhando os primeiros personagens digitalmente, fiz uso do software Photoshop Cs6 para o desenho e produção das ilustrações digitais, com uma proposta de diagramação livre, utilizando marcação de três fileiras por página.

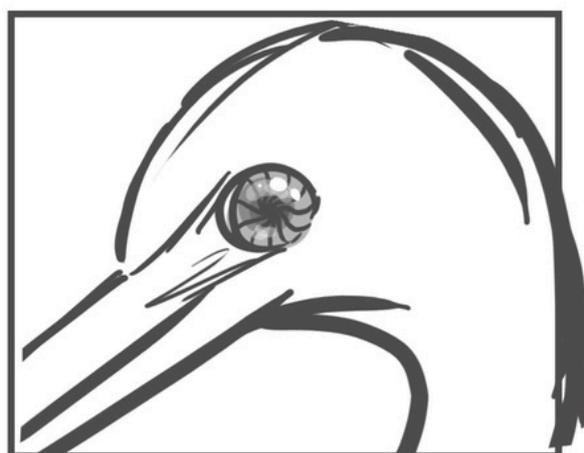
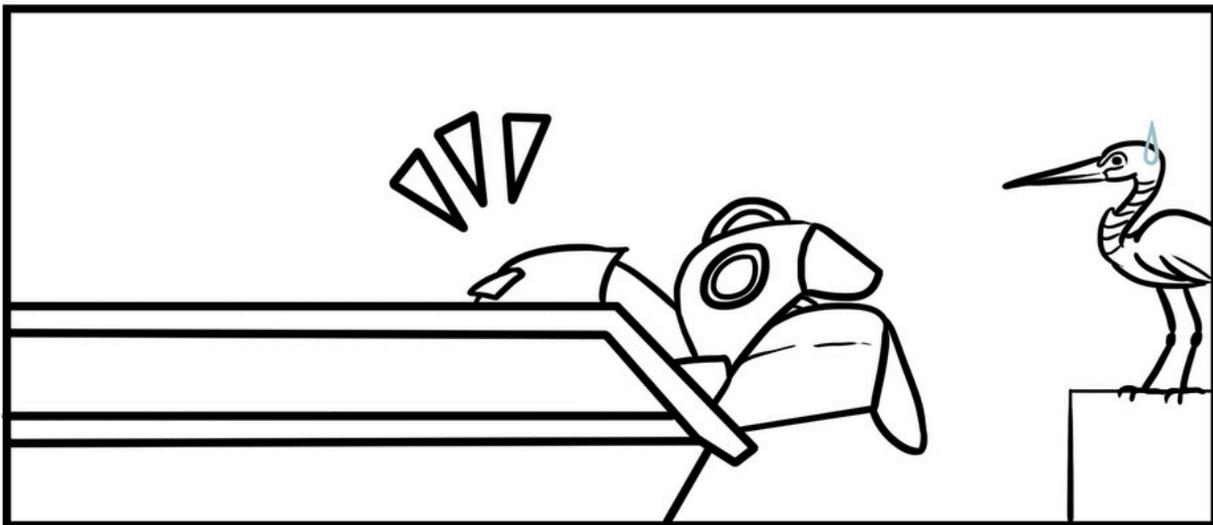
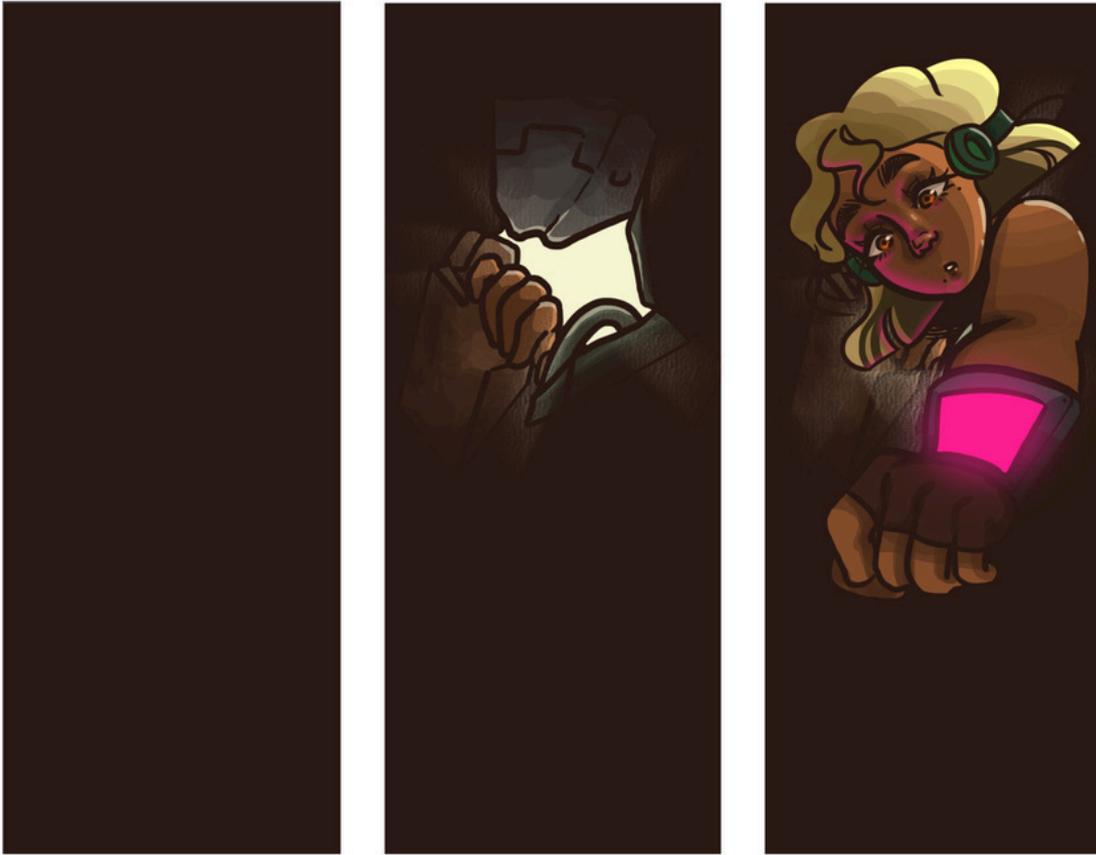
Figura 19. Ideia de Capa



Fonte: Guerra, 2024 acervo pessoal.

A composição do Cybermangue é o resultado de um recorte da minha produção enquanto artista, apresentando os diálogos que iniciei no curso de Artes Visuais e espero ter desdobramentos futuros dessas práticas artísticas e educativas relacionados a minha produção, que atualmente idealizo edições futuras.

Figura 20. Concept



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

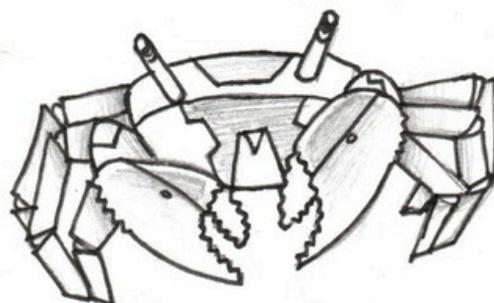
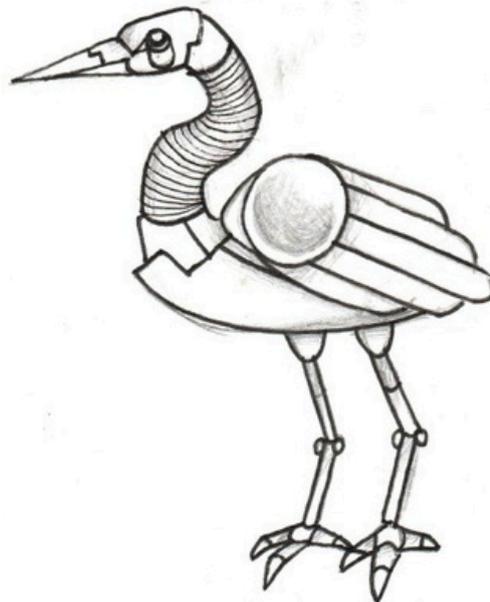
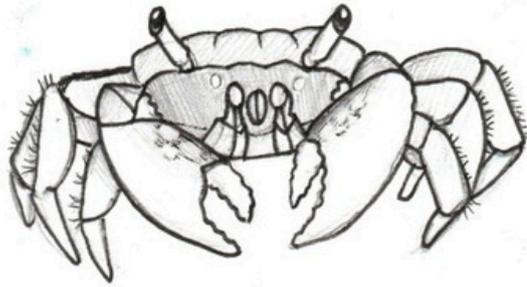
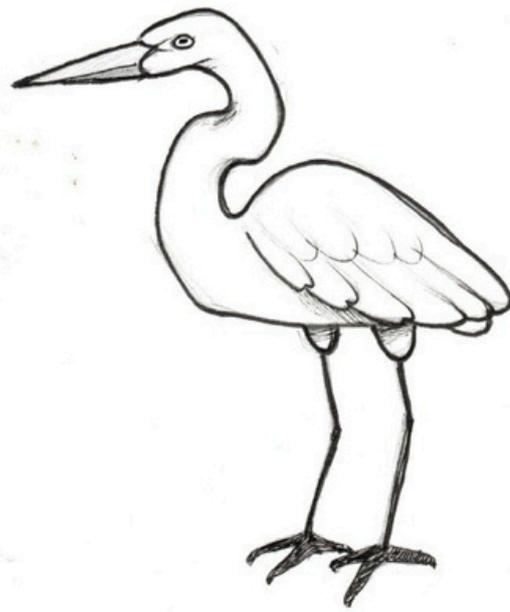


**Figura 21** Concept  
Fonte: Guerra, 2023, acervo pessoal.



**Figura 22.** Concept  
Fonte: Guerra, 2023,  
acervo pessoal.

Figura 23. Concept



Fonte: Guerra, 2022, acervo pessoal.

Figura 24. Concept

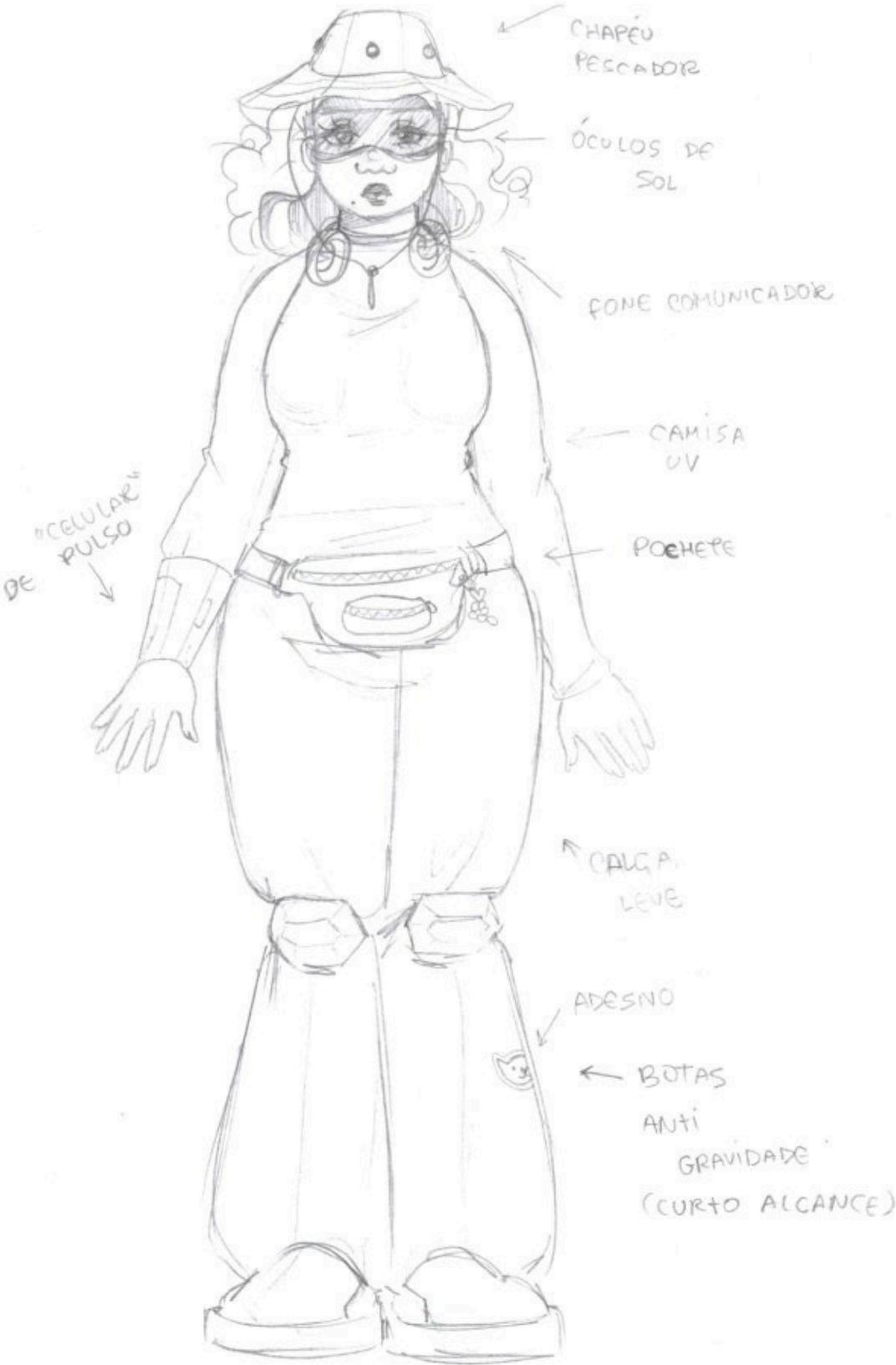


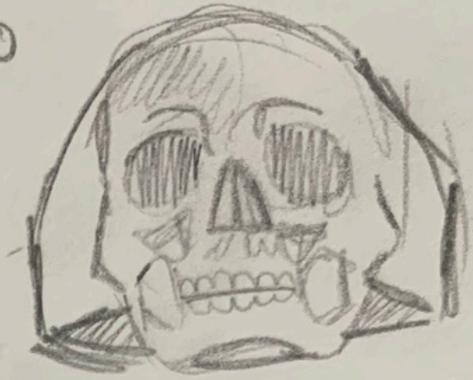
Figura 25. Concept



Figura 26. Concept

DEDEIRA  
CONECTADA

A PUNHO  
BIONICO



AUMENTA  
INTENSIDADE  
DA FORÇA

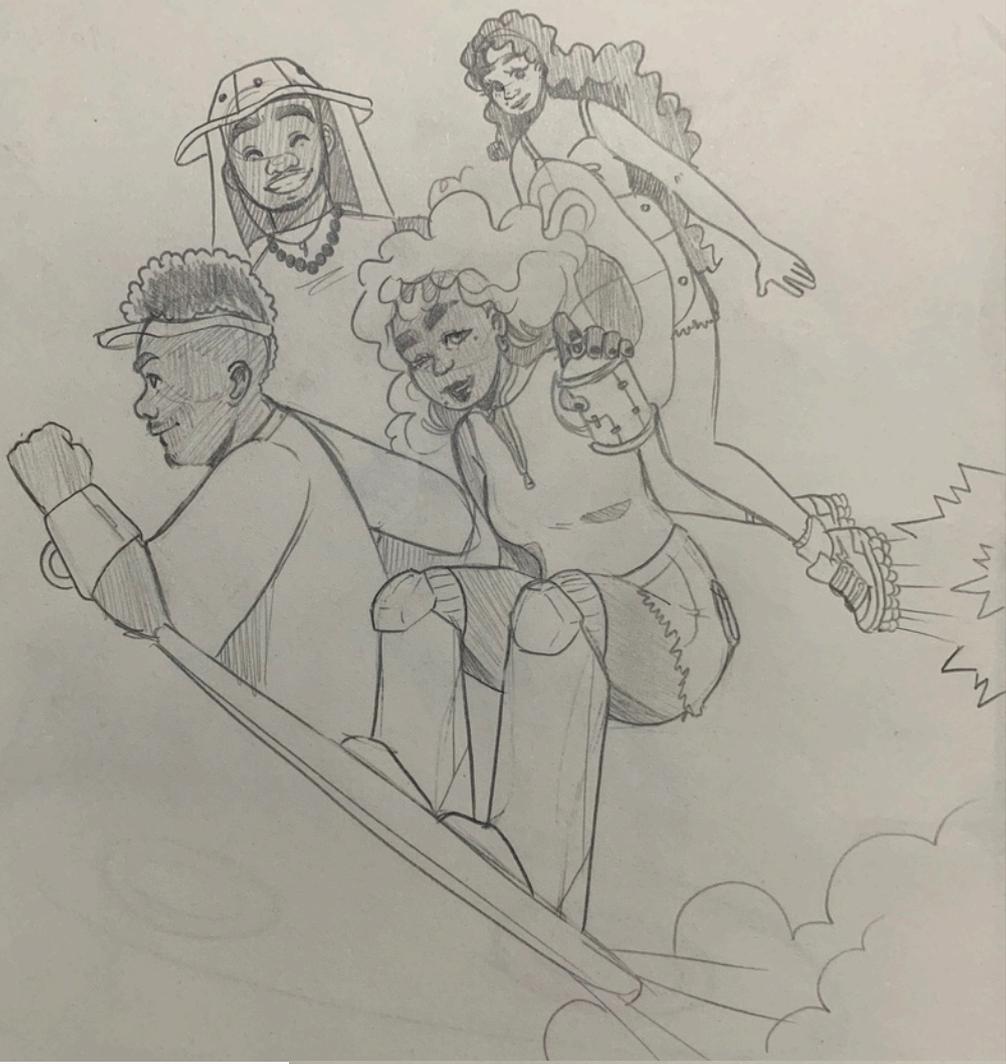


09/04/24



08/07/2024

IDEIAS PI CAPA



**Figura 27.** Concept  
Fonte: Guerra, 2024, acervo pessoal.

**Figura 28.** Concept  
Fonte: Guerra, 2024, acervo pessoal.



Figura 29. Página não finalizada

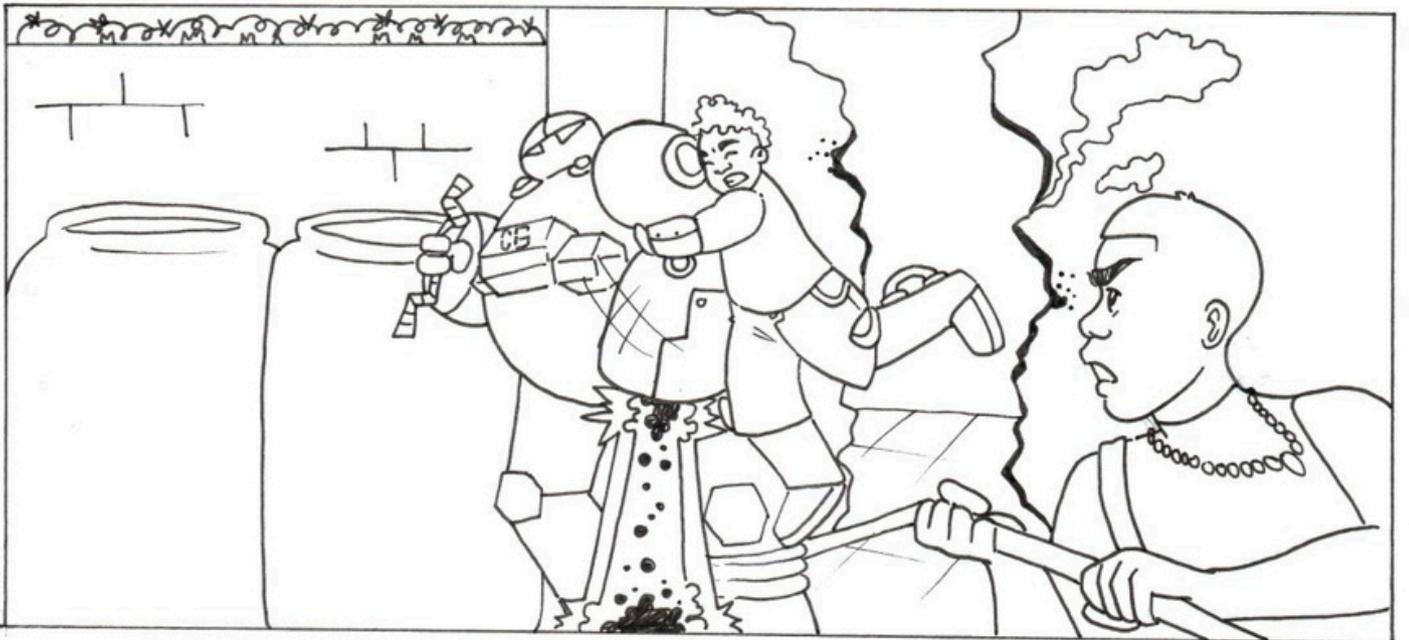
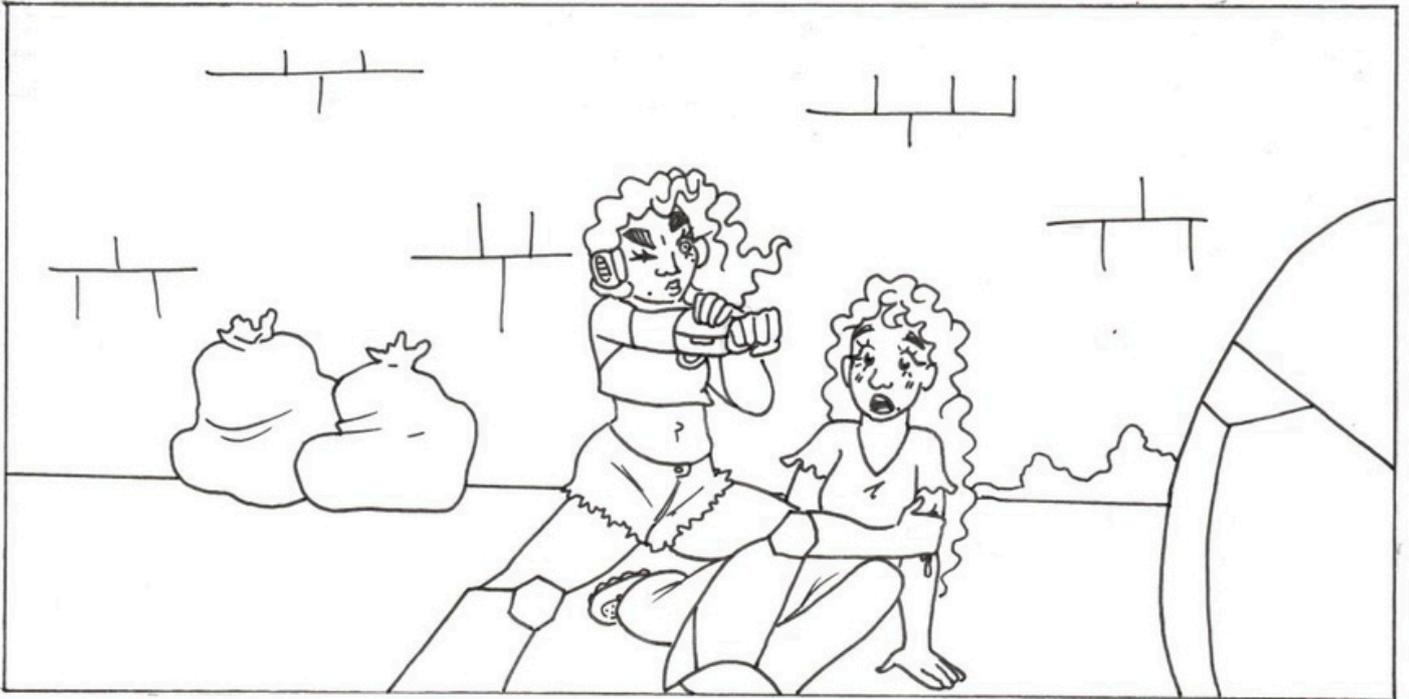
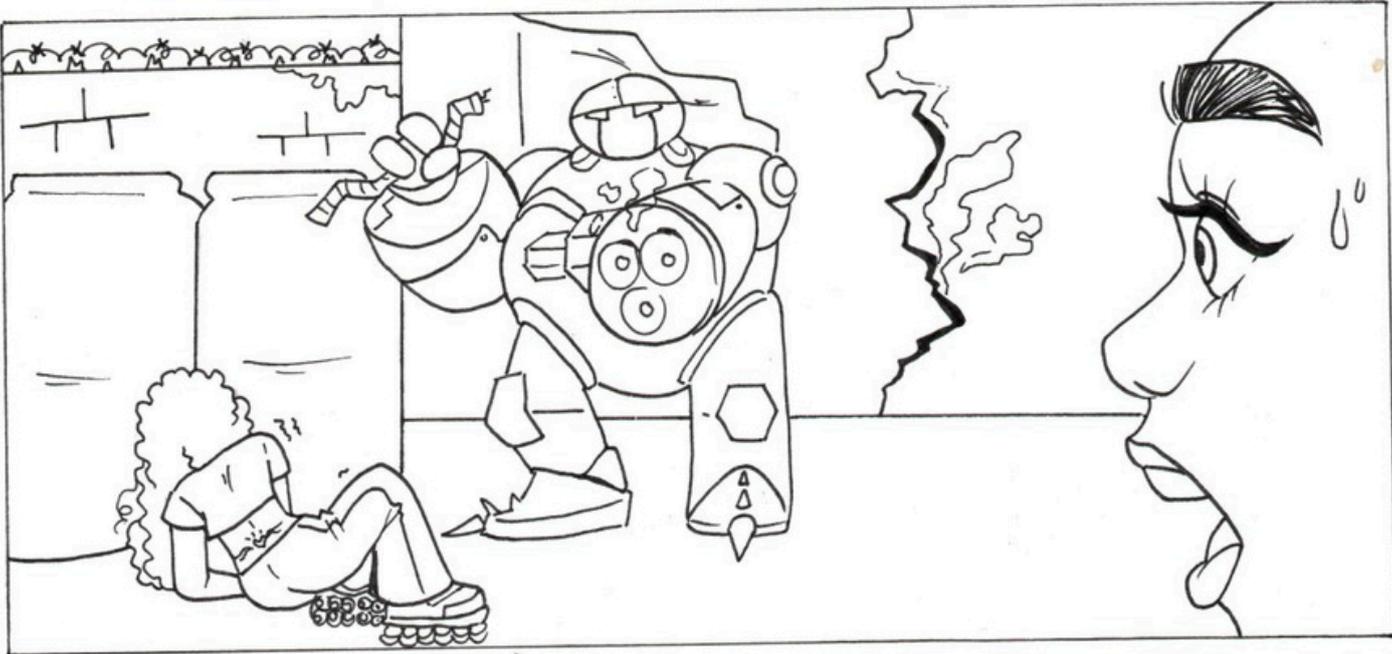
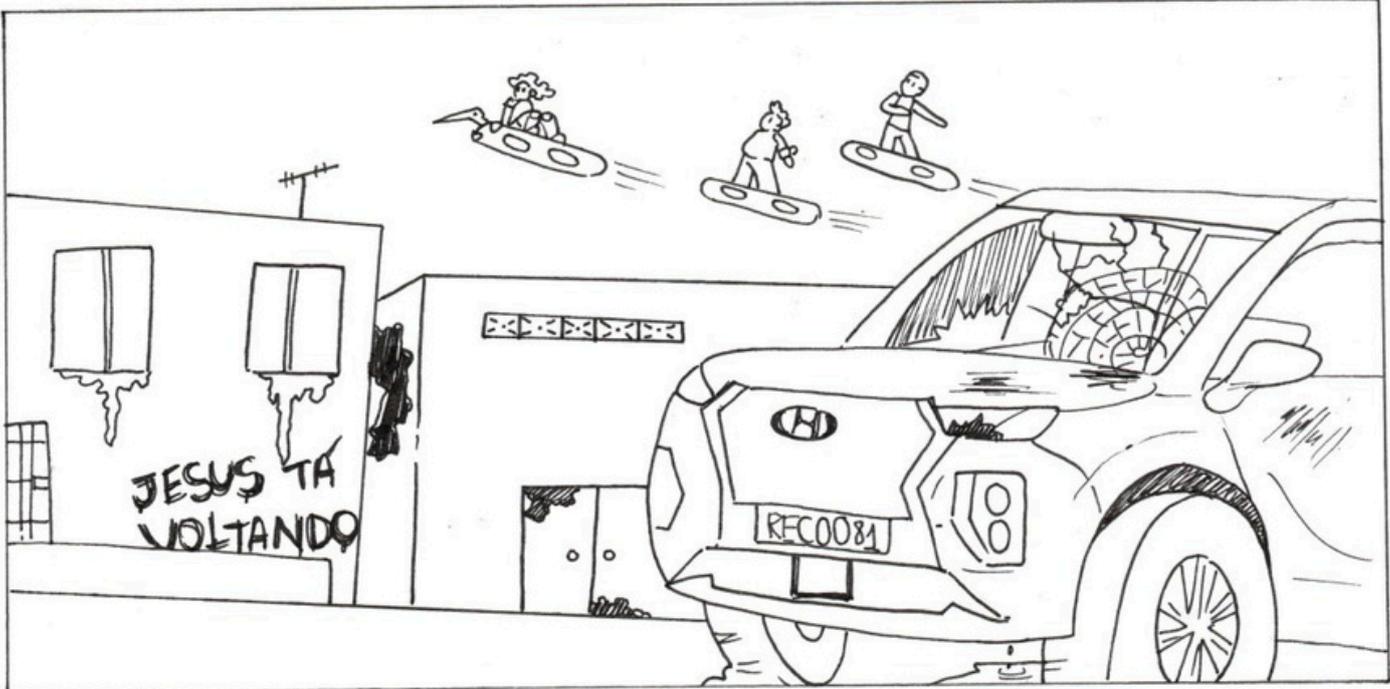


Figura 30. Página não finalizada



Fonte: Guerra, 2024, acervo pessoal.

Figura 31. Página não finalizada



Figura 32. Página não finalizada

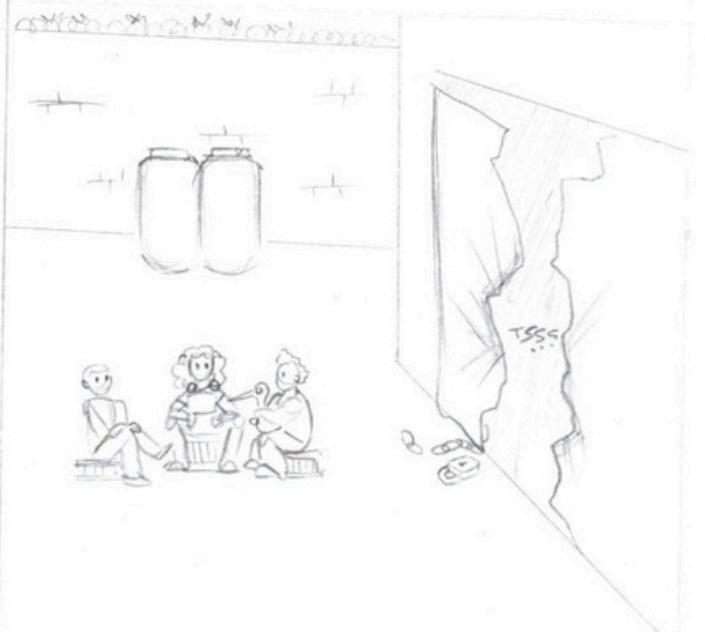


Figura 33. Página não finalizada



Figura 34. Página não finalizada



## Considerações Finais

A construção desse texto e a produção da obra *Cybermangue*, mesmo que embrionária, me fez apreciar todo o processo de criação em que estive imersa até chegar aqui, com todos os desenhos soltos e rabiscos em papel, que se transformaram em algo maior e que ainda está em construção. Isso só me confirma que só precisamos de incentivo e apoio nas lutas sociais para prosseguirmos com nossos projetos nas periferias, pois temos inúmeras histórias para contar, universos para criar e novos artistas para incentivar.

Com uma linguagem própria, artistas de periferia criam, por meio de invenções no ambiente urbano, sua própria história em narrativas visuais contextualizadas dentro de um meio social, em geral, de risco. Desta maneira unem os aspectos arquitetônicos com um contexto político e artístico que envolve os moradores em suas vivências compartilhadas em comunidade (RODRIGUES, 2017, p.5).

Encaro esse processo criativo como uma análise de temas variados, aparentemente distantes, mas que podem se conectar para formar uma obra única, unindo elementos de ficção científica, solarpunk, manguebeat, graffiti, pixação, upcycling e questões socioambientais. Vejo a história em quadrinhos como um meio capaz de alcançar diversas faixas etárias e públicos variados, assim como a estética cyber, que se ramifica em diferentes vertentes. Espero que esse material inspire jovens quadrinistas e incentive a produção de suas obras independentes.



## Referências

MARTINS, Diôgo Lemes. Cenários distópicos de mundos utópicos : cidades cyberpunk e os horizontes ficcionais do urbanismo na globalidade. Brasília: Instituto de Ciências Sociais (ICS), 2014.

REIS, Lucas Bernardo. A relação de apropriação do corpo nos quadrinhos e no cinema sobre ficção científica Cyberpunk nos Estados Unidos e Japão. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2020.

NETO, Moisés Monteiro de Melo. Manguetown : a representação do Recife (PE) na obra de Chico Science e outros poetas do movimento mangue ("a cena recifense dos anos 90"). Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2003.

ZEROQUATRO, Fred. Manifesto Caranguejos com Cérebro, Recife, 1992.

BARROS, Lydia Gomes. O Alto José do Pinho por trás do punk rock. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2006.

GOMES, Demetrius Silva. GEOGRAFIA E MÚSICA: O DIÁLOGO LOCAL/GLOBAL NOS MOVIMENTOS MANGUE BEAT E HIP HOP, UMA POSSIBILIDADE EM SALA DE AULA. Revista Eletrônica Educação Geografia em Foco, 2022.

MOURA, Mariama da Mata Leite. CHICO SCIENCE: PARA ALÉM DE UM MALUNGO FASHION. Recife: Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2016.

PINHEIRO, Jane. Arte Contemporânea no Recife dos anos 90: Grupo Camelo, Grupo Carga e Descarga e Betânia Luna. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 1999.

COSTA, Nicole do Nascimento Medeiros. A RUA RESPIRA ARTE!: uma antropologia do graffiti. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

LIMA, Stefany Lopes de. Cores e Valores: graffiti e arte/educação periférica. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2023.

LEÃO, Daniela Sales de Souza. A Função Social do Grafite e da Pichação no Recife. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

LEÃO, Daniela Sales de Souza. Dissertação sobre Arte Urbana. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2018.

RODRIGUES, Fagner Souza. ARTE DAS QUEBRADAS: UM ESTUDO SOBRE ARTISTAS DE PERIFERIA - Universidade de Brasília, 2017.