



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

MARY HELLEN SILVA DE JESUS

**VISUALIDADES URBANAS E ESCRITA DA HISTÓRIA: A HQ *SERIGY* EM  
ANÁLISE (2014-2024)**

**São Cristóvão – SE**

**2025**

MARY HELLEN SILVA DE JESUS

**VISUALIDADES URBANAS E ESCRITA DA HISTÓRIA: A HQ *SERIGY* EM  
ANÁLISE (2014-2024)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Sergipe, como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em História.

**Orientador:** Prof. Dr. Antônio Fernando de Araújo Sá.

**Área de Concentração:** Cultura e Sociedade.

**Linha de Pesquisa:** Cultura, Memória e Identidade.

**São Cristóvão – SE**

**2025**

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

J58v Jesus, Mary Hellen Silva de  
Visualidades urbanas e escritas da história: a HQ Serigy em análise  
(2014-2024) / Mary Hellen Silva de Jesus; orientador Antônio Fernando  
de Araújo Sá. – São Cristóvão, SE, 2026.  
121f. : il

Dissertação (Mestrado em História) Universidade Federal de Sergipe,  
2026.

1. História - Estudo e ensino. 2. Cultura - Sergipe. 3. Cultura -  
Aspectos sociais. 5. Sergipe. 6. História em quadrinhos. 7. Grupos  
sociais. I. Sá, Antônio Fernando de Araújo, orient. II. Título.

CDU 94:316.354(813.7)

MARY HELLEN SILVA DE JESUS

**VISUALIDADES URBANAS E ESCRITA DA HISTÓRIA: A HQ *SERIGY* EM  
ANÁLISE (2014-2024)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em História da Universidade Federal de Sergipe, como  
pré-requisito para obtenção do título de Mestre em  
História.

**Orientador:** Prof. Dr. Antônio Fernando de Araújo Sá.

**Data de aprovação:** 19/05/2026

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Antônio Fernando de Araújo Sá  
Orientador - Universidade Federal de Sergipe

---

Prof. Dr. José Vieira da Cruz  
Examinador Interno – Universidade Federal de Sergipe

---

Prof. Dr. Ivan Lima Gomes  
Examinador Externo – Universidade Federal de Goiás

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho é resultado de uma trajetória marcada por aprendizados e desafios que foram fundamentais para sua construção. Ao longo desse percurso tive o apoio, orientação e incentivo de pessoas que, de diferentes maneiras, contribuíram para que esta dissertação fosse finalizada.

Gostaria de agradecer à minha família, a meus pais, Charles e Gilmery, que sempre me apoiaram em seguir o “caminho dos estudos”, às vezes até sem saber o que eu estava fazendo de verdade. O importante é que vocês sempre confiaram em mim e eu só cheguei até aqui, de fato, por vocês. Obrigada!

Aos meus amigos, que estiveram sempre ao meu lado, pelo apoio demonstrado ao longo da construção dessa dissertação. Um obrigada especial para Simas e Glauco, por todas as risadas e tentativas de “se juntar para escrever”. Essa trajetória no PROHIS foi mais leve – apesar de alguns altos e baixos impossíveis de fugir – graças a vocês e todas as vivências que tivemos nesses anos.

Obrigada, João Gabriel, por viver comigo durante esse período – e por todos os outros da minha vida. Obrigada por todos “vai escrever hoje?”, até mesmo quando eu já havia terminado a dissertação. Você também me manteve sã nos momentos difíceis desse trabalho, acreditou em mim mais do que eu mesma e até virou um quase pesquisador junto comigo. Sou muito grata por tudo o que você fez e continua fazendo por mim. Eu te amo!

Ao professor Fernando Sá, por aceitar ser meu orientador e ter sido base para a qualidade deste trabalho.

A Marlene Santana e a Serigy Comics, objeto de estudo deste trabalho, mas também pessoas incríveis e que fazem muito pela cultura sergipana. Obrigada por terem me permitido estudar vocês, e poder levar Sergipe e a *Serigy* por diversos cantos do Brasil. Escrevo isso em 2026, ano em que a Serigy Comics faz 10 anos e segue ganhando cada vez mais notoriedade. Espero que de alguma forma o meu trabalho sirva para chamar a atenção de outros artistas e pesquisadores para os quadrinhos em Sergipe.

É possível que alguns nomes tenham ficado de fora dessa página, mas não estão de fora do meu coração. Recebi um apoio gigantesco durante minha jornada na pós-graduação e sei que só segui em frente por conta dessa força.

Enfim, agradeço a todos com quem convivi ao longo dos anos no DHI e no PROHIS, a todos que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho.

## RESUMO

A presente dissertação analisa as representações culturais presentes na HQ *Serigy*, produzida pelo coletivo sergipano Serigy Comics, com foco na articulação entre imagem, identidade e pertencimento. A pesquisa parte do pressuposto de que as histórias em quadrinhos, para além de seu caráter de entretenimento, constituem uma linguagem gráfico-narrativa capaz de produzir sentidos históricos e culturais. Fundamentada nos aportes teóricos da História Cultural, Cultura Visual e da História Visual, o trabalho compreende a imagem como documento histórico e simbólico. O problema central da investigação consiste em compreender a maneira como *Serigy* mobiliza memória e referências urbanas para produzir uma leitura local da narrativa. A pesquisa sustenta três hipóteses: a obra constrói a figura de um herói periférico que dialoga com o imaginário de super-heróis através de uma visão híbrida; a cidade de Aracaju é agente narrativo; e a HQ mobiliza símbolos culturais locais como estratégias de afirmação identitária no interior do campo cultural. Metodologicamente, a investigação combina a análise semiótica e hermenêutica do imaginário mobilizando autores como Peter Burke (2004), Moacyr Cirne (1972, 1975, 1982, 1990, 2000), Hans Belting (2014), Gilbert Durand (1988, 2012), José D'Assunção Barros (2022), Néstor Canclini (2000, 2007, 2014), Roger Chartier (1990, 1998) e Ulpiano Bezerra de Meneses (2003, 2005). A dissertação organiza-se em três capítulos articulados. O primeiro examina a trajetória do coletivo Serigy Comics, suas formas de organização e estratégias de inserção no mercado cultural sergipano. O segundo analisa a HQ *Serigy* como dispositivo visual de identidade urbana, investigando a construção do herói João Pedro e a mobilização de marcadores culturais locais. O terceiro capítulo finaliza a análise do segundo, trazendo a centralidade da cidade na narrativa. A pesquisa evidencia que a HQ funciona como dispositivo de memória e resistência simbólica, afirmando a produção regional em um cenário historicamente marcado pela hegemonia de narrativas estrangeiras. Conclui-se que as HQs regionais podem atuar como fontes legítimas de análise histórica, contribuindo para o fortalecimento de memórias coletivas e da afirmação de identidades locais.

**Palavras-chave:** História Cultural, Visualidade, Identidade Cultural, Sergipe, História em Quadrinhos.

## ABSTRACT

This dissertation analyzes the cultural representations present in the comic book *Serigy*, produced by the Sergipe-based publishing collective Serigy Comics, focusing on the connection between image, identity and belonging. The research assumes that comics, beyond their entertainment character, constitute a graphic-narrative language capable of producing historical and cultural meaning. Grounded in the theoretical frameworks of Cultural History, Visual Culture and Visual History, the analysis considers the image as a historical and symbolic document. The central problem of the investigation is to understand how *Serigy* mobilizes memory and urban references to produce a localized reading of the narrative. The research advances three hypotheses: the work creates the figure of a peripheral hero who engages with the superhero imaginary through a hybrid perspective; the city of Aracaju functions as a narrative agent; and the comic mobilizes local cultural symbols as strategies of identity affirmation within the cultural field. Methodologically, the work combines semiotic and hermeneutic analysis of the imaginary drawing on authors such as Peter Burke (2004), Moacyr Cirne (1972, 1975, 1982, 1990, 2000), Hans Belting (2014), Gilbert Durand (1988, 2012), José D'Assunção Barros (2022), Néstor Canclini (2000, 2007, 2007), Roger Chartier (1990, 1998) and Ulpiano Bezerra de Meneses (2003, 2005). The dissertation is organized into three interconnected chapters. The first examines the trajectory of the Serigy Comics collective, its organizational forms, and its strategies for entering the cultural market of Sergipe. The second analyzes the *\*Serigy\** comic book as a visual device for urban identity, investigating the construction of the hero João Pedro and the mobilization of local cultural markers. The third chapter concludes the analysis begun in the second by highlighting the centrality of the city within the narrative. The research shows that comics function as devices of memory and symbolic resistance, affirming regional production in a context historically marked by the hegemony of foreign narratives. The conclusion is that regional comics can act as legitimate sources of historical analysis, contributing to the strengthening of collective memories and the affirmation of local identities.

**Keywords:** Cultural History, Visuality, Cultural Identity, Sergipe, Comics.

## LISTA DE FIGURA

|                                                                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Imagem 1 - Informativo sobre o HQ Festival.....                                                                      | 28 |
| Imagem 2 e 3 - Anúncio do 6º HQ Festival.....                                                                        | 29 |
| Imagem 4 - Volume 1 da Revista Ói. ....                                                                              | 30 |
| Imagem 5 - Anúncio de aula de história em quadrinhos. ....                                                           | 31 |
| Imagem 6 - Trecho da HQ <i>Roboy</i> .....                                                                           | 32 |
| Imagem 7 - Membros fixos do coletivo Serigy Comics.....                                                              | 36 |
| Imagem 8 - Capas das principais obras da Serigy Comics.....                                                          | 38 |
| Imagem 9 - Explicação sobre o formato de impressão do título Serigy.....                                             | 41 |
| Imagem 10 - Diferença na cor dos papéis nos volumes 5 (em cima) e 2 de Serigy.....                                   | 42 |
| Imagem 11 - Diferença entre as edições de Serigy e Uçaúna. ....                                                      | 43 |
| Imagem 12 - Parte do Espaço HQ na Biblioteca Epiphânio Dória. ....                                                   | 44 |
| Imagem 13 - Símbolos do sertão em Cangaço Overdrive. ....                                                            | 46 |
| Imagem 14 - O sertão representado por Jô Oliveira.....                                                               | 47 |
| Imagem 15 - Capa dos 5 volumes da obra Serigy.....                                                                   | 53 |
| Imagem 16 - Exemplificação da escolha gráfica de Marlone. ....                                                       | 54 |
| Imagem 17 e 18 - Representação de uma explosão nos traços de Marlone. ....                                           | 55 |
| Imagem 19 - Cena de luta em <i>Serigy</i> .....                                                                      | 56 |
| Imagem 20 - João Pedro no primeiro volume de Serigy.....                                                             | 60 |
| Imagem 21 - João Pedro conversando com Ed.....                                                                       | 61 |
| Imagem 22 e 23 - João Pedro vai atrás de Ed e quer aprender capoeira. ....                                           | 62 |
| Imagem 24 - João Pedro com pedra de crack.....                                                                       | 63 |
| Imagem 25 - João Pedro comprando crack. ....                                                                         | 63 |
| Imagem 26 - João Pedro refletindo sobre o crack. ....                                                                | 64 |
| Imagem 27 - João Pedro salva mulher em situação de vulnerabilidade.....                                              | 65 |
| Imagem 28 - João Pedro salva moradores de rua. ....                                                                  | 66 |
| Imagem 29 - João Pedro luta contra integrantes da gangue de extermínio. ....                                         | 66 |
| Imagem 30 - Conversa sobre João Pedro e a gangue de extermínio. ....                                                 | 68 |
| Imagem 31 - Indivíduos conversando sobre a ameaça de João Pedro.....                                                 | 69 |
| Imagem 32 - Aparição de Faísca. ....                                                                                 | 70 |
| Imagem 33 e 34 - Notícias sobre Serigy se espalham, caos no centro da cidade.....                                    | 71 |
| Imagem 35 - João Pedro refletindo após o ataque que vitimou Ed. ....                                                 | 72 |
| Imagem 36 - Parte de estátua remanescente do Cacique Serigy. ....                                                    | 73 |
| Imagem 37 - Estátua do Cacique Serigy na praça Olímpio Campos.....                                                   | 74 |
| Imagem 38 - População se manifestando contra Serigy.....                                                             | 77 |
| Imagem 39 - Serigy em conflito nas ruas. ....                                                                        | 78 |
| Imagens 40 e 41 - João Pedro na região da Orla de Atalaia e a representação de insegurança no centro da cidade. .... | 80 |
| Imagem 42 - Edifício Maria Feliciano.....                                                                            | 81 |
| Imagem 43 - Centro da cidade abandonado. ....                                                                        | 82 |
| Imagem 44 e 45 - Representações do Mercado Municipal de Aracaju. ....                                                | 84 |
| Imagem 46 - João Pedro trabalhando como carregador no mercado. ....                                                  | 84 |
| Imagem 47 - Pixo referente à manifestações contra o aumento da passagem de ônibus. ....                              | 86 |
| Imagem 48 - Pixo dando o nome a Serigy.....                                                                          | 86 |
| Imagem 49 - Representação do H. Dantas. ....                                                                         | 87 |
| Imagem 50 - Matéria sobre o navio H. Dantas.....                                                                     | 88 |
| Imagem 51 - Os “china” contra Serigy.....                                                                            | 89 |
| Imagem 52 - Representação dos chineses que lutam contra João Pedro.....                                              | 90 |
| Imagem 53 - Estereótipos sobre a forma como os chineses falam. ....                                                  | 91 |
| Imagem 54 - Diálogo sobre Faísca. ....                                                                               | 92 |

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Imagem 55 - Catedral Metropolitana de Aracaju. ....                                        | 93 |
| Imagem 56 - Serigy se encontra com Faísca na praça Olímpio Campos. ....                    | 94 |
| Imagem 57 e 58 - Faísca se utiliza da história da criação do Centro por Basílio Pirro..... | 95 |

## SUMÁRIO

|                                                                                                              |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                                      | <b>11</b>  |
| <b>CAPÍTULO 1: SERIGY COMICS E O CAMPO DAS HQs EM SERGIPE: CAMINHOS DA PRODUÇÃO E MERCADO CULTURAL .....</b> | <b>23</b>  |
| <b>1.1. MEMBROS E OBRAS PUBLICADAS PELA SERIGY COMICS. ....</b>                                              | <b>36</b>  |
| <b>1.2. PRESENÇA DA SERIGY COMICS NO MERCADO CULTURAL.....</b>                                               | <b>39</b>  |
| <b>1.3. SERIGY COMICS E O ESTADO DE SERGIPE .....</b>                                                        | <b>43</b>  |
| <b>1.4. O MERCADO CULTURAL LITERÁRIO E DE QUADRINHOS EM SERGIPE .....</b>                                    | <b>45</b>  |
| <b>CAPÍTULO 2: SERIGY COMO DISPOSITIVO VISUAL DE IDENTIDADE URBANA .....</b>                                 | <b>51</b>  |
| <b>2.1. ESTRUTURA, ESTILO E ORIGEM DA SERIGY .....</b>                                                       | <b>53</b>  |
| <b>2.2. O HERÓI PERIFÉRICO E A REINVENÇÃO DO ARQUÉTIPO HEROICO ...</b>                                       | <b>58</b>  |
| <b>2.3. SERIGY E A DISPUTA SIMBÓLICA DA MEMÓRIA INDÍGENA.....</b>                                            | <b>72</b>  |
| <b>CAPÍTULO 3. A CIDADE COMO PERSONAGEM: VISUALIDADES URBANAS E DESIGUALDADE ESPACIAL.....</b>               | <b>79</b>  |
| <b>CONCLUSÃO – IMAGEM, CIDADE E MEMÓRIA: SÍNTESES INTERPRETATIVAS .....</b>                                  | <b>97</b>  |
| <b>FONTES .....</b>                                                                                          | <b>101</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                                                                      | <b>101</b> |
| <b>REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS [SITES] .....</b>                                                                 | <b>108</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                                                                                           | <b>112</b> |
| <b>ANEXO 1 .....</b>                                                                                         | <b>112</b> |
| <b>ANEXO 2 .....</b>                                                                                         | <b>116</b> |

## INTRODUÇÃO

As sociedades produzem imagens para pensar a si mesmas. No interior daquilo que a historiografia contemporânea tem denominado de virada cultural e visual, as imagens deixaram de ser compreendidas como meros ornamentos da narrativa histórica para serem reconhecidas como formas específicas de conhecimento social. Nelas inscrevem memórias, projetam pertencimentos e elaboram formas de interpretar o mundo, mas não devemos considerá-las como registros transparentes da realidade: as imagens operam como construções simbólicas atravessadas por disputas, seleções e enquadramentos que revelam tanto aquilo que se deseja tornar visível quanto aquilo que se prefere silenciar. O ato de interrogá-las, portanto, não se detém na mera descrição, mas visa compreender o que está por trás de sua materialidade.

É através desse posicionamento que se coloca uma questão central para a historiografia contemporânea: de que maneira as narrativas visuais podem ser mobilizadas como fontes legítimas para a produção do conhecimento histórico? Tal pergunta ganha especial relevância diante do alargamento do próprio conceito de documento, movimento que permitiu à História Cultural incorporar objetos antes considerados periféricos - entre eles, as histórias em quadrinhos. Ao deslocar o olhar para além das fontes escritas tradicionais, a historiografia passou a reconhecer que diferentes suportes visuais também participam da construção social do passado, exigindo do historiador novas competências de leitura e interpretação.

Durante muito tempo associadas ao entretenimento, as HQs foram frequentemente situadas à margem das investigações historiográficas. Contudo, compreendê-las apenas sob essa chave implica desconsiderar sua potência enquanto artefatos culturais capazes de articular texto e imagem na produção de sentidos sobre o tempo, espaço e as identidades coletivas. Os quadrinhos organizam uma experiência de leitura, produzem interpretações sensíveis da realidade social: o encontro entre a obra e o leitor mobiliza repertórios, memórias e expectativas que transformam a leitura em um processo ativo de produção de significados.

Partindo dessas premissas, esta dissertação toma como objeto de investigação a HQ *Serigy*, produzida pelo coletivo editorial sergipano Serigy Comics. A escolha vai além da singularidade estética da obra, focando sobretudo nas questões que ela permite formular. Ao mobilizar repertórios simbólicos, referências urbanas e imaginários locais, a narrativa se insere em debates mais amplos sobre memória, identidade e representação, convidando-nos a refletir sobre os modos pelos quais produções visuais participam da construção simbólica das cidades e de seus sujeitos.

O próprio nome que intitula a obra sugere a densidade dessas camadas interpretativas. *Serigy* remete a um nome de origem tupi, e a figura de um líder indígena do século XVI associado às resistências ao avanço colonial português no território que hoje corresponde ao estado de Sergipe. Ao ser reinscrito em uma narrativa gráfica contemporânea, esse nome desloca temporalidades, aproximando passado e presente e evidenciando que a memória constitui um campo permanentemente atravessado por disputas de sentido, e não deve ser percebida como um legado imóvel. Nesse movimento, a memória deixa de operar como evocação e passa a atuar como elemento ativo na imaginação social, participando da elaboração de pertencimentos e da definição de horizontes identitários.

Discutir identidade, nesse contexto, exige afastar-se de compreensões essencialistas para reconhecê-la como construção simbólica, relacional e histórica. As imagens desempenham um papel decisivo nesse processo, pois oferecem formas sensíveis através das quais sujeitos e coletividades podem se reconhecer, ou se estranhar. A HQ *Serigy* torna visível esse processo ao articular repertórios amplamente difundidos, como os códigos do gênero heróico, a referências culturais locais. O resultado é um movimento de ressignificação que inscreve experiências urbanas específicas no interior de uma linguagem globalizada, privilegiando a noção de hibridismo cultural (Canclini, 2000).

Parte-se da hipótese de que *Serigy* não rompe com a matriz narrativa do gênero super-herói, mas a insere em um contexto local, se apropriando de convenções globais e as articulando às experiências, espaços e referências culturais sergipanas. Nesse sentido, a HQ opera menos como uma negação do modelo dominante e mais como uma negociação simbólica entre o global e o local, entre a lógica do mercado cultural e a afirmação de identidades regionais.

Tornar essa obra como objetivo também significa voltar o olhar para um campo ainda pouco sistematizado pela pesquisa acadêmica. A produção de histórias em quadrinhos em Sergipe permanece, em grande medida, dispersa em narrativas independentes, publicações de circulação restrita e acervos pessoais. Tal condição revela os efeitos das assimetrias que historicamente marcaram a legitimação cultural no país. Investigar a *Serigy Comics*, portanto, implica reconhecê-la como agente situado em um cenário atravessado por limitações estruturais, mas também por estratégias criativas de afirmação simbólica.

Considerando, então, *Serigy* como um produto visual capaz de elaborar interpretações sobre a experiência urbana e projetar sentidos de pertencimento, sugere-se que as narrativas gráficas não só representam o espaço social, mas participam ativamente de sua construção. É a

partir desse enquadramento que emerge o problema que orienta esta pesquisa: como a narrativa visual de *Serigy* mobiliza memória, imaginário e identidade para produzir leituras situadas da cultura urbana sergipana? Que regimes de visibilidade são atingidos pela obra? E de que maneira suas imagens contribuem para afirmar, negociar ou tensionar formas de representação no interior do campo cultural brasileiro?

Para enfrentar essas questões, a investigação ancora-se nas contribuições da História Cultural e dialoga com os estudos da visualidade, do imaginário e das representações, partindo do entendimento de que os bens culturais não possuem sentidos fixos. Seus significados emergem dos usos sociais que deles se fazem, das leituras que suscitam e das disputas que o atravessam (Chartier, 1990; Burke, 2004). A pesquisa também se aproxima da perspectiva que compreende a visualidade como dimensão histórica do olhar, constituída por práticas culturais, códigos de leitura e regimes de visibilidade socialmente situados (Meneses, 2003, 2005; Belting, 2014).

A pesquisa sustenta, assim, três hipóteses principais. A primeira é que *Serigy* constrói a figura de um herói periférico que dialoga com o imaginário de super-herói, mas se distancia dele ao incorporar atributos ligados à marginalidade urbana, à precariedade social e à experiência cotidiana da cidade de Aracaju. A segunda hipótese é que a cidade não é mero cenário, e sim um elemento ativo da construção visual da HQ, sendo representada por meio de lugares reconhecíveis que participam da elaboração de uma memória urbana e de uma identidade local. Por fim, a terceira hipótese aponta que a HQ mobiliza referências culturais locais, simbólicas, espaciais e históricas, como forma de disputar visualmente os sentidos sobre Sergipe, inserindo o estado em um circuito mais amplo de produção cultural contemporânea.

Esta pesquisa apoia-se em um referencial teórico-metodológico que compreende a imagem como elemento central na construção de sentidos históricos, simbólicos e culturais. Ao ampliar as possibilidades de investigação, a História Cultural deslocou o olhar historiográfico para além dos documentos escritos, incorporando representações, linguagens e práticas simbólicas como dimensões constitutivas da experiência social. A pesquisa combina a análise das imagens, inspirada nos estudos de Moacyr Cirne (1982, 2000), explorando os elementos das HQs e como eles funcionam como uma ferramenta para compreender as interações entre linguagens verbais e gráfica; com a hermenêutica do imaginário, conforme proposta por Gilbert Durand (1988, 2012), além dos diálogos com a antropologia da imagem de Hans Belting (2014). A imagem é entendida como produtora de sentidos sociais, culturais e políticos, operando como

espaço de representação e de disputa simbólica, como defende Peter Burke (2004) e Ulpiano Bezerra de Meneses (2003, 2005).

Tratadas como testemunhos históricos (Burke, 2004), as imagens mobilizam códigos culturais, valores sociais e visões de mundo, permitindo investigar formas históricas de compreender o mundo. Essa abordagem desloca a imagem do lugar secundário de ilustração para o de representação ativa, permitindo investigar sensibilidades, ideologias e formas de percepção historicamente situadas. As imagens que compõem as páginas de *Serigy* constroem sentidos sobre o pertencimento, sobre a cidade de Aracaju e sobre os sujeitos que nela vivem. Essas imagens, quando articuladas com os elementos narrativos e com o contexto de produção da obra, tornam-se formas de testemunho, fontes visuais que produzem memória e reforçam identidades. “As histórias em quadrinhos comunicam numa ‘linguagem’ que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público” (Eisner, 1989, p. 7) e é dessa forma que buscamos enxergar a HQ *Serigy*.

Toda representação, entretanto, é produzida em contextos específicos de circulação e leitura. As imagens, assim como os textos, são apropriadas de maneiras diversas pelos sujeitos, e seus sentidos não são fixos, mas negociados socialmente (Chartier, 1990, 1998). Essa abordagem reforça a necessidade de considerar as práticas de leitura e os modos de apropriação como elementos constitutivos da análise histórica.

Entre os principais conceitos que são apropriados na construção dessa dissertação, a ideia de Cultura Visual e a Visualidade são pontos chave na compreensão do uso da cultura pelas imagens. A noção de Cultura Visual dialoga com abordagens contemporâneas que a compreendem como um espaço no qual imagens, práticas sociais, experiências sensíveis e modos de ver se articulam historicamente. A cultura visual se define pelas condições históricas que organizam sua produção, seus usos e suas leituras (Gandolfo, 2019).

Ao legitimar determinadas narrativas visuais e silenciar outras, as imagens evidenciam que o campo do visível é atravessado por relações de poder. No Brasil, o debate sobre cultura visual e o uso histórico das imagens têm se consolidado a partir de contribuições que enfatizam a necessidade de reconhecer a visualidade como parte constitutiva da experiência social. Ulpiano Bezerra de Meneses (2003, 2005) aponta que as imagens devem ser compreendidas como fatos históricos dotados de linguagem própria, inseparáveis dos contextos sociais que as produzem, dos usos que as ativam e das práticas de visualização que lhes atribuem sentido. A noção de iconosfera, proposta por Meneses, refere-se ao conjunto de imagens que estruturam o

universo simbólico de uma coletividade em determinado tempo e espaço, focando na dimensão discursiva e construída do ver. Reconhecer que a percepção é um aspecto do comportamento humano moldado pela cultura implica compreender que toda visualidade é historicamente situada (Meneses, 2003, p. 18-19).

Essa discussão aproxima-se das reflexões de Ana Maria Mauad (1996), para quem trabalhar historicamente com imagens é compreender que elas são como uma mensagem produzida ao longo do tempo, podendo operar “tanto como imagem/documento quanto como imagem/monumento” (Mauad, 1996, p. 73), ou seja, as imagens participam da produção de comportamentos e representações sociais, podendo inclusive atuar como formas de educação do olhar e de controle simbólico. A partir desse diálogo, vemos que texto e contexto se tornam indissociáveis, e a análise visual passa a demandar uma perspectiva necessariamente transdisciplinar.

Hans Belting (2014) amplia essa discussão ao propor uma abordagem antropológica da imagem. Segundo o autor, a imagem não existe de maneira autônoma, mas se realiza na relação entre imagem, meio e corpo. O corpo, segundo ele, é o “lugar da imagem” e é através dele que percebemos, sentimos e damos sentido às imagens que nos cercam (Belting, 2014, p. 82), ou seja, toda experiência imagética é atravessada por repertórios culturais, memórias e afetos. Seguindo os conceitos de Belting e Meneses, podemos afirmar que:

Uma <imagem> é mais do que um produto da percepção. Surge como resultado de uma simbolização pessoal ou coletiva. Tudo o que comparece ao olhar ou perante o olho interior pode deste modo aclarar-se através da imagem ou transformar-se numa imagem. Por isso, o conceito de imagem, quando se toma a sério, só pode ser, em uma análise, um conceito antropológico (Belting, 2014, p. 21-22).

Dessa forma, conseguimos compreender a experiência visual como inseparável do corpo e da sensibilidade, destacando que o olhar é sempre incorporado e situado. A visualidade configura-se como uma prática histórica atravessada por disputas simbólicas, na qual diferentes formas de ver o mundo são produzidas e negociadas. Compreender a cultura visual como espaço de disputa torna-se ainda mais significativo quando essa discussão é situada no contexto latino-americano, contribuindo para evitar a naturalização de modelos teóricos universalizantes. A incorporação dos Estudos Culturais no Brasil ocorre de maneira particular, marcada pela permeabilidade entre disciplinas e pela necessidade de interpretar sociedades atravessadas por desigualdades e processos de modernização. Assim, a esfera cultural deve ser entendida como uma encruzilhada na qual convergem processos econômicos, relações sociais, tecnologias

dinâmicas e políticas, evidenciando que a produção e reprodução da vida social passam necessariamente por sua compreensão (Ortiz, 2004).

Conceber a cultura como lugar de poder implica reconhecer que as disputas por sentido também se realizam no plano simbólico, atravessando imagens, narrativas e formas de representação. Produções culturais devem ser vistas como práticas ativas na construção da realidade, e esse ponto é particularmente relevante para a análise das histórias em quadrinhos, uma vez que a leitura das HQs envolve uma experiência sensível e corporal, orientada por sequências visuais, enquadramentos, ritmos narrativos e articulações entre texto e imagem.

Assim, a visualidade das HQs não deve se limitar ao conteúdo representado, pois ela inclui os modos de leitura que a linguagem gráfico-narrativa instaura. Em *Serigy*, a escolha por enfatizar paisagens urbanas, elementos arquitetônicos e dinâmicas cotidianas da cidade sugere a produção de uma visualidade que privilegia o local como espaço de pertencimento. Essas imagens organizam um regime do olhar no qual o leitor é convidado a reconhecer o território especialmente como dimensão constitutiva da narrativa.

Levando essa questão em consideração, compreender as histórias em quadrinhos como artefatos culturais implica reconhecê-las como produções inseridas em dinâmicas históricas de produção, circulação e consumo. Entendendo que este trabalho não busca definir o que são as HQs, o que de fato nos interessa é compreender como elas operam enquanto prática visual e narrativa, mobilizando repertórios simbólicos e regimes de visibilidade.

Inseridos na indústria cultural, os quadrinhos são atravessados por interesses editoriais, transformações tecnológicas e expectativas de público (Almeida, 2017). Tal perspectiva desloca a leitura das HQs para além do entretenimento, permitindo observá-las como manifestações capazes de produzir sentidos sociais e de difundir imaginários coletivos. No campo brasileiro, essa abordagem revela um campo historicamente tensionado pela forte presença de modelos estrangeiros, particularmente norte-americanos, que durante décadas influenciaram padrões narrativos e estéticos. Porém ainda assim é importante citar que esse processo envolve movimentos de apropriação e ressignificação, nos quais referências globais são interpretadas a partir de experiências locais. Essa compreensão dialoga com perspectivas que entendem a cultura como um campo dinâmico de trocas e reelaborações, permitindo situar os quadrinhos brasileiros como produções que participam ativamente da construção de repertórios culturais próprios, fugindo da noção de produtos periféricos, na margem da cultura global.

Moacyr Cirne destaca-se como um dos principais teóricos brasileiros ao defender que os quadrinhos constituem uma linguagem autônoma e complexa, estruturada por cortes espaço-temporais que convocam a participação ativa do leitor. Para Cirne (2000), as HQs devem ser analisadas como discursos culturais atravessados por ideologia e disputas simbólicas, e não como produtos neutros de entretenimento. Essa perspectiva permite compreender os quadrinhos como espaços de enunciação, nos quais se articulam valores sociais, imaginários coletivos e posicionamentos políticos. Os quadrinhos surgem, então, como uma forma narrativa específica que integra o amplo campo das linguagens visuais.

Podemos compreender, então, que a linguagem das HQs organiza experiências de leitura sensíveis, conduzindo o olhar do leitor por meio de enquadramentos, sequências e escolhas gráficas que estruturam a percepção do tempo e do espaço narrativo, transformando em uma operação interpretativa complexa, que exige o domínio de um conjunto de convenções próprias que orientam modos particulares de interpretação (Ramos, 2009). Nesse sentido, os quadrinhos podem ser entendidos como dispositivos de visualidade que articulam imagem e texto, organizando o tempo narrativo, o espaço e o ritmo de leitura, orientando modos específicos de ver e de interpretar o mundo.

É através desse debate que *Serigy* pode ser situada: em um campo marcado por assimetrias culturais, a obra evidencia movimentos de afirmação simbólica ao mobilizar referências locais e experiências urbanas específicas. A HQ sugere um gesto de inscrição cultural que amplia os espaços de representação no universo dos quadrinhos brasileiros.

É importante também apresentar os conceitos de identidade, imaginário e identidade cultural, que são fundamentais para o desenvolvimento da análise da HQ fonte deste trabalho. Compreendemos aqui a identidade como uma questão simbolicamente construída, é no campo das imagens que muitos de seus mecanismos de legitimação se tornam visíveis. A dimensão simbólica das imagens relaciona-se diretamente à construção da identidade cultural, entendida como processo histórico e social, enquanto as representações visuais consolidam vínculos coletivos ao mesmo tempo em que os transformam.

O imaginário, conforme Gilbert Durand (1988), constitui um sistema de imagens e esquemas simbólicos que organiza a percepção, o pensamento e a ação no mundo: o imaginário manifesta-se nas práticas culturais, nas narrativas e nas produções artísticas, estruturando modos de representação e interpretação da realidade. A leitura das manifestações simbólicas deve ser feita a partir de uma hermenêutica das imagens, ou seja, de uma interpretação que vá

além do conteúdo literal em busca dos sentidos que estão sendo representados. Essa abordagem é relevante para o estudo das histórias em quadrinhos, que mobilizam símbolos, mitos e arquétipos amplamente compartilhados no imaginário coletivo.

Já a identidade é compreendida, no âmbito da História Cultural, como um processo relacional, histórico e socialmente construído, e não como uma essência fixa ou natural. As identidades se constituem a partir de relações de diferença, ela é elaborada em oposição ao “outro”, sendo constantemente reinterpretada ao longo do tempo (Said, 2003, p. 303). Cada sociedade recria seus “outros” de acordo com seus interesses e disputas, tornando a questão da identidade um processo dinâmico, atravessado por lutas simbólicas que envolvem indivíduos e instituições.

Néstor García Canclini (2000) aprofunda essa compreensão ao enfatizar a hibridização cultural como processo constitutivo das sociedades contemporâneas. “Todo grupo que quer diferenciar-se e afirmar sua identidade faz uso tácito ou hermético de códigos de identificação fundamentais para a coesão interna [...]” (Canclini, 2000, p. 164), e esses códigos se manifestam em expressões culturais, símbolos imagéticos e narrativas visuais, como nas HQs. As culturas locais não existem de forma isolada, elas se constituem em relação a fluxos globais, apropriando-se e ressignificando linguagens, estilos e narrativas amplamente difundidos.

Nesse processo, a imagem deve ser compreendida como agente ativo na construção e percepção da identidade. Os sentidos das imagens culturais são construídos ritualmente e é nesse “ritual”, que pode ser interpretado como as relações/interações de um grupo na recepção e produção dessas imagens, que podemos tirar informações sobre mentalidades e aspectos de uma identidade. Enquanto Burke (2004, p. 159) traz as imagens como evidências históricas das mentalidades e ideologias, revelando formas de autoidentificação e da construção de estereótipos do “Outro” ao longo do tempo, Néstor Canclini (2000, p. 203) ressalta a hibridização cultural como força capaz de redefinir identidades em contextos de modernização.

Exemplos diversos reforçam esse argumento. Em Sergipe, a multiplicidade de estabelecimentos que utilizam o nome “Serigy” evidencia como símbolos culturais operam como marcadores de pertencimentos; práticas culturais e manifestações populares, muitas vezes ligadas a heranças históricas ou étnicas, demonstram a manutenção de tradições ao mesmo tempo em que se reinventam diante de vivências contemporâneas. Essas expressões culturais ganham visibilidade nos espaços públicos, materializando e difundindo elementos das identidades regionais. Esses casos refletem a importância dos simbolismos dentro das tradições

culturais e mostram como eles se manifestam de forma perceptível nos territórios em que ocorrem, especialmente nas áreas comuns da comunidade.

Assim, temos as HQs atuando como um campo de enunciação identitária, em que determinados símbolos podem ser visibilizados e outros, silenciados. Essa disputa simbólica encontra eco na proposta de Néstor Canclini (2000), que analisa as culturas latino-americanas a partir da noção de hibridismo. Para o autor, a identidade cultural não é pura nem homogênea, mas resultado de processos de mestiçagem, cruzamentos e apropriações, uma rede híbrida e permeada por conflitos no processo de produção de sentido.

Essa perspectiva permite compreender as histórias em quadrinhos como espaços privilegiados de negociação cultural, nos quais se articulam referências globais e experiências locais, produzindo visualidades híbridas e identidades situadas. As contribuições de Roger Chartier (1990) reforçam essa ideia ao destacar que toda representação é construída, situada e disputada. As imagens e narrativas não refletem a realidade de forma neutra pois são influenciadas pela cultura e orientam práticas de leitura e produção de sentidos. Assim, analisar uma HQ implica observar como as representações são construídas e quais regimes de visualidade ela instaura.

No contexto brasileiro, especialmente nas produções independentes, os quadrinhos assumem uma função ainda mais potente: reinscrever experiências invisíveis, dar visibilidade a personagens e culturas locais, e propor leituras que confrontam modelos narrativos impostos por uma lógica dominante. Observar essas obras a partir da visualidade é perceber como cada traço, cada cor, cada escolha estética carrega intencionalidades. Assim, ao pensarmos as HQs como documentos visuais estamos reconhecendo que ele é também um espaço de criação, imaginação e disputa, e não apenas legitimando um objeto cultural enquanto fonte histórica. É um lugar onde se produzem sentidos sobre o passado, o presente e sobre quem somos, ou desejamos ser, enquanto cultura.

Portanto, discutir identidade na HQ se trata de compreender de que forma os personagens são representados e quais discursos essas representações constroem ou contestam. A identidade cultural, nesse caso, é construção visual e memória em disputa. Na análise de *Serigy*, essa perspectiva será central: compreender como a narrativa visual contribui para a elaborar um sentimento coletivo de pertencimento, ao mesmo tempo em que questiona ou reforça modelos hegemônicos de representação. Nesse processo, a imagem se torna seu próprio terreno de luta simbólica.

A mobilização de símbolos culturais e referências espaciais nas histórias em quadrinhos permite observar como o imaginário opera na construção de identidades visuais. Em *Serigy*, a articulação entre elementos narrativos do gênero heróico e referências culturais locais aponta para um processo de ressignificação simbólica, no qual repertórios amplamente difundidos são apropriados para produzir uma narrativa situada. Tal movimento evidencia como produções culturais contemporâneas participam da elaboração de pertencimento e da afirmação de identidades.

A articulação entre imagem, visualidade, imaginário e identidade permite compreender as histórias em quadrinhos como fontes históricas legítimas para a análise cultural. A leitura das HQs constitui uma prática socialmente situada, na qual os sentidos emergem da interação entre obra, leitor e contexto histórico. O olhar do leitor é mediado por repertórios culturais, experiências sensíveis e práticas de leitura que condicionam a forma como as imagens são apreendidas e interpretadas.

Os meios de comunicação, incluindo os impressos como as HQs, criam formas de ação e interação social (Thompson, 1998). *Serigy*, nesse caso, promove um espaço de diálogo entre leitores, artistas e cultura local: a imagem é atravessada por escolhas ideológicas, estéticas e sociais. Ela convida o leitor a olhar novamente para sua cidade, sua história, sua identidade. Em um mercado nacional ainda dominado por narrativas estrangeiras, a aposta em produções locais representa um gesto político e cultural, de fortalecer a memória e os símbolos locais. A imagem é também um instrumento de poder simbólico, capaz de incluir ou excluir determinados grupos da narrativa histórica (Burke, 2004).

Ao reconhecer as imagens como instâncias produtoras de inteligibilidade histórica, desloca-se também o próprio gesto do historiador: já não se trata de interpretar representações, mas de interrogar os modos pelos quais o visível organiza experiências, delimita pertencimentos e projeta horizontes de memória. As histórias em quadrinhos revelam formas específicas de pensar o mundo social e torná-lo sensível. Assumir essa perspectiva implica compreender que toda visualidade é, simultaneamente, uma prática cultural e uma operação histórica, um campo no qual se negociam sentidos, se disputam versões do passado e se esboçam possibilidades de futuro.

É a partir dessas discussões que a presente dissertação se desenvolve.

O recorte empírico da pesquisa concentra-se nos volumes publicados da HQ *Serigy* (2016-2024), analisados a partir de leituras sistemáticas que buscaram identificar símbolos, referências espaciais, estratégias narrativas e escolhas visuais recorrentes. Além disso, o trabalho dialoga com entrevistas, falas públicas e materiais de divulgação produzidos pelos integrantes do coletivo Serigy Comics, compreendidos como discursos situados sobre a própria produção cultural. Reconhece-se, entretanto, como limite da pesquisa, a impossibilidade de desenvolver uma investigação aprofundada em história oral, tanto pela dificuldade de acesso aos autores como pelas condições temporais e metodológicas do trabalho. Essa limitação é explicitada e considerada na construção da análise, que privilegia a leitura das imagens e dos discursos visuais como fontes centrais.

A partir desse enquadramento teórico e metodológico, a dissertação está organizada em três capítulos, que se articulam para sustentar a análise da HQ *Serigy* enquanto objeto de estudo inserido nos debates da História Cultural, da Cultura Visual e da História Visual.

O primeiro capítulo, intitulado *Serigy Comics e o campo das HQs em Sergipe: caminhos da produção e mercado cultural*, dedica-se à contextualização histórica e institucional do coletivo Serigy Comics, situando sua atuação no panorama mais amplo da produção de histórias em quadrinhos no estado de Sergipe. O capítulo examina a formação do coletivo, analisando sua trajetória, suas formas de organização, os espaços de circulação de suas obras, inserção no mercado cultural e vínculos com a cena local de quadrinistas, evidenciando como a iniciativa se articula a dinâmicas contemporâneas de produção independente, além do papel das redes sociais, da universidade e das políticas culturais na consolidação do grupo. Ao mapear agentes, práticas e condições de produção, o capítulo estabelece as bases para compreender a HQ *Serigy* como resultado de um campo cultural específico, marcado por disputas de visibilidade, afirmação identitária e construção de narrativas visuais situadas.

O segundo capítulo, intitulado *Serigy como dispositivo visual de identidade urbana*, dedica-se à análise da HQ *Serigy*, compreendendo-a como uma narrativa visual que produz interpretações sobre a identidade cultural sergipana. A partir dos referenciais da História Cultural, da História Visual e dos estudos da imagem, o capítulo investiga a linguagem gráfico-sequencial da obra, sua construção estética e os mecanismos pelos quais a narrativa articula memória, imaginário e pertencimento. A análise concentra-se em três eixos principais: a constituição de João Pedro como um herói periférico, elaborado por meio da apropriação de convenções do imaginário heroico; a disputa simbólica em torno da memória indígena,

especialmente a ressignificação da figura histórica do cacique Serigy; e a mobilização de referências culturais locais como elementos estruturadores da narrativa. Ao longo do capítulo, demonstra-se que a HQ elabora uma identidade visual situada, capaz de articular diferentes temporalidades e produzir sentidos sobre a experiência histórica sergipana.

O terceiro capítulo, intitulado *A cidade como personagem: visualidades urbanas e desigualdade espacial*, aprofunda a investigação sobre as formas pelas quais Aracaju é representada na HQ, compreendendo a cidade como elemento constitutivo da narrativa. A análise evidencia que o espaço urbano organiza o desenvolvimento da história por meio da representação de bairros, monumentos, mercados, edifícios históricos e outros marcos reconhecíveis da capital sergipana, convertidos em operadores narrativos e simbólicos. Ao mesmo tempo, são examinadas as relações entre território, memória e desigualdade espacial, demonstrando como a narrativa gráfica incorpora conflitos sociais, experiências periféricas e disputas por pertencimento na construção de uma visualidade urbana própria. Nesse percurso, argumenta-se que Aracaju assume função narrativa central, produzindo uma interpretação historicamente situada da cidade e reafirmando as histórias em quadrinhos como linguagem capaz de elaborar representações sobre o espaço urbano e a cultura histórica.

Assim, esta dissertação busca contribuir para os debates da História Cultural e Visual, reforçando a legitimidade das imagens na construção de narrativas históricas e culturais, ao mesmo tempo em que valoriza produções independentes e regionais como espaços de criação simbólica e de afirmação identitária. Ao tomar *Serigy* como objeto de análise, o trabalho defende que os quadrinhos constituem suportes privilegiados de memória e observatórios sensíveis das dinâmicas culturais contemporâneas, tensionando hierarquias consolidadas no campo historiográfico e afirmando a centralidade das visualidades na compreensão das formas pelas quais as sociedades narram a si mesmas.

## **CAPÍTULO 1: SERIGY COMICS E O CAMPO DAS HQs EM SERGIPE: CAMINHOS DA PRODUÇÃO E MERCADO CULTURAL**

Serigy. Siri'y, água de siri. Cyri'y-pe, no rio dos siris (Guaraná, 1916, *apud* Santos, 2012).

Assim como as imagens, nomes não são neutros; carregam memórias, disputas e projetos de futuro. Ao escolher determinadas denominações, agentes culturais mobilizam temporalidades diversas e reinscrevem experiências históricas no presente, transformando-as em elementos ativos na construção de identidades coletivas.

O nome “Serigy”, que dá título tanto ao coletivo quanto a sua principal HQ, articula diferentes temporalidades da história sergipana. Sua origem tupi remete a um termo frequentemente traduzido como “água de siri” – trazendo a ideia da paisagem sergipana anterior a ocupação colonial –, mas também evoca a figura de um líder indígena do século XVI que resistiu ao avanço da colonização portuguesa no território que hoje corresponde ao estado de Sergipe. A permanência de vocábulos indígenas na nomeação de rios, serras e localidades constitui um dos vestígios mais duradouros da ocupação originária, mesmo diante das profundas transformações produzidas pela colonização portuguesa.

Essa permanência, entretanto, não corresponde à preservação integral das experiências históricas dos povos indígenas. Os nomes sobreviveram em muitos casos enquanto as populações que lhes deram origem foram submetidas a guerras de conquista, deslocamentos forçados, escravização, aldeamentos missionários e sucessivos processos de invisibilização documental. A memória indígena passou, assim, a integrar a construção histórica de Sergipe por meio de referências fragmentadas, frequentemente apropriadas pelas narrativas oficiais de formação territorial. Como demonstra Beatriz Góis Dantas (2024), parte significativa da historiografia regional consolidou interpretações que privilegiam a perspectiva dos conquistadores, reproduzindo classificações coloniais e reduzindo a diversidade étnica existente na região a categorias genérica como “tapuias” e “tupis”, sem problematizar os contextos políticos em que tais classificações foram produzidas.

Através de Felisbello Freire (2013), podemos traçar uma história sobre a construção e colonização de Sergipe, que passa pela resistência do cacique Serigy e outros líderes indígenas. À frente dos Tupinambás que viviam entre o rio Sergipe e Vaza-Barris, Serigy tornou-se símbolo de uma resistência marcada por confrontos violentos e pela defesa do território frente

às investidas coloniais. Essa região era considerada como uma ponte estratégica para a comunicação entre Bahia e Pernambuco, com forte presença de grupos indígenas e de franceses, que estabeleciam relações comerciais com as comunidades locais. Foi a partir de Frei Vicente do Salvador que a conquista de Sergipe foi inserida no conjunto das campanhas militares destinadas a assegurar o domínio português sobre o litoral nordestino, evidenciando que a ocupação do território fazia parte de uma política mais ampla de consolidação da América portuguesa.

Luiz de Brito, o primeiro governador das capitanias do norte, resolve realizar a exploração do rio Real em busca de mais recursos, mas é recebido com hostilidade por grupos liderados pelos morubyabas, Serigy, Suruby e Aperipê (Freire, 2013, p. 97). Em um contexto de desconfiança mútua e disputa pela defesa e controle do espaço, os embates resultaram em massacres, prisões e escravização dos indígenas. Suruby é morto, enquanto Serigy e Aperipê são presos. Apesar desse conflito, isso não garantiu o controle efetivo da região pelos portugueses. A conquista somente seria consolidada com a expedição de Cristóvão de Barros, em 1590, cuja campanha militar possibilitou a fundação de São Cristóvão e organização administrativa da nova capitania. Esse controle, no entanto, veio em conjunto com uma nova onda de massacre contra os indígenas, com os ecos de vingança dos aliados e parentes dos líderes presos e mortos anteriormente. O que aconteceu em Sergipe “foi uma verdadeira bandeira” (Freire, 2013, p. 101). Vários indígenas foram mortos, presos ou escravizados. A Capitania de Sergipe del-Rey é construída em cima do sangue indígena, distribuída entre os latifundiários de diversas regiões<sup>1</sup>.

A “conquista de Segipe” deve ser interpretada como um processo prolongado de guerra colonial, no qual campanhas militares, alianças políticas, aprisionamentos, aldeamentos e distribuição de sesmarias constituíram mecanismos complementares de incorporação do território ao Império português. A violência integrou a própria lógica de ocupação do espaço, viabilizando a implantação da pecuária, a abertura de rotas terrestres e a formação das primeiras unidades administrativas da capitania.

Essa perspectiva também altera a forma de compreender a atuação indígena. A documentação colonial frequentemente emprega expressões como “gentios”, “rebeldes” ou “bárbaros”, categorias vinculadas ao vocabulário político do colonialismo português e

---

<sup>1</sup> No capítulo de análise da HQ *Serigy* serão abordados com maior profundidade os aspectos do uso do cacique Serigy para a construção da narrativa e questões de reconstrução de memória.

utilizadas para legitimar a guerra justa e a escravização indígena. A historiografia contemporânea tem problematizado essas classificações ao reconhecer os povos originários como agentes históricos que formularam estratégias de resistência, estabeleceram alianças circunstanciais, negociaram com diferentes grupos europeus e reorganizaram suas formas de sobrevivência diante da expansão colonial. A presença – mesmo que diminuta – de comunidades indígenas no Nordeste demonstra a sua profunda reconfiguração social, territorial e política após intervenção dos portugueses.

A figura de Serigy insere-se nesse campo de disputas entre história e memória. As referências ao líder indígena foram preservadas principalmente pela tradição historiográfica regional e posteriormente incorporadas ao patrimônio simbólico sergipano. Sua presença ultrapassa os livros de história e alcança a cultura política estadual por meio de instituições, monumentos e homenagens oficiais, como o Palácio Serigy e a Medalha de Ordem do Mérito Serigy. Esse recurso também levanta questões importantes sobre apropriação simbólica, representações e atualização do passado indígena no presente, pois preserva-se o nome, enquanto os conflitos, a violência da conquista e a participação indígena na formação do território permanecem frequentemente secundarizados nas narrativas públicas.

É nesse contexto que a escola do nome Serigy pelo coletivo adquire densidade histórica. A referência aproxima a produção da Serigy Comics de um repertório de memórias que remonta às disputas pela ocupação colonial do território sergipano e reintroduz esse passado no circuito da cultura visual contemporânea. A HQ estabelece, assim, uma interlocução com tradições históricas, narrativas regionais e símbolos institucionais que continuam produzindo sentidos sobre a identidade sergipana. Ao mobilizar o nome Serigy, o coletivo traz uma mediação entre diferentes temporalidades, conectando a memória indígena, a formação colonial de Sergipe e as atuais disputas em torno da representação do passado regional.

Nas últimas décadas, o campo das HQs no Brasil passou por reconfigurações significativas, especialmente com o fortalecimento da produção independente, o uso de plataformas digitais e a adoção de modelos alternativos de financiamento. Conforme observa André Pereira de Carvalho (2017), mecanismos como financiamento coletivo alteraram as formas de publicação, redefinindo as relações sociais que sustentam o campo, ampliando a importância do capital social e das redes de contato na legitimação das obras e na trajetória dos artistas.

Nesse contexto, o sucesso no meio dos quadrinhos é frequentemente atribuído ao esforço individual, embora esteja profundamente relacionado às condições estruturais e às redes de sociabilidade disponíveis aos autores. Tal perspectiva permite compreender o surgimento de coletivos artísticos como estratégias de cooperação capazes de reduzir custos, compartilhar competências e ampliar a visibilidade das produções.

A noção de coletivo vai além da ideia de um simples agrupamento de artistas. “Os coletivos são organizações autogeridas, descentralizadas, flexíveis e situacionais” (Hollanda, 2010, p. 5), são criadas pensando em redes que trabalham com fluxos constantes de produção, com a participação direta de todos os membros. A composição de um coletivo não é fixa, uma vez que os membros se juntam de acordo com projetos específicos a serem desenvolvidos. Em um campo historicamente concentrado na produção de grandes editoras - geralmente do eixo Rio-São Paulo, iniciativas coletivas funcionam como mecanismos de inserção e resistência, permitindo que artistas de regiões periféricas disputem espaços de circulação e reconhecimento. É nesse horizonte que se insere a Serigy Comics.

A Serigy Comics é um coletivo editorial que reúne artistas sergipanos interessados na produção de histórias em quadrinhos, contos e obras de literatura fantástica. Compreender sua trajetória implica analisá-la como um agente situado em um campo cultural marcado por assimetrias regionais, limitações estruturais e estratégias próprias de circulação.

A característica central do coletivo é a ambientação das narrativas em contextos locais, especialmente em Sergipe e sua capital, Aracaju, incorporando personagens históricos e míticos ao lado de protagonistas ficcionais. Essa escolha narrativa confere às obras uma dimensão de pertencimento cultural, ao mesmo tempo em que atualiza símbolos regionais em formatos influenciados pelas HQs *mainstream*. As tramas frequentemente exploram elementos recorrentes do gênero, como lutas, jovens com superpoderes, dilemas sociais e políticos, mas sempre em diálogo com referências do cotidiano sergipano. Essa articulação sugere um processo de hibridização cultural, no qual repertórios globais são reconfigurados a partir de experiências locais.

Idealizado em 2016 pelo professor Marlone Santana, graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Sergipe (2014), o coletivo nasce da percepção da escassez de narrativas que valorizem referências locais. Sua trajetória acadêmica e sua atuação na educação contribuíram para a aproximação entre as histórias em quadrinhos e práticas culturais, levando-o a propor um espaço de criação que desse visibilidade à identidade sergipana.

A presença significativa de artistas vinculados ao ambiente universitário não constitui um dado secundário. Ao longo das últimas décadas, a universidade consolidou-se como espaço privilegiado para a formação técnica, experimentação estética e construção de redes intelectuais. Muitos quadrinistas contemporâneos tiveram nesses ambientes seus primeiros contatos com linguagens gráficas, debates críticos e circuitos culturais (Moreira, 2025). Dessa forma, a universidade pode ser compreendida como um importante espaço de legitimação simbólica, responsável por ampliar o capital cultural dos artistas e favorecer a emergência de iniciativas independentes.

Compreender a emergência da Serigy Comics também exige olhar para o cenário cultural sergipano anterior ao seu surgimento. Antes de surgirem as Histórias em Quadrinhos da forma que conhecemos hoje, Aracaju foi estante para diversas *fanzines* (ou *fan magazines*, revistas de fãs). Geralmente feitas de próprio punho, de maneira menos profissional, as *fanzines* que circulavam na cidade inicialmente traziam a divulgação de bandas de rock e punk<sup>2</sup>, e do movimento anarquista - sempre trazendo produções independentes. As primeiras publicações que se tem registro vêm de 1980, com Silvio Campos e as obras *Arakarock* e *Buracaju*, mas a mais famosa foi a *Cabrunco Zine*, feita pelo jornalista Adolfo Sá e Rafael Jr. em 1995.

Fugindo do comum, das páginas editadas à próprio punho, a *Cabrunco Zine* trazia um aspecto mais moderno, com edição feita digitalmente e impressas em grandes números em gráficas, incluindo na Gráfica da Universidade Federal de Sergipe (UFS). O alcance da *Cabrunco* ia além das fronteiras nacionais e chegou a ser considerado um dos melhores *fanzines* do Brasil. Diversas outras *fanzines* também circularam pelo território sergipano, nos interiores, e a maioria seguiam as temáticas de críticas e sátiras<sup>3</sup>.

Além das *zines*, Sergipe também teve sua cota de chargistas e cartunistas, sejam os que publicaram nos jornais ou por conta própria, como Edidelson Silva - que é famoso atualmente como artista plástico, fazendo diversas obras públicas - e Jamson Madureira, que começa com

---

<sup>2</sup> O trabalho “*A arma que eu tinha era fazer música*”: o movimento punk como estilo de vida e expressão política em Aracaju, de Leticia Oliveira Feijão Galvão, do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFS, e publicado em 2023, traz um panorama sobre o movimento punk em Aracaju e uma discussão sobre a importância e o uso das *fanzines* dentro dessa comunidade.

<sup>3</sup> Apesar da noção de que o campo das *fanzines* em Sergipe foi fértil, com diversas publicações que duraram pelo menos até a década de 2010, as informações encontradas na *internet* são escassas. Grande parte do que se sabe sobre essas obras - e de onde as informações neste trabalho foram retiradas - estão espalhadas em *posts* no blog *Escarro Napalm*.

as *fanzines* e lança o personagem *Automazo*, nos anos 2000, que vira sua principal obra e o faz ser o único representante sergipano na mostra de talentos da Funarte, no Rio de Janeiro.

Também é importante a menção à revista *Cumbuca*, que teve sua primeira edição em 2013, produzida pela Editora Diário Oficial do Estado de Sergipe (EDISE), parte da Empresa de Serviços Gráficos de Sergipe (SEGRASE). A revista abordava questões da vida em Sergipe, incluindo obras de artistas e personalidades importantes do estado. Sob a organização do jornalista Amaral Cavalcante, ela foi criada com o objetivo de promover a cultura e literatura sergipana. Até o ano de 2019, a revista possuía 25 edições, após esse período não foi possível encontrar registros digitais sobre novas publicações. Em 2015, a Segrase começou a disponibilizar virtualmente suas obras, chegando a ter certa de 58 *e-books*, entre livros e revistas disponíveis gratuitamente, incluindo a *Cumbuca*.

Voltando para o mundo das HQs, propriamente ditas, podemos citar alguns exemplos que marcaram a cena dos quadrinhos em Sergipe. Em 1994, surgiu o grupo Divisão Brasileira de Artes - ou DB Artes -, criado por Anderson Santos, Ivan França e Lícia França. Pensado inicialmente apenas para produzir histórias em quadrinhos para a escola, o projeto se desenvolveu e tornou-se um dos principais expoentes dos quadrinhos em Sergipe, unindo quadrinistas profissionais e amadores na criação de projetos e divulgação da arte sergipana. Juntos, a equipe criou o HQ Festival - Festival e Histórias em Quadrinhos de Sergipe, em 2003, buscando estimular a produção de quadrinhos no estado, e no mesmo evento foi criado também o Prêmio DB Artes, com foco nas produções independentes de HQs no Brasil (Imagem 1).

**Imagem 1** - Informativo sobre o HQ Festival.



Fonte: Bigorna, 2006. Disponível em: <<https://bigorna.net/index.php?secao=noticias&id=1149478316>>. Acesso em: 20 dez. 2025.

Desde sua primeira edição, o evento trouxe quadrinistas de diversos estados para expor suas ilustrações, exposição de biografias, esculturas, caricaturas, HQs históricas e diversas fanzines. O evento foi realizado anualmente até 2006, sendo interrompido em 2007 e 2008, voltando em 2009. A última edição anunciada no site aconteceu em 2011, na Biblioteca Pública Epiphânio Dória (Imagem 2 e 3). Cada edição trouxe um grande público, atingindo mais de duas mil pessoas. Em 2006, o evento foi indicado como melhor evento de 2006 no 19º Troféu HQ Mix - conhecido com o Oscar dos Quadrinhos no Brasil.

Imagem 2 e 3 - Anúncio do 6º HQ Festival.



**DB ARTES**  
APRESENTA  
**HQ FESTIVAL 2011**  
NA BIBLIOTECA PÚBLICA  
EPIFÂNIO DÓREA  
RUA DR. LEONARDO LEITE - S/N  
BAIRRO 13 DE JULHO - ARACAJU/SE  
DAS 9 AS 18:00H

COM A PRESENÇA DE:  
**DANIEL BENEVIDES**  
LEAD ARTIST / ART DIRECTION DA GLU MOBILE INC.  
**CARLOS RUAS**  
CRIADOR DAS TIRAS "UM SÁBADO QUALQUER"  
**RODRIGO ARAGÃO**  
DIRETOR DE "MANGUE NEGRO"  
APRESENTANDO SEU NOVO FILME  
"A NOITE DO CHUPACABRAS"

E MAIS: COSPLAYS - CARDS - RPG - ANIMES - GAMES  
E A LANCÇADA DE SEMPRE!!!

INGRESSOS ANTECIPADOS  
R\$ 10,00 (SEM PÃO) - R\$ 15,00 (COM PÃO)  
(PREÇOS VÁLIDOS ATÉ 01/09/2011)

PONTOS DE VENDA:  
DINES BURGERS  
AV. HENRIQUE FORTES, Nº 545 - FONE: 3240-4442  
PRAÇA DA IMPRENSA, Nº 55 - 13 DE JULHO  
CELEBRANDO PRATO GIGANTE  
RUA FERNANDA SANTOS, Nº 520 - GUADELOUPE - FONE: 3240-1882  
[WWW.HQFESTIVAL.COM.BR](http://WWW.HQFESTIVAL.COM.BR)

**6º FESTIVAL DE QUADRINHOS DE SERGIPE**  
**HQ FESTIVAL**  
DIAS 24 E 25 DE SETEMBRO DE 2011  
NA BIBLIOTECA PÚBLICA EPIFÂNIO DÓREA  
ARACAJU/SE

COM A PRESENÇA DE:  
**CARLOS RUAS** - CARTUNISTA, AUTOR DAS TIRAS "UM SÁBADO QUALQUER"  
**DANIEL BENEVIDES** - ILUSTRADOR E DESENVOLVEDOR DE GAMES DA GLU MOBILE  
**RODRIGO ARAGÃO** - DIRETOR DE "MANGUE NEGRO", APRESENTANDO SEU NOVO  
FILME "A NOITE DO CHUPACABRAS"

EXIBIÇÃO DO CURTA DE ANIMAÇÃO "O OGRE"  
DE MARCIO JUNIOR E MÁRCIA DERETTI

OFICINA DE EFEITOS ESPECIAIS DE MAQUIAGEM  
COM RODRIGO ARAGÃO E MAYRA ALARCÓN

COSPLAYS - CARDS - RPG - ANIMES - MINI-CURSOS  
EXPOSIÇÕES - ESTANDES - DEBATES - TORNEIOS - MÚSICA  
CONCURSOS - PRÊMIOS E MUITO MAIS!!

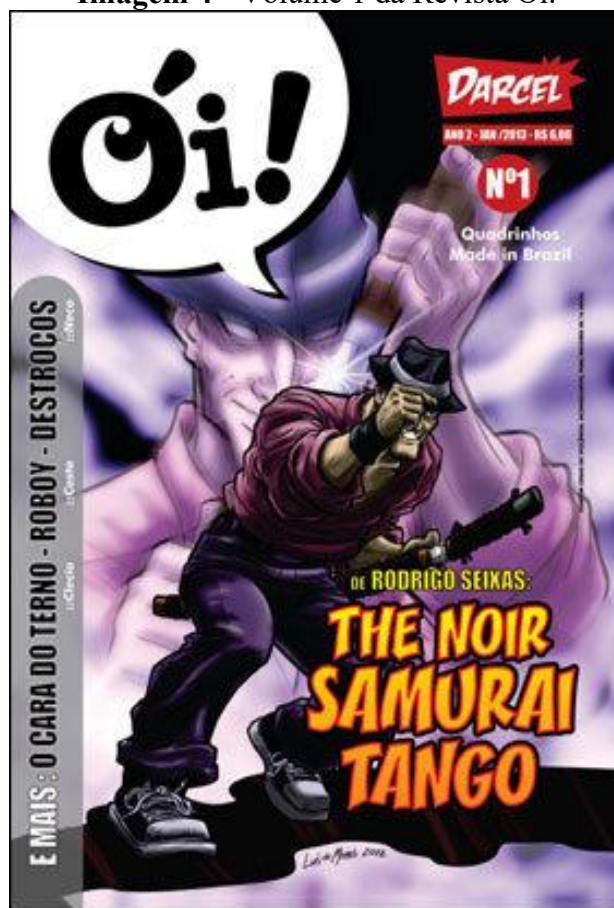
INFORMAÇÕES - INGRESSOS - PROGRAMAÇÃO - CONTATOS  
[WWW.HQFESTIVAL.COM.BR](http://WWW.HQFESTIVAL.COM.BR)

ESPERO MESMO QUE ESSA SEJA A OFICINA DE MAQUIAGEM, PORQUE SE NÃO, ESTAMOS COM SÉRIOS PROBLEMAS!!

Fonte: Escarro Napalm, 2011. Disponível em: <[https://escarronapalm.blogspot.com/2011/09/hq-festival.html#:~:text=HQ%20Festival.%20O%20grupo%20Divis%C3%A3o%20Brasileira%20de,a%20turma%20da%20escola\)%2C%20com%20o%20passar](https://escarronapalm.blogspot.com/2011/09/hq-festival.html#:~:text=HQ%20Festival.%20O%20grupo%20Divis%C3%A3o%20Brasileira%20de,a%20turma%20da%20escola)%2C%20com%20o%20passar)>. Acesso em: 20 dez. 2025.

É, inclusive, nessa última edição do HQ Festival que a Revista *Ói*, produzida pelos quadrinistas Rodrigo Seixas, Rodrigo Costa e Marcos Xavier, foi lançada. Ela reunia histórias longas e curtas de diversos artistas, e seu primeiro número - o volume 0 -, trazia uma amostra dos trabalhos que estariam presentes nas seguintes edições. A edição de número 1 é lançada em 2013 e ela se torna a primeira revista em quadrinhos de Sergipe (Imagem 4). A revista traz personagens recorrentes, como o *The Noir Samurai Tango* - que mais tarde seria republicado pela Serigy Comics -, de Rodrigo Seixas, e *Roboy*, de Rodrigo Costa, além de *O Cara do Terno*, de Arlan Clécio - que também faz parte da Serigy Comics -, e *Destroços*, de Juscelino Neco, autor convidado.

**Imagem 4** - Volume 1 da Revista *Ói*.



Fonte: Universo HQ. Disponível em: <<https://universohq.com/noticias/artistas-sergipanos-sao-reunidos-no-primeiro-numero-da-revista-oi/>>. Acesso em: 3 jan. 2026.

Além das pequenas histórias distribuídas nas páginas da revista, uma página que chama atenção é a que divulga um curso de história em quadrinhos (Imagem 5) em uma oficina de desenhos em Aracaju. A partir disso podemos ver também como o cenário artístico em Aracaju funcionava, e que não estava inerte durante esse período.

**Imagem 5** - Anúncio de aula de história em quadrinhos.

**CURSO DE  
HISTÓRIA EM  
QUADRINHOS**  
**SUPER HERÓIS - HUMOR - MANGÁ**

- \* Desenho da Figura Humana;
- \* Técnicas de Luz e Sombra;
- \* Perspectiva e Movimento;
- \* Técnicas de Arte-Final;
- \* Criação de Personagens;
- \* Roteiro e Narrativa;
- \* Editoração e Produção de HQs;

**ACOMPANHAMENTO INDIVIDUAL**

**- EXPOSIÇÕES  
- GIBITECA**

**OFICINA DE DESENHO**

**INFORMAÇÕES E INSCRIÇÕES:**  
**Rua Nossa Senhora das Dores, 761**  
**Bairro Cirurgia - Aracaju - SE**  
**(entre as ruas Ten. Wendel Quaranta e Frei Paulo)**  
**Tels.: (79) 9891-9588 / 9954-7123**

Fonte: SEIXAS, R.; COSTA, R. *Revista Ói*, vol. 1, p. 11, 2013.

*Roboy* tem uma importância singular nesse contexto, pois é uma história ambientada em Aracaju e com fortes influências dos mangás japoneses, principalmente de *Astro Boy* de Osamu Tezuka. Rodrigo Costa traz um menino robô que precisa salvar a cidade de um vilão que quer destruir a ponte Aracaju-Barra (Imagem 6). Ao trazer essa hibridização do mangá com a cultura sergipana, *Roboy* se torna a principal influência para a construção da HQ *Serigy*.

Imagem 6 - Trecho da HQ *Roboy*.



Fonte: Costa, Rodrigo. *Roboy*. Revista *Ói*, vol. 1, p.7, 2013.

Nesse meio tempo, em 2011, Itamar Freitas lança o livro *Aracaju: uma história em quadrinhos*, produzida por vários autores sergipanos e publicada pela TECNED<sup>4</sup> em 2011. O livro conta a história da mudança da capital de São Cristóvão para Aracaju, em 1855, e foi desenvolvido pensando em ser utilizado como paradidático para alunos de diversos anos de ensino. Essa obra ganha um significado particular quando situada no conjunto da produção intelectual de Itamar Freitas: diferente de autores que transitam ocasionalmente entre a pesquisa

<sup>4</sup> Tecnologias Educacionais Especializadas em tecnologias educacionais e EAD. É uma empresa que elabora e realiza projetos focados na educação.

histórica e a divulgação científica, Freitas consolidou sua trajetória acadêmica na interface entre teoria da História, ensino de História, historiografia e a produção de materiais didático.

Professor da Universidade Federal de Sergipe (UFS), vinculado ao Programa de Pós-graduação em Ensino de História (ProfHistória) e ao Programa de Pós-graduação em História (PROHIS), Itamar desenvolve estudos sobre currículo, aprendizagem histórica, livros didáticos e formação docente, além de atuar como editor da *Revista Crítica Historiográfica*. Sua produção bibliográfica demonstra um interesse permanente pelos modos como o conhecimento histórico é produzido, validado e apropriado socialmente, tanto na universidade quanto na educação básica.

Sob essa perspectiva, a escola das histórias em quadrinhos como suporte para narrar a fundação de Aracaju dialoga diretamente com a agenda de pesquisa desenvolvida por Freitas ao longo de sua carreira. Em seus estudos, o historiador sustenta que os materiais didáticos constituem espaços de produção de conhecimento histórico, indo além da simples transmissão de informações. A aprendizagem histórica depende da maneira como as narrativas são organizadas, dos problemas apresentados aos estudantes e das linguagens mobilizadas para construir sentidos sobre o passado. Assim, a HQ surge como uma linguagem capaz de articular texto, imagem e sequência narrativa em um mesmo suporte, favorecendo processos de interpretação histórica que extrapolam a leitura linear característica dos manuais escolares tradicionais. A publicação de *Aracaju: uma história em quadrinhos* representa, portanto, uma aplicação concreta das discussões apresentadas por Itamar Freitas.

A relevância dessa iniciativa também pode ser compreendida à luz das transformações ocorridas na historiografia nas últimas décadas. Os debates em torno da História Pública defendem que a produção historiográfica deve dialogar com públicos mais amplos, utilizando diferente suportes e linguagens sem abrir mão do rigor metodológico da pesquisa. É nesse movimento que a obra de Itamar Freitas assume relevância historiográfica: como toda narrativa histórica, a HQ seleciona documentos, estabelece relações de causalidade, organiza interpretações e constrói sentidos sobre o processo histórico, diferenciando-se apenas pelo suporte utilizado.

Essas HQs podem ser vistas como formas socialmente significativas de comunicação do conhecimento histórico. A aproximação entre universidade e produção artística, materializada na colaboração entre pesquisadores e ilustradores sergipanos, demonstra que a linguagem dos quadrinhos pode funcionar simultaneamente como recurso didático, produto cultural e meio

legítimo de divulgação da pesquisa história, inserindo-se em um movimento que busca aproximar a historiografia dos diferentes públicos que atribuem sentido ao passado no espaço público.

Diferentemente de estados nordestinos cuja produção de quadrinhos foi parcialmente mapeada por pesquisadores, a história das HQs em Sergipe permanece dispersa, frequentemente registrada apenas em iniciativas independentes, fanzines, eventos locais e acervos pessoais. Essa lacuna historiográfica evidencia não a ausência de produção, mas a carência de sistematizações acadêmicas.

O surgimento do coletivo, em 2016, também pode ser compreendido no interior das transformações promovidas pelas políticas públicas de expansão da educação superior, implementadas nas décadas anteriores. Programas como o REUNI (Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais), ampliaram o acesso e permanência na educação superior por meio da criação de novos cursos, da expansão dos campi universitários, da contratação de docentes e da reorganização das estruturas acadêmicas. Embora seus efeitos tenham sido distintos entre as instituições, o programa contribuiu para ampliar a presença de estudantes oriundos de grupos sociais historicamente sub-representados no ensino superior e para interiorizar a rede federal de universidades, modificando significativamente o perfil social e cultural desses espaços.

Compreendemos que a produção artística não decorre apenas do talento individual dos criadores, mas das relações estabelecidas entre artistas, instituições, mecanismos de legitimação, públicos consumidores e formas de circulação das obras. O campo artístico constitui um espaço de disputas simbólicas no qual diferentes agentes competem pela definição do que será reconhecido como produção cultural legítima. Nessa perspectiva, a expansão das universidades federais alterou parcialmente as condições de acesso a esse campo ao incorporar novos sujeitos, ampliar o capital cultural disponível e favorecer a constituição de redes intelectuais que possibilitaram o surgimento de iniciativas independentes como a Serigy Comics.

Para além dessas observações, as universidades passaram a concentrar um público estudantil mais diversificado, favorecendo a constituição de redes de sociabilidade, coletivos culturais, grupos de pesquisa, projetos de extensão e iniciativas artísticas que encontravam nesses ambientes condições para o intercâmbio de conhecimentos e para a experimentação estética.

Nesse contexto, a formação da Serigy Comcis pode ser interpretada como parte de uma geração de artistas que passou a ocupar esses novos espaços de formação intelectual e cultural. Muitos de seus integrantes estabeleceram vínculos com instituições de ensino superior, participando de eventos acadêmicos, festivais de quadrinhos, projetos de extensão e redes de produção artística que aproximavam diferentes campos do conhecimento. Embora a Serigy Comics não seja um projeto universitário, sua emergência está inserida nesse ambiente ampliado de circulação de saberes, característico da expansão do ensino superior brasileiro.

Paralelamente, a consolidação das plataformas digitais modificou profundamente as formas de produção e circulação da cultura independente. A popularização de redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e outras plataformas de compartilhamento, permitiu que artistas independentes divulgassem suas produções sem depender exclusivamente das editoras tradicionais, da imprensa especializada ou dos circuitos comerciais convencionais. Essas tecnologias favoreceram a formação de comunidades de leitores, o financiamento coletivo de publicações, a divulgação de eventos, a comercialização direta de obras e o estabelecimento de redes colaborativas entre artistas de diversas regiões do país. Como observam Pretto, Cordeiro e Oliveira (2013), a cultura digital ampliou as possibilidades de compartilhamento de conhecimentos e de produção colaborativa, deslocando uma parte significativa da circulação cultural para ambientes em rede, nos quais a autoria coletiva, a colaboração e o acesso descentralizado tornam-se características estruturantes da produção contemporânea.

Assim, compreender a Serigy Comics significa analisar como os quadrinhos podem se constituir em um campo de afirmação cultural, ressignificação de memórias e invenção de identidades, mostrando que mesmo em contextos periféricos é possível construir narrativas potentes e representativas.

Neste capítulo serão apresentados os principais integrantes e as produções da Serigy Comics, de modo a evidenciar o trabalho do coletivo. Em seguida discute-se a inserção do coletivo no mercado cultural, destacando as estratégias de circulação e a recepção das HQs. Por fim, ampliamos o olhar para o mercado de quadrinhos em Sergipe e no Nordeste, destacando aproximações e diferenças em relação a outras iniciativas regionais. Essa trajetória permitirá compreender o lugar que as produções do coletivo ocupam dentro do cenário mais amplo dos quadrinhos no Brasil.

As informações apresentadas sobre o coletivo foram recolhidas por pesquisas nos sites do coletivo, observação de suas estratégias de circulação, além do contato pessoal com Marlone

Santana e um breve questionário enviado para os membros do coletivo para que pudessem responder de forma anônima e que servirá apenas para a construção e elaboração dos dados no capítulo seguinte<sup>5</sup>. Embora a história oral seja reconhecida como ferramenta metodológica relevante para a História Cultural, a pesquisa enfrentou limitações no acesso a entrevistas mais amplas com todos os membros do coletivo, o que exigiu a combinação de diferentes fontes e o reconhecimento dos limites impostos por essas condições de pesquisa.

### 1.1. MEMBROS E OBRAS PUBLICADAS PELA SERIGY COMICS.

Compreender a Serigy Comics perpassa também pelos sujeitos que a compõem e as produções que desenvolvem. Atualmente com sete membros fixos (Imagem 7), o coletivo reúne artistas com formações diversas, incluindo quadrinistas, ilustradores, escritores, designers e professores, muitos dos quais tiveram suas primeiras experiências de articulação cultural ainda no ambiente universitário. Essa diversidade de formações e experiências contribuiu para a pluralidade estética das produções, ao mesmo tempo em que evidencia a centralidade das redes de sociabilidade na constituição do grupo.

**Imagem 7** - Membros fixos do coletivo Serigy Comics.



Fonte: Compilado feito pela autora, 2025.

<sup>5</sup> As respostas aos questionários estão disponíveis nos anexos ao final do trabalho. Os membros estão identificados apenas com suas iniciais.

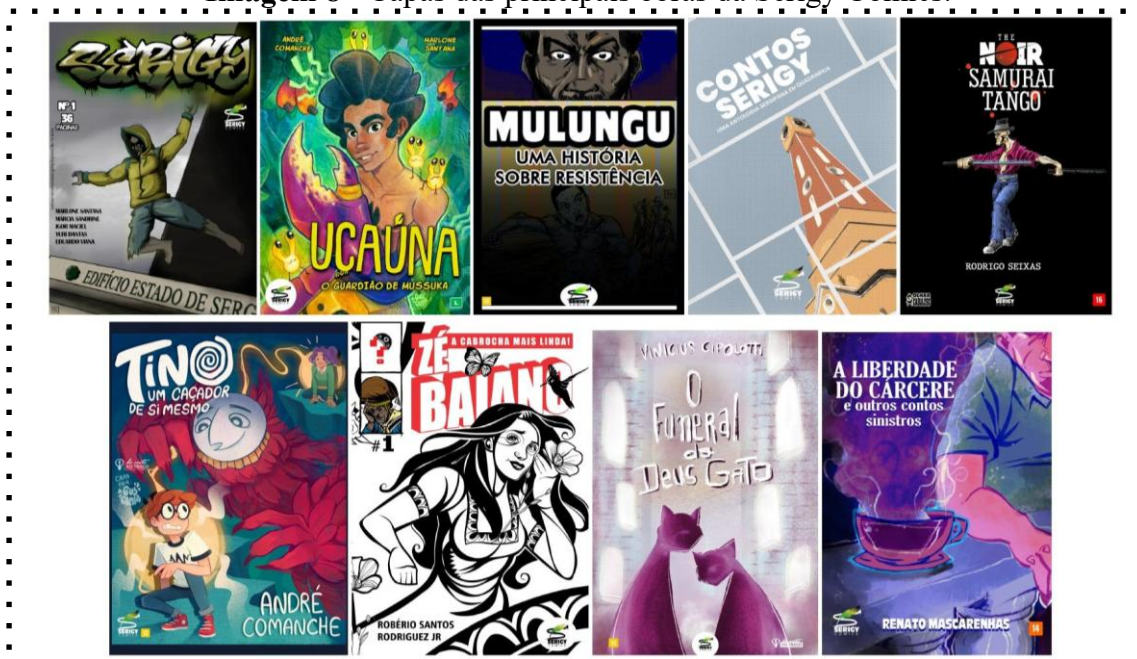
Marlone Santana é o editor chefe do coletivo, também desenvolvendo a função de conselheiro, quadrinista, ilustrador e diagramador, além de ser professor e designer por formação. Marlone criou o coletivo em 2016 e suas principais obras são *Serigy*, *Aventuras Serigy*, *Mulungu: uma história sobre resistência*, *Gods*, *Contos Serigy: uma antologia sergipana em quadrinhos* e *Universo Serigy*. André Comanche exerce as funções de conselheiro, editor chefe do selo “Do conto ao Traço”, quadrinista, ilustrador e revisor, além de ser escritor e professor. Rodrigo Seixas exerce a função de conselheiro, quadrinista e ilustrador, sendo também escritor e professor. Entrou no coletivo através de convite de Marlone, assim como André Comanche e Emanuelle Ferreira. Emanuelle é editora chefe do selo “Liliales”, escritora e revisora, e bióloga de formação. Renato Mascarenhas exerce a função de escritor, e é advogado de formação. Entrou no coletivo após apresentar seus trabalhos para membros do conselho. Vinícius Cipolotti é escritor no coletivo e professor de formação, entrando no coletivo por conhecer Rodrigo Seixas em projetos antigos sobre quadrinhos em Sergipe. Por fim, Jéssica Araújo exerce as funções relacionadas a suporte jurídico e relações públicas do coletivo, sendo também advogada de formação. Entrou no coletivo junto com Renato Mascarenhas e faz parte da organização de eventos.

A entrada de novos integrantes ocorre de forma flexível, geralmente por convite ou por aproximação em eventos culturais, feiras literárias e espaços de circulação artística. Esse modelo favorece a rotatividade e ampliação da rede criativa, permitindo que diferentes vozes e estilos sejam incorporados ao coletivo ao longo do tempo.

No que se refere à produção, o grupo construiu um repertório variado de obras que transitam entre gêneros como super-herói, fantasia, terror, narrativa histórica e ficção existencial, o que evidencia um processo gradual de profissionalização editorial. Os primeiros volumes apresentavam formatos mais simples e tiragens reduzidas, enquanto publicações recentes demonstram maior investimento gráfico, resultado tanto do amadurecimento do coletivo quanto do acesso a editais e parcerias institucionais.

Entre os títulos de maior destaque encontra-se *Serigy*, publicada em cinco volumes entre 2016 e 2024, que constitui o objeto central de análise desta dissertação. Ao lado dela, outras produções evidenciam a diversidade estética e temática do grupo, sempre mantendo algum tipo de diálogo com elementos da cultura sergipana, seja por meio de personagens históricos, paisagens urbanas ou referências simbólicas regionais (Imagem 8).

**Imagem 8** - Capas das principais obras da Serigy Comics.



Fonte: Compilado feito pela autora, 2025.

As produções do coletivo são diversas e exemplificam a proposta de articular identidade local com linguagens universais. Em *Serigy* (Santana, 2016), o foco é em criar um “super-herói” que atua nas ruas de Aracaju; *Uçaúna* (Comanche, 2024) traz reinterpretções de lendas regionais, trabalhando com o simbolismo do caranguejo uçá nos manguezais; *Mulungu* (Santana, 2021) traz uma narrativa ficcional sobre o líder quilombola e abolicionista sergipano; *Contos Serigy* (Santana; Gregório; Santos; Clécio, 2021) é uma coletânea de HQs que exploram aspectos da cultura sergipana; *Zé Baiano* (Seixas, 2024) é a história de um cangaceiro em busca de justiça no sertão nordestino.

A presença da cultura sergipana e aracajuana na construção das narrativas das HQs funciona como recurso para a criação de um sentimento local e pertencimento identitário, buscando inserir a cultura local no ambiente cultural comum dos quadrinhos, através de técnicas de hibridização. Essa proposta confere às HQs da Serigy Comics uma dupla dimensão: ao mesmo tempo em que resgatam tradições locais, elas também fazem parte de uma linguagem narrativa acessível, dialogando também com referências globais.

Além da HQs, o coletivo organiza selos editoriais que funcionam como espaços de valorização das produções individuais de seus membros. O selo *Do conto ao traço* reúne as obras de André Comanche com ênfase em narrativas fantásticas; o selo *Olhar Cabuloso* apresenta a produção diversificada de Rodrigo Seixas; já o selo *Liliales*, voltado para poesia e romance, busca dar visibilidade à produção de mulheres, ampliando o alcance do coletivo. Esses

selos evidenciam a pluralidade de formatos e gêneros cultivados pela Serigy Comics, reafirmando seu compromisso com a circulação cultural.

Ao considerar seus membros, obras e selos editoriais, percebe-se que a Serigy Comics não se limita à produção de quadrinhos, se constituindo como um espaço de experimentação e de afirmação cultural. Esse perfil multifacetado será fundamental para compreender, na próxima subseção, como o coletivo se insere no mercado cultural sergipano e quais estratégias adotar para consolidar sua presença em um cenário regional e nacional.

## **1.2. PRESENÇA DA SERIGY COMICS NO MERCADO CULTURAL**

A inserção do coletivo no mercado cultural ocorre em um cenário marcado por assimetrias regionais, concentração editorial e segmentação do público leitor. Enquanto editora independente, sua atuação envolve todas as etapas do processo editorial, desde a criação até a comercialização das obras, o que exige dos membros o acúmulo de funções e adoção de estratégias alternativas de circulação.

A distribuição dos exemplares acontece principalmente através do site oficial da Serigy Comics, da parceria com sebos e livrarias, como a Gibizone e Escariz, e da participação em eventos culturais que acontecem em Sergipe. Segundo Marlone Santana (comunicação pessoal, 2025), existe uma certa dificuldade em inserir os produtos no contexto comercial do estado, mas isso consegue ser superado através de participações em feiras e eventos geek, que acaba fazendo com que as obras do coletivo alcancem um público maior, além das divulgações nas redes sociais. As feiras literárias e eventos geek configuram-se como espaços privilegiados de contato direto com o público, nos quais a circulação das obras depende fortemente da interação entre autores e leitores. Essa dinâmica evidencia uma lógica de mercado baseada na proximidade, na construção de redes locais e na valorização da experiência presencial.

No cenário sergipano, a visibilidade do coletivo é maior, embora suas vendas também alcancem outras regiões do Brasil. Um dos principais eventos que o coletivo participa é a RetroGames<sup>6</sup>, além de outras feiras literárias e bienais, que concentram grande fluxo de público.

---

<sup>6</sup> RetroGames é um evento *geek* que tem como objetivo evidenciar a cultura pop no estado de Sergipe. O evento tem atrações como feiras de livros, desfiles de *cosplays*, apresentações de dança (como o *k-pop*), oficinas de desenhos (que geralmente são oferecidas pelo André Comanche, da Serigy Comics), campeonatos de jogos como *card games*, jogos de videogames retrô (como *Street Fighter* e *Super Mario*), e diversas outras atrações e vendas de objetos diferenciados. O evento tem edições em diversos shoppings do estado, e foi idealizado pelo ex-vereador Cabo Didi. Para mais informações sobre o evento, o perfil deles se encontra disponível em: <<https://www.instagram.com/retrogamessergipe> />. Acesso em: 18 de janeiro de 2025.

Esses eventos acontecem com frequência dentro do estado de Sergipe, e são os mais visados pelos membros do coletivo por conta da facilidade de acesso e movimentação, já que um evento em outras regiões envolveriam um gasto financeiro e problemas de organização e disponibilidade, pois todos os representantes possuem profissões além da produção no coletivo.

No que se refere ao mercado de quadrinhos no Nordeste, a Serigy Comics percebe uma segmentação crescente. Membros do coletivo citam que mudanças editoriais promovidas em 2010 fizeram com que os quadrinhos se tornassem um produto mais caro, com foco na venda para colecionadores. Sendo assim, os preços altos não se tornam atrativos para novos leitores, principalmente os jovens. Ao precificar seus produtos com valor “abaixo do mercado”, a Serigy Comics busca aproximar o público jovem com narrativas identificáveis, com preços acessíveis e vinculadas ao cotidiano local.

Quanto às vendas, além da comercialização em eventos, há a distribuição através de lojas parceiras. Nesses casos, os exemplares são entregues em lotes de 20 a 30 exemplares, de acordo com a média de venda dos títulos. O reabastecimento é feito conforme a demanda, especialmente durante os lançamentos, quando os autores e artistas do coletivo participam ativamente dos eventos, que são sempre divulgados através das redes sociais como *Instagram*.

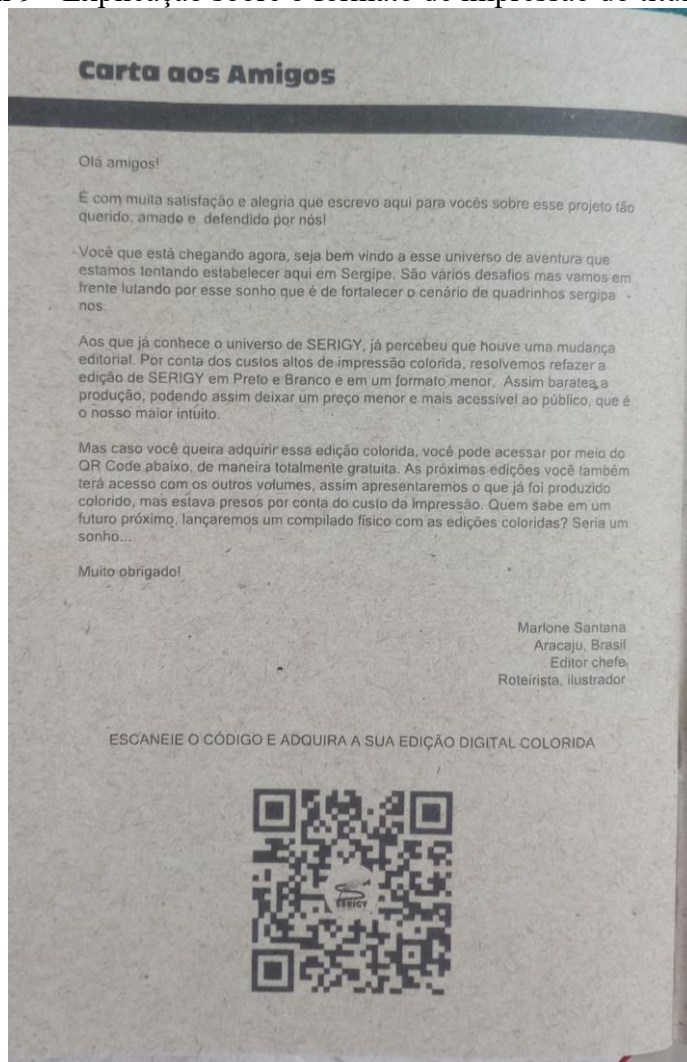
Apesar da dificuldade de participar de eventos em outras regiões, o coletivo consegue realizar vendas interestaduais por meio do site e da presença em grandes eventos que atraem leitores de diversas regiões, alcançando estados como Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Pará, Rondônia, Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo, Paraná, Rio Grande do Sul, Santa Catarina e o Distrito Federal.

Em média são vendidos entre 5 e 10 exemplares por evento, enquanto o quadrinho *Serigy*, foco deste trabalho, registrou 92 cópias vendidas do primeiro volume e 208 cópias totais dos cinco volumes, entre os anos de 2023 e 2024. O público predominante situa-se na faixa etária de 24 a 35 anos, mas que também se estende para jovens dos 14 aos 18 anos, além do quadrinho *Uçaúna* que abrange também um público mais infantil. Marlone (comunicação pessoal, 2025) afirma que o público-alvo era inicialmente voltado a fãs gerais de quadrinhos, mas com o desenvolver do coletivo foi revelada uma presença significativa de mulheres e universitários.

Quanto aos aspectos físicos das obras publicadas pelo coletivo, existe uma pequena variação que depende de financiamentos. Inicialmente, em 2016, as obras eram impressas em

papel reciclado 75g - que possui uma cor mais escura e uma textura um pouco mais áspera que o papel A4 comum -, em um formato menor e em preto e branco, tendo apenas a capa e o fundo em um papel diferente. Na primeira edição do volume 1 do título *Serigy*, a última página traz uma breve explicação sobre o motivo dessa escolha e disponibiliza a obra colorida em formato digital (Imagem 9).

**Imagem 9** - Explicação sobre o formato de impressão do título *Serigy*.

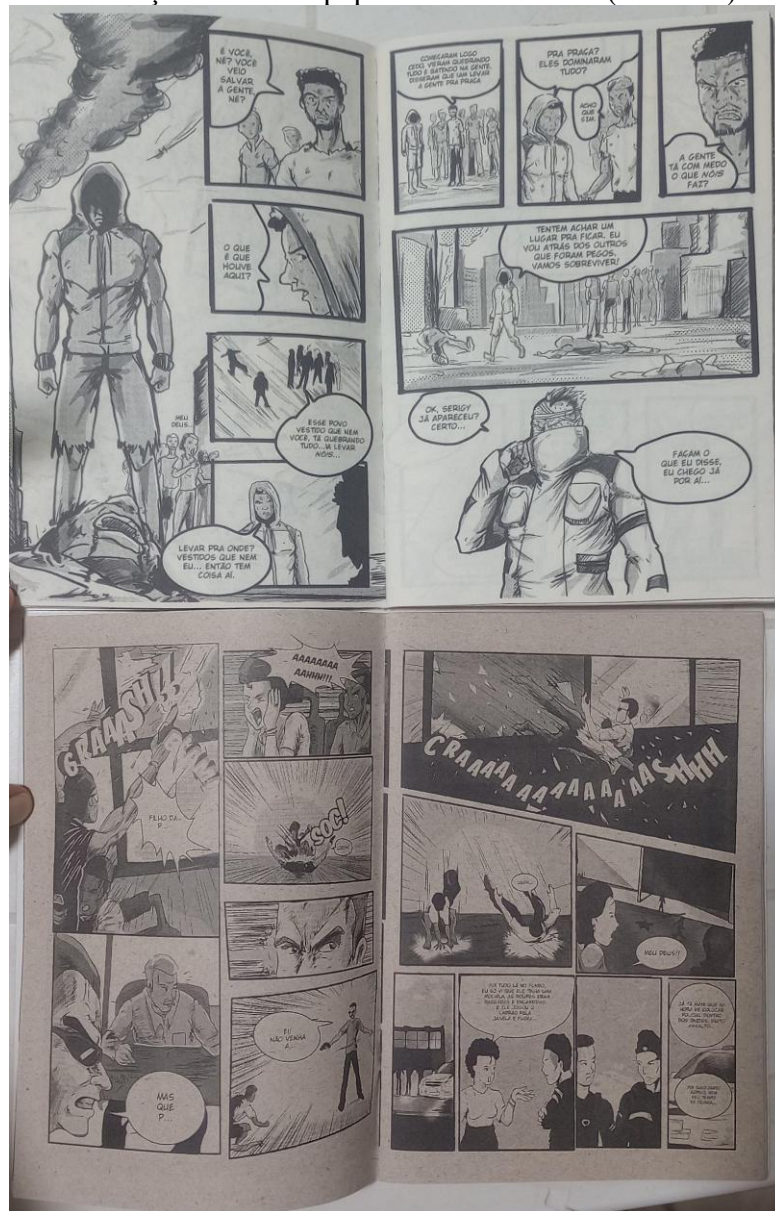


Fonte: SANTANA, Marlene. *Serigy*. vol. 1, p. 35.

Atualmente, as obras são impressas em papel pólen 80g ou 90g e é possível perceber a diferença, principalmente quando comparamos os primeiros volumes da obra *Serigy* com o último (Imagem 10), pois esse papel tem uma coloração amarelada, quase *off-white*, uma textura mais macia apesar de folhas mais grossas, dando um maior volume para as obras. No entanto, em casos em que há um financiamento, é possível que a impressão seja feita em gráficas externas, elevando a qualidade do produto (Imagem 11), como foi o caso do título *Uçaiúna*, que contou com o apoio financeiro da SEBRAE, através do Edital Economia Criativa SEBRAE/SE

nº 13/2023, que promove incentivos a projetos com potencial produtivo e que fazem parte do setor criativo, especialmente em Sergipe.

**Imagem 10** - Diferença na cor dos papéis nos volumes 5 (em cima) e 2 de Serigy.



Fonte: Imagem da autora, 2025.

**Imagem 11** - Diferença entre as edições de Serigy e Uçaúna.



Fonte: Imagem da autora, 2025.

Assim, a presença da Serigy Comics no mercado cultural revela os desafios enfrentados por coletivos independentes em contextos periféricos, ao mesmo tempo em que evidencia sua relevância na democratização do acesso à leitura, na valorização de uma cultura local e na construção de estratégias de circulação que combinam resistência criativa e inovação editorial.

### 1.3. SERIGY COMICS E O ESTADO DE SERGIPE

A atuação da Serigy Comics no estado de Sergipe evidencia uma contradição recorrente no mercado cultural brasileiro: coletivos regionais frequentemente alcançam reconhecimento simbólico, mas raramente contam com sustentação financeira contínua. Apesar de iniciativas como o Edital de Economia Criativa do SEBRAE, o grupo ainda não recebeu apoio direto de instituições estaduais de cultura ou educação. O reconhecimento mais significativo<sup>7</sup> ocorreu durante o II Encontro Estadual de Literatura Sergipana, promovido pela Biblioteca Pública Epiphânio Dória (BPED) em novembro de 2024, por conta das comemorações do Dia da Literatura Sergipana. Nesse evento, Marlone Santana e André Comanche receberam o prêmio “Destaques da Literatura Sergipana”, com suas histórias em quadrinhos<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> A produção desse capítulo se deu levando em consideração os principais momentos do coletivo durante o ano de 2024 e início de 2025. Em setembro de 2025, a obra *Serigy* foi indicada como finalista na categoria “Melhor Minissérie” para o Troféu HQMIX, conhecido como “O Oscar dos quadrinhos do Brasil”. A indicação pode ser vista no site da premiação, <<https://blog.hqmix.com.br/noticias/lista-dos-indicados-37-trofeu-hqmix/>>.

<sup>8</sup> Os vídeos dos membros recebendo o prêmio estão disponíveis em seus perfis no Instagram, nos respectivos links: <https://www.instagram.com/p/DCrI05KRp-J/> (André Comanche) e [https://www.instagram.com/p/DCr3aNfy6bxMhXd\\_Mon54ICMahCVjFcXdc5biw0/](https://www.instagram.com/p/DCr3aNfy6bxMhXd_Mon54ICMahCVjFcXdc5biw0/) (Marlone Santana).

A BPED é uma exceção no cenário regional. A criação de um espaço específico para HQs em 2022, único no Nordeste e raro no Brasil, representa um avanço simbólico na valorização dessa linguagem (Imagem 12). O acervo de mais de dois mil títulos inclui desde volumes históricos, como *O Tico-Tico* e a revista *Gibi*, até produções contemporâneas da Serigy Comics, inserindo a produção local ao lado de obras de alcance nacional. Esse espaço, somado à promoção de encontros, palestras e atividades como cosplay, tornou-se um polo cultural relevante, como ressalta o coordenador de projetos Gilvan Filho - em reportagem cedida ao Governo de Sergipe em 2023 -, ao afirmar que a sala de quadrinhos é uma das mais procuradas da biblioteca.

**Imagem 12** - Parte do Espaço HQ na Biblioteca Epiphânio Dória.



FONTE: SEDUC-SE, 12 maio 2022. Disponível em: <<https://seduc.se.gov.br/historias-em-quadrinhos-agora-tem-espaco-de-destaque-na-biblioteca-publica-epiphanio-doria/>>. Acesso em: 02 set. de 2025.

Contudo, essa valorização contrasta com a ausência de políticas públicas estruturadas. O caso da Serigy Comics ilustra a contradição de muitos coletivos nordestinos: reconhecidos simbolicamente, mas raramente sustentados financeiramente. Parte de sua inserção ocorre pela atuação direta dos próprios membros em escolas, promovendo oficinas e utilizando quadrinhos como recurso pedagógico. Essa aproximação, entretanto, depende mais da iniciativa dos professores do que de uma política educacional integrada.

Essa dinâmica aponta para uma desigualdade estrutural do mercado cultural brasileiro, em que a concentração de editais, patrocínios e grandes eventos no eixo Rio–São Paulo reforça

a marginalização de coletivos do Nordeste. A trajetória da Serigy Comics, assim como de outros grupos regionais, revela a persistência de um modelo de centralização que limita a visibilidade e a sustentabilidade de produções locais. Se, por um lado, o coletivo se afirma como agente cultural autônomo e criativo, por outro, sua atuação expõe a necessidade urgente de políticas públicas que descentralizem os recursos e fortaleçam a diversidade cultural brasileira.

Portanto, a Serigy Comics deve ser compreendida em duas dimensões complementares: como símbolo da potência criativa sergipana, capaz de produzir narrativas híbridas e representativas mesmo diante de limitações, e como indicador das carências estruturais que ainda marcam o mercado cultural nordestino. Sua existência reafirma que, sem um projeto mais amplo de democratização cultural, os coletivos continuarão a depender de esforços individuais e reconhecimento esporádico, em vez de contar com o apoio institucional necessário para consolidar sua relevância no cenário nacional.

Essa constatação abre caminho para a análise do mercado cultural de HQs em Sergipe e no Nordeste, em que a Serigy Comics se insere como experiência singular, mas também representativa de dinâmicas mais amplas. A seguir, será examinada a forma como essas produções dialogam com outras iniciativas regionais, evidenciando tanto aproximações quanto diferenças, bem como os desafios de inserção em um cenário nacional marcado pela centralização editorial e pela busca por narrativas que afirmam a diversidade cultural brasileira.

#### **1.4. O MERCADO CULTURAL LITERÁRIO E DE QUADRINHOS EM SERGIPE**

O mercado literário e de histórias em quadrinhos no Nordeste do Brasil constitui um espaço de intensa criatividade, marcado pela busca por reconhecimento e autonomia. A região apresenta uma tradição narrativa consolidada, que serve tanto como base quanto como desafio para os artistas contemporâneos. Essa tradição, marcada pelo romance regionalista de autores como Graciliano Ramos, Rachel de Queiroz e Jorge Amado, e pela literatura de cordel que consolidou formas próprias de circulação e autoria, estabeleceu um repertório de símbolos, linguagens e temas que continuam a influenciar artistas contemporâneos.

O estado de Sergipe apresenta um mercado cultural em expansão, sustentado por um ecossistema de autores, editoras, eventos e iniciativas que promovem a leitura e a produção artística local. Essa subseção tem como objetivo apontar as características, desafios e o potencial de desenvolvimento desse mercado, destacando suas particularidades no contexto

regional e nacional, situando o coletivo Serigy Comics como estudo de caso que traz exemplos de estratégias de criação e circulação cultural.

Entretanto, apesar da importância desses autores, os estereótipos que rondam a imagem do Nordeste na literatura e nas histórias em quadrinhos estão sempre presentes. O cangaço é o principal tema utilizado nas artes e nas imagens narrativas, sendo seguido por questões de migrações, morte e seca.

Podemos citar diversas obras em quadrinhos do século 20 que se utilizaram dessas representações como plano de fundo de suas narrativas, como por exemplo *Juvêncio, o justiceiro do sertão*, de Reinaldo Santos, *Cangaceiros*, de André LeBlanc, mas também vemos como essas narrativas passaram por processos de desconstrução de estereótipos, como os quadrinhos de Jô Oliveira que utilizavam o imaginário do Nordeste como motor criativo de suas histórias (Costa, 2018, p. 44-45) e trouxeram uma nova forma de representar o sertão (Imagem 13 e 14).

**Imagem 13** - Símbolos do sertão em *Cangaço Overdrive*.



FONTE: Fala, Animal!, 11 jul. 2024. Disponível em: <<https://falaanimal.com.br/2024/07/11/a-volta-de-cangaco-overdrive/>>. Acesso em: 25 ago. 2025.

Imagem 14 - O sertão representado por Jô Oliveira.



FONTE: Correio Braziliense, 23 mar. 2024. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/03/6822836-ilustrador-jo-oliveira-completa-80-anos-conheca-trajetoria.html>>. Acesso em: 25 ago. 2025.

Apesar desse legado, o mercado cultural nordestino enfrenta dificuldades estruturais. A centralização econômica e editorial no eixo Rio-São Paulo concentra mais de 50% das vendas do setor e a maioria das editoras brasileiras, limitando o alcance das produções regionais e reforçando desigualdades. Além disso, a desvalorização local representa outro entrave. Em entrevista concedida a Lucas André, no documentário *Serigy Comics: O mercado de HQs em Sergipe* (YouTube), Marlone Santana relatou críticas recorrentes de que a produção sergipana seria “inferior” à de outras regiões, evidenciando a ideia de que a população local teria o direito de consumir, mas não o de criar. Essa visão, no entanto, é contestada pela prática de coletivos

e artistas que demonstram capacidade estética, técnica e crítica, inserindo o Nordeste em debates contemporâneos sobre identidade, resistência e diversidade cultural.

Os obstáculos financeiros também são significativos. O alto custo gráfico, a burocracia no acesso a editais e os baixos retornos econômicos dificultam a sustentabilidade de produções autorais. Essas condições explicam escolhas estéticas e de circulação presentes nos primeiros volumes da HQ *Serigy*, conforme discutido anteriormente.

Nesse contexto, a nova geração de quadrinistas nordestinos vem se destacando por subverter estereótipos e afirmar expressões regionais em suas narrativas. Diversos artistas nordestinos, como Brendda Maria (*Manual de Sobrevivência à Vida Adulta*) e Paulo Moreira (*Ana, Mosquinha e Lagatixinha*), utilizam expressões regionais, cenários locais e narrativas que subvertem imagens cristalizadas do Nordeste. Em entrevista ao site Omelete, Luisa de Souza, ou Ilustralu, escritora de *Arlindo*, defendeu o uso de expressões cotidianas de sua região:

Eu quis que as pessoas lessem essa história com toda a potência que a regionalidade podia trazer. [...] A gente não precisa pedir desculpas pelo jeito como a gente fala. [...] Ela que vá aprender, como a gente passou a vida aprendendo coisas dos outros cantos (Omelete, 2021).

Essa valorização de regionalismos linguísticos, associada à criação de narrativas que ressignificam figuras tradicionais, como o cangaço, expressa um movimento de resistência cultural frente à padronização da fala e ao apagamento de identidades locais.

Nesse processo, o coletivo Serigy Comics exemplifica uma prática criativa de caráter híbrido, apropriando-se de elementos da cultura *pop* global para reconfigurá-los em narrativas locais. Suas obras estão ambientadas em espaços reconhecíveis de Aracaju e Sergipe, e dialogam com símbolos regionais - como a Orla e o antigo Porto da Barra dos Coqueiros, além do caranguejo uçá ou personagens históricos como Mulungu -, além de abordar questões cotidianas da população, muitas vezes recorrendo a linguagem coloquial para aproximar personagens e leitores. Essa proposta reforça a noção de um “glocal”, em que referências locais e globais se combinam para criar narrativas híbridas, acessíveis e representativas.

Os eventos culturais também têm desempenhado papel central na difusão de quadrinhos nordestinos. O portal de notícias *geeks* Suco de Mangá apontou que em 2017, a CCXP Tour Nordeste destinou mais de 50% de suas mesas a artistas locais, enquanto o SANA (Semana Anime Nordeste), considerado o maior evento geek do Norte/Nordeste, já movimentou mais de

R\$200 milhões na economia regional, segundo o site IstoÉ Dinheiro. Esses espaços reforçam a relevância do setor para a economia criativa e para a visibilidade dos artistas.

No cenário sergipano, embora o mercado cultural ainda seja restrito, observa-se um crescimento de iniciativas independentes que valorizam a literatura e os quadrinhos. Editoras como a EDISE, livrarias locais e eventos como a Bienal do Livro de Sergipe contribuem para a circulação literária, enquanto coletivos como a Serigy Comics ampliam o campo dos quadrinhos, explorando tanto formatos impressos quanto digitais. O reconhecimento conquistado em eventos, prêmios e inserções em acervos públicos, como na Biblioteca Pública Epiphânio Dória, reforça a relevância dessas produções.

O mercado literário e de HQs no Nordeste e em Sergipe configura-se como espaço de tensões entre a centralização e a resistência cultural. Ao mesmo tempo em que enfrenta desafios financeiros e simbólicos, também revela a força de iniciativas que lutam por uma maior diversidade linguística nas HQs, fugindo da padronização da fala, pela descentralização narrativa e pela afirmação identitária. Nesse contexto, a Serigy Comics constitui um exemplo emblemático de como a produção independente possui um campo de atuação que vai além do mero entretenimento, alcançando também um processo de ressignificação das práticas culturais, trazendo um processo de hibridização que reforça a cultura local.

O percurso desenvolvido ao longo deste capítulo permitiu compreender a Serigy Comics como um agente central na dinâmica cultural sergipana e nordestina. A análise de seus membros, obras e estratégias de circulação revelou um coletivo que, apesar das limitações estruturais do mercado editorial e da ausência de políticas públicas mais consistentes, conseguiu consolidar uma atuação significativa no cenário local. Ao articular narrativas que unem elementos da cultura sergipana com linguagens globais, a Serigy Comics demonstra como os quadrinhos podem operar como dispositivos de afirmação identitária, de ressignificação de símbolos e de invenção de novas formas de pertencimento. Essa dimensão local e universal situa as produções do coletivo em um espaço híbrido, no qual tradições culturais são preservadas e atualizadas em diálogo com referências da cultura pop e da indústria de quadrinhos.

Além disso, a inserção do coletivo no mercado cultural evidencia tanto as potencialidades, quanto as fragilidades desse campo. Eventos locais, acervos públicos e o reconhecimento obtido em premiações demonstram que existe uma recepção positiva e

crescente, mas os desafios de distribuição, financiamento e visibilidade ainda limitam o alcance de suas obras. Essa realidade coloca em perspectiva a relevância de iniciativas independentes, que, mesmo em contextos periféricos, conseguem propor narrativas esteticamente elaboradas e socialmente engajadas. Com isso em consideração, entendemos a Serigy Comics como um espaço de hibridização cultural e construção simbólica, onde histórias em quadrinhos se tornam ferramentas de memória, identidade e disputas.

Se o percurso desenvolvido até aqui buscou compreender a emergência da Serigy Comics no interior do campo cultural sergipano, se atentando para as condições de produção, formas de legitimação e circulação, torna-se agora necessário deslocar o olhar das estruturas que tornam essa experiência possível para a materialidade simbólica da obra que melhor condensa seu projeto estético e cultural. A HQ *Serigy*, por fim, configura-se como um artefato visual capaz de elaborar interpretações sobre a cidade, mobilizar repertórios de memória e projetar sentidos de pertencimento.

Dessa forma, a análise que se segue parte do entendimento de que as histórias em quadrinhos participam ativamente da construção simbólica do espaço urbano, operando como formas de visualidade sobre a experiência social. Estaremos interrogando a narrativa como lugar de produção de sentidos históricos.

## CAPÍTULO 2: SERIGY COMO DISPOSITIVO VISUAL DE IDENTIDADE URBANA

Compreendidas as condições históricas e culturais que possibilitaram a emergência da Serigy Comics no cenário sergipano, torna-se necessário deslocar o olhar do campo de produção para a materialidade da obra. Este capítulo investiga a HQ *Serigy* como uma narrativa visual que organiza interpretações sobre identidade, memória e pertencimento por meio da articulação entre linguagem gráfico-sequencial, imaginário heroico e referências culturais locais. Para isso, a análise desenvolve-se em três movimentos complementares. Inicialmente, examina a estrutura narrativa, as escolhas estéticas e os recursos próprios da linguagem dos quadrinhos, evidenciando como esses elementos orientam a construção de sentidos. Em seguida, analisa a constituição de João Pedro como um herói periférico, cuja trajetória dialoga com convenções do gênero dos super-heróis ao mesmo tempo em que incorpora experiências sociais e territoriais próprias da realidade sergipana. Por fim, investiga a mobilização da memória indígena, especialmente por meio da figura histórica do cacique Serigy, compreendida como elemento central na elaboração simbólica da identidade proposta pela obra. Desse modo, o capítulo demonstra que a HQ produz uma narrativa visual histórica, articulando diferentes temporalidades, repertórios culturais e formas de pertencimento que convergem para a construção de uma identidade visual situada. A análise dessas operações narrativas constitui o fundamento para compreender, no capítulo seguinte, a cidade de Aracaju como personagem e como espaço de elaboração da memória histórica.

É através desse horizonte interpretativo que se insere a trajetória de João Pedro, jovem aracajuano que, após um acidente envolvendo o navio H. Dantas, passa a lidar simultaneamente com poderes extraordinários e com as tensões sociais que atravessam sua existência cotidiana. Ao ambientar suas tramas em espaços reconhecíveis, ainda que nem sempre celebrados, e ao mobilizar personagens históricos e míticos do estado, a obra reafirma o projeto do coletivo de articular identidade local e linguagem universal, traduzindo em narrativa gráfica dilemas que excedem o campo da ficção.

A figura de Serigy emerge, nesse contexto, como um herói cuja própria existência tensiona modelos tradicionais de heroicidade. Distante das figuras invulneráveis que marcaram o imaginário dos quadrinhos ao longo do século XX, o personagem é atravessado por fragilidades sociais bastante reconhecíveis, aproximando-se das experiências concretas que definem a vida nas grandes cidades brasileiras. Percebe-se, em sua condição, um processo de

tradução do repertório clássico do gênero heróico, onde referências amplamente difundidas são reorganizadas a partir de uma sensibilidade local.

Entretanto, a potência simbólica da narrativa não se limita à construção desse herói urbano. Ao mobilizar o nome Serigy, a HQ aciona uma camada mais profunda da memória regional, conectando o presente da cidade a um passado frequentemente evocado por monumentos, instituições e marcos toponímicos. Tal gesto insere a obra em um campo mais amplo de disputas pelo significado desse símbolo, convidando-nos a perguntar não só o que é lembrado, mas de que maneira essa memória é atualizada e reinscrita no imaginário contemporâneo.

Interpretar essas imagens implica, portanto, deslocar o olhar da superfície narrativa para os sentidos históricos que nela se condensam. Objetos recorrentes, paisagens urbanas, corporalidades e escolhas espaciais deixam de ser compreendidos como elementos acessórios e passam a ser lidos como indícios das estruturas sociais que organizam a experiência da cidade. Sob essa perspectiva, a HQ pode ser entendida como um espaço de elaboração simbólica no qual se articulam desigualdade, identidade e memória.

Diante dessas questões, surge os dois últimos capítulos dessa dissertação, organizados a partir de três eixos analíticos. Nesse capítulo, analisaremos dois eixos, onde o primeiro examina a emergência de um herói periférico, investigando como sua trajetória dialoga com transformações recentes nas formas de imaginar o sujeito urbano; e o segundo discute a mobilização de referências locais - como o nome Serigy - como signo de memória, interrogando os sentidos implicados na reapropriação contemporânea dessa referência histórica. Por fim, o próximo capítulo traz o terceiro eixo, voltando-se para a cidade como agente narrativo, buscando compreender quais espacialidades são destacadas e o que sua visibilidade revela sobre as dinâmicas sociais que configuram o espaço urbano.

Ao privilegiar esses caminhos, a análise afasta-se de uma leitura guiada pela sequência dos volumes e propõe, em seu lugar, uma interpretação orientada por problemas. Parte-se do pressuposto de que os imaginários urbanos são capazes de selecionar, hierarquizar e atribuir significado aos espaços e aos sujeitos que os habitam. Nesse processo, *Serigy* revela-se como um território de produção simbólica, no qual se tornam visíveis algumas das tensões que estruturam a experiência urbana contemporânea.

## 2.1. ESTRUTURA, ESTILO E ORIGEM DA SERIGY

Antes de avançar para os eixos interpretativos propriamente ditos, é necessário deter o olhar sobre a materialidade da obra. Apresentar seus aspectos formais constitui uma etapa fundamental para compreender as condições através das quais a narrativa produz sentido.

A HQ *Serigy* está atualmente dividida em cinco volumes (Imagem 15): *Serigy* (2016), *Reputação* (2017), *Revolta* (2022), *Controle* (2023) e *Contato* (2024). Os quatro primeiros volumes possuem 36 páginas, enquanto o quinto possui um formato expandido, com 72 páginas. A edição impressa utiliza, em sua maioria, papel reciclado e impressão em preto e branco, mas cada volume também possui a versão digital, colorida e preto e branco. O preço médio de cada volume é de dez reais no site do coletivo, com exceção do quinto volume, comercializado por vinte reais, até o momento de confecção deste trabalho.

**Imagem 15** - Capa dos 5 volumes da obra *Serigy*.



FONTE: Compilado feito pela autora através de imagens disponíveis no site da Serigy Comics.  
<<https://serigycomics.com.br/>>.

Do ponto de vista gráfico, o traço de Marlone Santana privilegia a expressividade dos personagens em detrimento dos cenários excessivamente detalhados (Imagem 16). Nos volumes iniciais, o estilo apresenta maior soltura, priorizando a fluidez narrativa em vez do acabamento detalhado, característica que reforça a dinâmica da ação e o ritmo da leitura. A diagramação costuma organizar cerca de seis quadros por páginas, mobilizando recursos clássicos dos quadrinhos, como balões de fala distintos para representar situações como alguém falando em voz alta ou algum pensamento, além do uso de onomatopeias que geralmente estão presentes nas cenas de conflito (Imagens 17 e 18).

Imagem 16 - Exemplificação da escolha gráfica de Marlone.



Fonte: Santana, Marlone. Serigy. Vol. 3, p. 4.

**Imagem 17 e 18** - Representação de uma explosão nos traços de Marlene.



Fonte: Santana, Marlene. Serigy. 2016, p. 11 e 12.

As cenas de luta também seguem o mesmo padrão, as onomatopeias fazem parte do quadro, além do uso intenso de traços conhecidos como “ranhuras” para representar o movimento (Imagem 19). Esse tipo de escolha estética revela a inserção da obra em uma tradição visual reconhecível, permitindo que o leitor identifique rapidamente o gênero ao qual pertence.

**Imagem 19** - Cena de luta em *Serigy*.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 21.

O surgimento de *Serigy* também deve ser compreendido à luz de um movimento mais amplo da produção local. Recorda-se aqui a experiência de *Roboy*, personagem criado por Rodrigo Costa e publicado na Revista *Ói*: um menino robô que atuava em Aracaju e enfrentava ameaças de vilões que queriam destruir a ponte Aracaju-Barra. Ainda que dialogasse com referências já consolidadas, o ineditismo da narrativa residia justamente na localização do heroísmo.

Marlone Santana, em diversas entrevistas pela internet, sempre afirma que o ponto inicial para o surgimento de *Serigy* era a inquietação: por que não existem histórias em quadrinhos com heróis em Sergipe? Por que cidades como *Gotham* ou Nova York se tornaram indissociáveis de seus protetores ficcionais? O que impede de criar um personagem cuja atuação e simbolismo fosse focada em sua cidade, em Aracaju? Nesse contexto surge além da *Serigy*, o cerne da Serigy Comics: a vontade de criar narrativas de super-heróis ancoradas em referências locais, rompendo com a ideia de que apenas os grandes centros urbanos poderiam servir de cenário para esse tipo de trama.

A influência das HQs norte-americanas, as *comics*, é perceptível nesse processo, mas não deve ser interpretada como simples reprodução. A tradição dos super-heróis como representações simbólicas de valores sociais e políticos consolidou-se de forma marcante nos Estados Unidos: Superman aparece como o personagem que impulsionou a ideia de super-herói, que representa a defesa dos oprimidos e traz um senso de justiça para a sociedade; Batman aparece como uma alegoria que luta contra políticos corruptos durante o período da Quebra da Bolsa de Valores de Nova York; Capitão América surge para lutar contra soldados nazistas e se transforma em um grande símbolo nacionalista, defensor dos principais valores americanos. Essa dimensão cultural tornou-se global, exercendo influência sobre autores de diferentes países.

Contudo, como observa Moacyr Cirne (1975), a linguagem dos quadrinhos, mesmo quando se vale de estruturas narrativas amplamente difundidas, pode ser ressignificada a partir de contextos locais, transformando-se em espaço de invenção estética e política. Nesse sentido, Marlone Santana mobiliza elementos do gênero dos super-heróis - como poderes especiais, dilemas éticos e confrontos entre bem e mal - para elaborar uma narrativa que dialoga com questões próprias da realidade sergipana.

A escolha por adotar o formato das *comics* também deve ser entendida como estratégia de visibilidade. Como observa Vergueiro (2017), o mercado brasileiro de quadrinhos é historicamente marcado pela predominância de traduções de heróis norte-americanos, o que moldou o repertório dos leitores. Assim, inserir um herói aracajuano nesse mesmo formato significa disputar espaço no imaginário coletivo com figuras já consolidadas, demonstrando que a identidade local também pode ocupar o mesmo patamar narrativo dos ícones globais.

Essa dinâmica revela um movimento duplo: a apropriação de uma linguagem amplamente reconhecida e sua reconfiguração a partir de referências culturais específicas. A presença de espaços urbanos identificáveis, tradições regionais e personagens históricos cria uma lógica “glocal” (Robertson, 1995), em que o global e o local se articulam mutuamente. Essa hibridização entre um gênero globalmente reconhecido e um repertório simbólico local constitui a principal marca da obra, reafirmando sua potência enquanto representação cultural e identitária.

Desse modo, a obra de Marlone Santana não apenas dialoga com convenções do gênero heróico, ele as desloca, convertendo-as em instrumento de elaboração identitária. Ao fazê-lo,

reafirma a centralidade da produção cultural nordestina nos debates contemporâneos sobre memória, pertencimento e circulação simbólica.

## **2.2. O HERÓI PERIFÉRICO E A REINVENÇÃO DO ARQUÉTIPO HEROICO**

Ao analisar uma narrativa que dialoga diretamente com o universo dos quadrinhos de super-heróis, torna-se necessário problematizar o próprio conceito de “super-herói”. Embora seja um título amplamente utilizado, ele não designa qualquer personagem com habilidades extraordinárias, trata-se de uma categoria histórica e cultural, consolidada ao longo do século XX pela indústria estadunidense dos quadrinhos e posteriormente difundida para diferentes linguagens e mercados culturais.

O super-herói constitui um gênero narrativo dotado de convenções próprias, reconhecíveis por leitores e produtores culturais em diferentes contextos. Conforme observa Peter Coogan (2006), o gênero não se basta apenas com a presença de superpoderes, mas com a articulação entre missão, poderes e identidade, elementos que estruturam uma forma específica de narrativa heroica. Essa compreensão nos permite diferenciar o herói do super-herói.

A figura do herói acompanha a tradição ocidental desde a Antiguidade, estando presente em epopeias, mitologias e narrativas históricas como representação da coragem, do sacrifício e da capacidade de agir em benefício da coletividade. Sua legitimidade decorre fundamentalmente das ações que realiza e dos valores que representa. O super-herói, por sua vez, preserva muitos desses atributos, mas reorganiza-os segundo convenções próprias da cultura de massa contemporânea. A identidade simbólica expressa por um codinome, por um uniforme ou por outros elementos visuais distintivos, a existência de uma missão permanente de proteção da sociedade e a atuação em um universo narrativo marcado por ameaças extraordinárias configuram características recorrentes desse gênero. Mesmo personagens que não possuem poderes sobre-humanos, como o próprio *Batman*, continuam sendo compreendidos como super-heróis por fazerem parte dessas convenções narrativas e visuais.

Entretanto, compreender o super-herói apenas como um modelo narrativo norte-americano seria insuficiente para interpretar produções culturais situadas em outros contextos históricos. Como observa Umberto Eco (1965), personagens como *Superman* transformaram-se em mitos modernos, condensando expectativas sociais, valores morais e imaginários próprios da sociedade que os produziu. Sua força simbólica decorre da capacidade de representar determinadas concepções de justiça, ordem e responsabilidade. À medida que esse repertório

passou a circular internacionalmente, deixou também de pertencer exclusivamente ao contexto em que foi criado, tornando-se uma linguagem compartilhada por diferentes culturas, passível de múltiplas apropriações e ressignificações.

Quando falamos sobre processos de hibridização cultural, entendemos que as culturas contemporâneas se reinventam com a combinação de referências oriundas de diferentes matrizes culturais. As formas simbólicas circulam entre países, mercados e meios de comunicação, sendo continuamente reinterpretadas segundo experiências locais. Desse modo, produtos culturais se transformam em espaços de negociação nos quais linguagens globais são apropriadas para responder a demandas específicas de cada contexto histórico. O imaginário dos super-heróis se torna um conjunto de códigos visuais continuamente reinterpretados em diferentes experiências culturais.

Ao levar esses aspectos em consideração, conseguimos perceber que a HQ *Serigy* não rompe com o gênero de super-heróis nem procura simplesmente reproduzir seus modelos consagrados. A obra apropria-se de convenções amplamente reconhecidas para reinscrevê-las na experiência urbana de Aracaju. O resultado é uma narrativa híbrida, na qual uma linguagem visual global passa a expressar conflitos sociais, memórias e espacialidades profundamente vinculadas ao contexto sergipano. O interesse desta análise, portanto, não consiste em verificar o grau de fidelidade da HQ aos modelos tradicionais do gênero, mas compreender como essas convenções são reorganizadas para produzir uma forma específica de representação da cidade, da identidade regional e da experiência periférica.

Embora a narrativa de *Serigy* mobilize diversas convenções próprias do gênero dos super-heróis, João Pedro não corresponde integralmente ao modelo consolidado pela tradição dos quadrinhos estadunidenses. A construção de sua identidade vem de uma ambiguidade: diversos elementos o aproximam do gênero dos super-heróis, ele possui uma missão ética claramente definida, assume uma identidade heroica distinta de sua vida cotidiana, enfrenta antagonistas que ultrapassam conflitos individuais e transforma a sua atuação em compromisso permanente com a proteção da população. Sua trajetória reproduz uma estrutura bastante conhecida das narrativas de superaventura: um indivíduo comum passa por uma experiência transformadora e assume a responsabilidade de intervir em favor da coletividade.

Ao mesmo tempo, a HQ tensiona continuamente essas convenções. João Pedro está muito distante do ideal de perfeição moral e material que caracterizou grande parte dos super-heróis clássicos da tradição estadunidense. Sua origem não está associada a laboratórios

secretos, planetas destruídos ou grandes fortunas, mas à periferia urbana de Aracaju. Sua experiência cotidiana é marcada pela pobreza, pela violência, pela circulação em espaços marginalizados e pelo contato permanente com problemas sociais concretos.

Antes de ser herói, ele é um jovem, inserido em uma realidade marcada por precariedades e conflitos que vão além do campo da ficção, João Pedro é um personagem construído para representar sujeitos socialmente invisibilizados (Imagem 20). Ao mesmo tempo, a construção do rapaz é permeada por referências literárias do próprio autor - e do gênero ao qual a história está inserida.

**Imagem 20** - João Pedro no primeiro volume de Serigy.



Fonte: Santana, Marlene. *Serigy*. Vol. 1, p. 5.

João Pedro é jovem, aproximando o público-alvo que pudesse se identificar, assim como acontece nas histórias do Homem-Aranha e Super Choque, referências as quais o próprio autor afirma em diversas entrevistas em que fala sobre Serigy; um menino desconhecido que acaba se tornando parte de algo maior que ele mesmo, o invisível que se torna o centro das atenções. Tal escolha narrativa sugere um processo de hibridização, no qual referências amplamente difundidas são reorganizadas a partir de uma sensibilidade local. A identidade do super-herói aqui passa a ser redefinida a partir das margens.

Essa redefinição pode ser lida também à luz do que Aníbal Quijano (2005) denomina colonialidade do poder. Se o super-herói clássico se consolidou como um dos produtos culturais mais bem-sucedidos da indústria estadunidense, sua ampla circulação contribui para naturalizar determinados parâmetros de heroicidade como universais. A figura de Serigy vem para reverter

essa hierarquia, apresentando um personagem que, embora dialogue com convenções do gênero heróico (como dupla identidade e responsabilidades morais), permanece profundamente marcado pelas desigualdades estruturais da cidade em que vive.

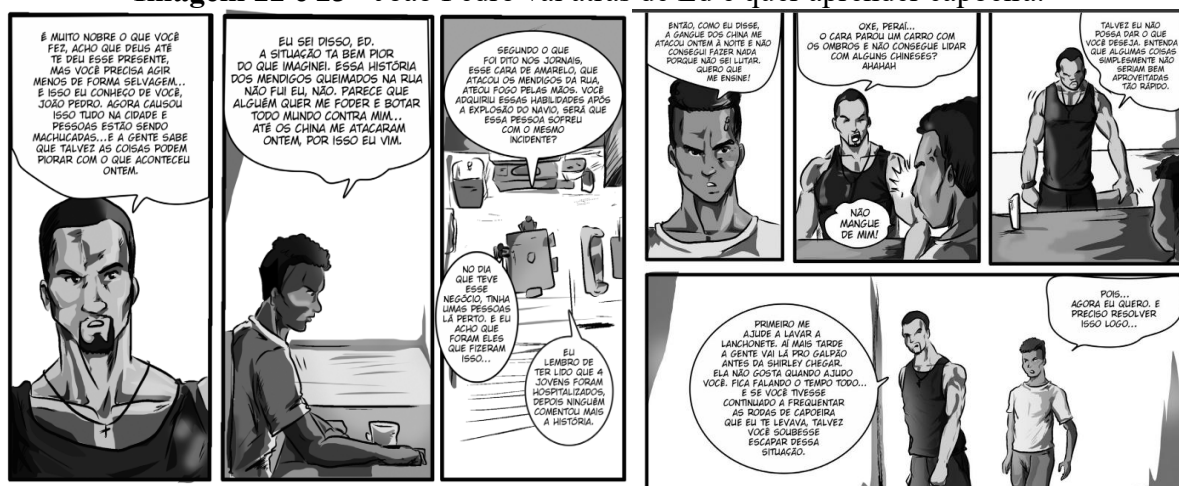
A dupla identidade do personagem constitui um dos elementos mais reveladores dessa operação. Diferentemente do anonimato estratégico que protege os heróis clássicos, aqui ela evidencia a própria fragmentação do sujeito urbano. Entre a vida cotidiana e a atuação heróica, João Pedro transita por espaços que expõem sua vulnerabilidade, sugerindo que sua maior batalha é contra as condições sociais que delimitam suas possibilidades de existência (Imagem 21, 22 e 23).

**Imagem 21 - João Pedro conversando com Ed.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 6.

## Imagem 22 e 23 - João Pedro vai atrás de Ed e quer aprender capoeira.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 28 e 29.

Nesse mesmo contexto também podemos ver, na obra, a mobilização da capoeira como fonte de força e identidade. A presença desse elemento cultural local reforça uma oposição simbólica entre saberes comunitários e poderes hegemônicos.

Sob uma perspectiva iconológica, essa representação inicial ultrapassa a função narrativa e pode ser interpretada como sintoma de uma reorganização do próprio imaginário heróico. Ao evitar a espetacularização do corpo e privilegiar uma aparência socialmente reconhecível, a HQ desloca o heroísmo do campo do extraordinário para o terreno da experiência comum. O que está em jogo é a proposição de um outro regime de identificação, no qual o super-herói se aproxima daqueles que habitam os espaços ordinários da cidade.

Essa aproximação torna-se ainda mais expressiva quando a narrativa explicita as fragilidades de João Pedro. Em contraste com a invulnerabilidade típica dos super-heróis, *Serigy* possui limites claros - físicos, emocionais e sociais - que funcionam como operadores simbólicos de sua humanidade. Entre esses elementos, destaca-se a presença da pedra de crack, cuja recorrência visual na narrativa assume um papel interpretativo central (Imagem 24 e 25).

**Imagem 24 - João Pedro com pedra de crack.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 9.

**Imagem 25 - João Pedro comprando crack.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 2, p. 22.

Como referência, é possível fazer uma analogia a *kryptonita* do Superman, que é a substância capaz de neutralizar os seus grandes poderes, na narrativa de *Serigy* a droga desempenha uma função estruturalmente semelhante, ainda que ancorada em uma realidade social concreta: o *crack* não aparece como uma ameaça externa ou fantástica, ele é um elemento profundamente enraizado nas dinâmicas do mundo urbano atual. A vulnerabilidade do herói, portanto, não provém do cosmos, ela nasce da própria cidade. E, ao mesmo tempo em que é considerada uma fraqueza, João Pedro também a utiliza como alívio (Imagem 26), como uma forma de sobrevivência dentro de todo o caos da vulnerabilidade em que se encontra.

**Imagem 26** - João Pedro refletindo sobre o crack.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 4, p. 19.

Essa operação simbólica desloca o eixo tradicional do conflito heroico. O perigo deixa de ser apenas o antagonista e passa a incluir as condições sociais que produzem marginalidade, dependência e exclusão. Ao fazê-lo, a HQ aproxima o heroísmo da sobrevivência cotidiana, sugerindo que resistir às forças que atravessam a vida urbana pode constituir, em si, um gesto

heroico. Essa leitura torna-se ainda mais potente quando observada no interior de uma cultura marcada por processos de hibridização. As produções culturais latino-americanas frequentemente se estruturam a partir da combinação entre matrizes globais e experiências locais (Canclini, 2000). Serigy se encontra precisamente nesse entrecruzamento: possui atributos que o aproximam do universo dos super-heróis, mas sua atuação é condicionada por um espaço urbano que impede qualquer promessa de segurança (Imagem 27, 28 e 29).

**Imagem 27** - João Pedro salva mulher em situação de vulnerabilidade.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 27.

**Imagem 28 - João Pedro salva moradores de rua.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 29.

**Imagem 29 - João Pedro luta contra integrantes da gangue de extermínio.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 32.

A periferia deixa de ser mero cenário para tornar-se condição de possibilidade do próprio herói. É ali que se definem seus limites, suas urgências e seu campo de ação. O papel de *Serigy* vai além da proteção da cidade, ele emerge dela como se sua existência fosse inseparável das fraturas que estruturam esse espaço. Isso nos permite compreender o personagem menos como uma adaptação local de modelos consagrados e mais como um anti-herói. Ao inscrever o heroísmo nas margens, a HQ amplia o repertório imagético dos quadrinhos brasileiros, mas também propõe uma reflexão sobre quem pode ocupar o lugar de herói em sociedades atravessadas por desigualdades persistentes.

Assim, *Serigy* apresenta um super-herói possível, um sujeito cuja força na capacidade de agir, apesar de suas fragilidades. Nesse gesto, a narrativa sugere uma redefinição silenciosa do próprio conceito de heroicidade, aproximando-o das experiências ordinárias e deslocando-o do campo do mito para o da história.

Após a construção da imagem do herói, temos também os processos pelos quais João Pedro passa enquanto herói em Aracaju. As suas ações na cidade agora são vistas de forma ambígua e conflituosa: sua imagem é distorcida por criminosos, que manipulam informações e disseminam boatos, fazendo com que a população associe o jovem à onda de violência que cresce cada vez mais no centro da cidade. Esse processo de vilanização revela a fragilidade da construção de reputações superheróicas em contextos urbanos periféricos, um fenômeno que dialoga com a lógica de manipulação simbólica presente em narrativas clássicas de heróis e vilões. Na HQ, esse embate narrativo ocorre dentro de instituições, como delegacias e grupos criminosos, que disputam narrativas sobre quem representa ameaça ou proteção.

Em um diálogo que acontece dentro de uma delegacia plantonista, vemos os policiais falando sobre como as vítimas atacadas por João Pedro são pessoas de classe média e que, possivelmente, fazem parte de uma gangue de extermínio que costuma atacar moradores de rua (Imagem 30 e 31). Esse diálogo serve para reforçar a tensão social em que João Pedro está inserido e como essas questões de classe acabam moldando formas de convivência no espaço público, principalmente quando se percebe que o envolvimento da polícia se dá quando as vítimas agora não são mais pessoas marginalizadas.

**Imagem 30** - Conversa sobre João Pedro e a gangue de extermínio.



Fonte: Santana, Marlene. *Serigy*. Vol. 2, p. 1.

**Imagem 31** - Indivíduos conversando sobre a ameaça de João Pedro.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 2, p. 14.

Dentro ainda do contexto de construção de um herói periférico, temos a presença de um antagonista, Faísca (Imagem 32), que representa um contraponto estrutural a João Pedro: enquanto Serigy é um jovem periférico e invisibilizado, Faísca é um rapaz da elite local, atingido pela mesma explosão que originou os poderes do herói, mas que utiliza sua posição privilegiada para expandir seus domínios sobre as gangues do centro e influenciar instituições policiais. Ele se apresenta publicamente de forma calculada, evitando ser associado à violência, ao mesmo tempo em que age de forma sorrateira para consolidar seu poder. A oposição entre Serigy e Faísca materializa um conflito de classes e de projetos de cidade.

Imagem 32 - Aparição de Faísca.

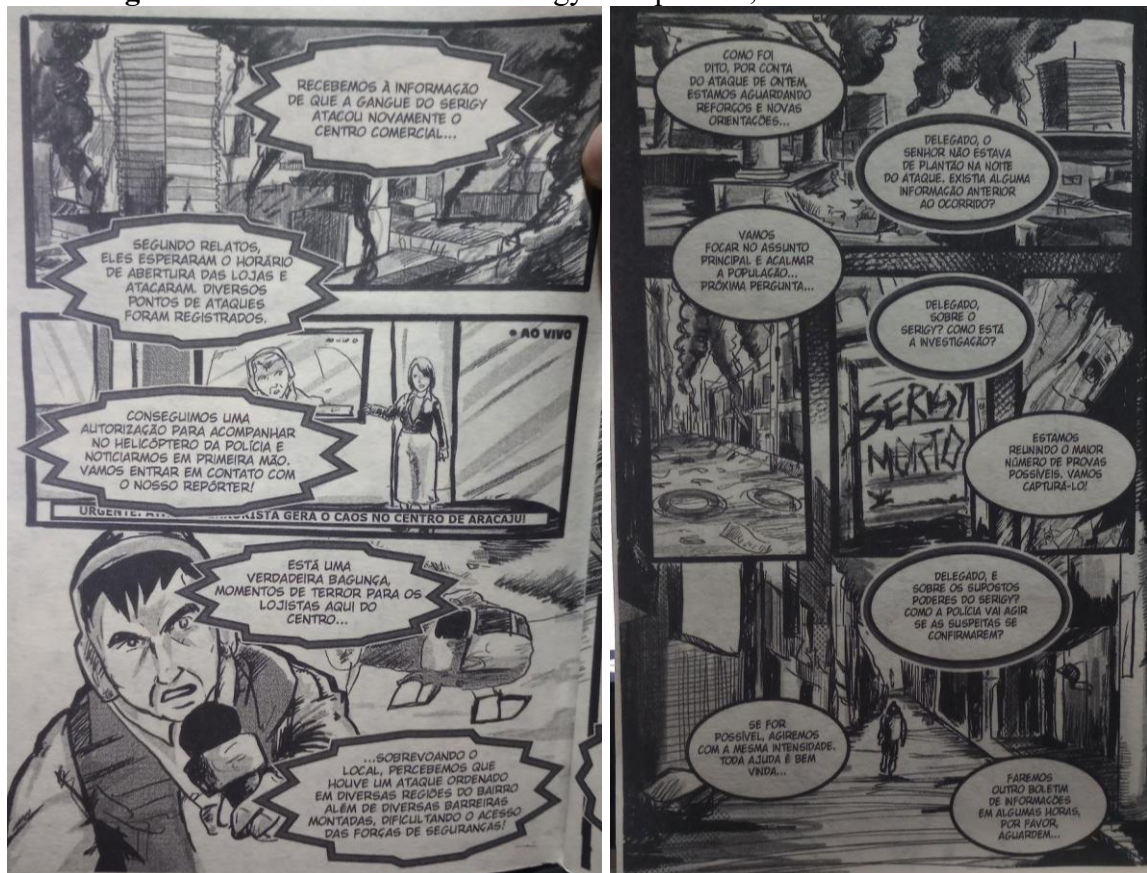


Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 5.

Conforme análise de Stuart Hall (1997), representações sociais são arenas de disputa simbólica: Faísca encarna a face hegemônica do poder urbano, articulando capital econômico e simbólico, enquanto João Pedro representa os sujeitos subalternos, invisíveis e criminalizados. O confronto entre ambos extrapola a dimensão física e se inscreve como disputa de significados sobre quem tem legitimidade para exercer poder na cidade. Em determinado momento, João Pedro passa de herói popular perseguido por criminosos para figura foragida e criminalizada pelo Estado, ampliando a ambiguidade de sua imagem pública.

A identidade heroica de *Serigy* é constantemente disputada por narrativas externas, como mídia, polícia, gangues e opinião pública (Imagem 33 e 34), revelando o quanto a construção de narrativas públicas está intrinsecamente ligada a quem detém o poder. Diferentemente de Faísca, que dispõe de capital simbólico e econômico para controlar a própria imagem, João Pedro é obrigado a negociar sua legitimidade em um campo desigual.

**Imagem 33 e 34 - Notícias sobre Serigy se espalham, caos no centro da cidade.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 5, p. 6 e 16.

Apesar de sua construção ser baseada em um herói invisível, marginal, a história de João Pedro não se escreve sozinha. Ela é feita da população a qual ele jurou proteger, é feita das pessoas que se colocam diretamente contra a existência de pessoas como ele, mas também é feita de personagens que o protegem porque conseguem o ver como a criança que é, a criança que sofre por viver em uma situação de vulnerabilidade, sempre exposta às violências do mundo. Se, inicialmente, as atitudes heróicas de João Pedro são marcadas por um impulso de sobrevivência e desejo de justiça, ao ser confrontado com as injustiças que permeiam sua existência, ele passa a agir motivado por vingança e culpa (Imagem 35).

**Imagem 35** - João Pedro refletindo após o ataque que vitimou Ed.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 4, p. 14.

### 2.3. SERIGY E A DISPUTA SIMBÓLICA DA MEMÓRIA INDÍGENA

Esse tópico volta a atenção para um elemento cuja força simbólica atravessa toda a obra: o nome Serigy. Durante a história, João Pedro recebe essa alcunha por parte dos moradores da cidade após suas ações repercutirem. Longe de constituir apenas uma escolha estética, essa denominação aciona camadas mais profundas da memória regional, conectando o presente da narrativa a processos históricos que antecedem a própria fundação da cidade; o autor associa um “herói” urbano contemporâneo a um personagem histórico vinculado à resistência e à territorialidade sergipana.

Associado à liderança indígena que integra as narrativas sobre a ocupação do território sergipano, o nome Serigy foi progressivamente incorporado ao repertório simbólico local,

passando a designar instituições, edifícios e marcos da cidade. Tal incorporação evidencia um movimento recorrente na história brasileira: a transformação de sujeitos indígenas em signos estabilizados da memória oficial. Como observa Manuela Carneiro da Cunha (1998), as imagens e representações dos povos indígenas foram frequentemente produzidas a partir de enquadramentos externos, participando tanto de processos de reconhecimento quanto de dinâmicas de apagamento. Nesse sentido, lembrar também pode significar reconfigurar a alteridade (Imagem 36 e 37).

**Imagem 36** - Parte de estátua remanescente do Cacique Serigy.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

**Imagem 37** - Estátua do Cacique Serigy na praça Olímpio Campos.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O monumento e as menções à Serigy revelam formas pelas quais a cidade escolheu estabilizar essa memória no espaço público. O símbolo, antes da HQ, já foi situado nas memórias institucionalizadas. Embora atestem a presença da memória indígena na paisagem urbana, tais estruturas revelam as ambivalências que atravessam sua preservação. Parte dessas esculturas encontra-se degradada ou submetida a condições visíveis de deterioração, localizadas em um pequeno espaço que foi denominado como “Memorial Cacique Serigy” na praça Olímpio Campos.

Não enxergamos o desgaste material apenas como resultado da ação do tempo ou do vandalismo, mas como indício das hierarquias que organizam aquilo que a cidade escolhe cuidar, restaurar ou esquecer. Os monumentos são sempre documentos de uma vontade de memória, e sua conservação - ou a ausência de - também comunica valores. Quando um símbolo é monumentalizado, mas não preservado, evidencia-se uma forma particular de lembrança: aquela que reconhece o passado no plano discursivo, mas não necessariamente o sustenta como prioridade no espaço público. A degradação dessas estruturas pode ser lida como metáfora das tensões que marcam a inserção da memória indígena na narrativa urbana, visível, mas não plenamente integrada.

A presença desses marcos sugere que a memória indígena não se encontra ausente da paisagem urbana; ao contrário, ela foi integrada à cidade sob formas específicas de visibilidade. Entretanto, essa integração não elimina os conflitos que atravessam sua construção. Ao converter figuras históricas em monumentos, a cidade também define modos particulares de lembrar, frequentemente associados a narrativas conciliadoras que tendem a suavizar violências constitutivas do processo colonial.

É precisamente nesse terreno já simbolicamente disputado que a HQ intervém. Serigy ser o protagonista, reinscreve essa referência histórica em outro regime de visualidade. O que antes aparecia majoritariamente vinculado ao passado, é deslocado para o presente, passando a circular em uma narrativa marcada por conflitos urbanos. Esse gesto produz um efeito interpretativo relevante: a memória deixa de ser apenas contemplativa e passa a operar como elemento ativo na construção do imaginário social.

Sob a perspectiva da história cultural, podemos compreender essa ação como uma forma de apropriação simbólica. Roger Chartier (1990) lembra que os bens culturais não possuem sentidos fixos, eles são constantemente reinterpretados conforme os usos que deles se fazem. A HQ, nesse contexto, reorganiza o passado, atribuindo-lhe novos significados e inserindo-o em circuitos de leituras distintos daqueles produzidos pela memória institucional (como apresentado na Imagem 48).

Essa reinscrição torna-se ainda mais significativa quando observada à luz da colonialidade do poder. Conforme argumenta Aníbal Quijano (2005), a modernidade latino-americana foi estruturada por hierarquias que classificam saberes, identidades e memórias segundo parâmetros eurocentrados. Nesse processo, povos indígenas foram frequentemente situados em um outro tempo, como se pertencessem exclusivamente ao passado. Ao trazer o

nome Serigy para o centro de uma narrativa ambientada no presente, essa temporalidade linear é posta à prova, sugerindo que a memória indígena continua a disputar sentidos no imaginário contemporâneo.

Ao criar o personagem e resolver nomeá-lo desta forma, Marlone (comunicação pessoal, 2025) assume que o fez como um desejo de criar um personagem forte e de fácil identificação, que representasse algo especificamente sergipano. A escolha do cacique Serigy vem de contatos que o autor teve com o personagem por conta das preparações para o antigo vestibular da UFS, nas aulas de História e Geografia de Sergipe. Com isso, Marlone transforma o nome Serigy, já bastante presente no imaginário sergipano, em símbolo identitário, capaz de condensar e comunicar a ideia de pertencimento a Sergipe.

O autor mobiliza um signo local que, ao ser transposto para a linguagem das histórias em quadrinhos, reconfigura a identidade da região em termos visuais e narrativos. A HQ passa a operar como um dispositivo de mediação cultural em que a história e o território são traduzidos em imagens e personagens. É nesse contexto que pensamos nas representações como práticas que produzem realidades sociais (Chartier, 1990), e a ideia de que o espaço é construído pela memória e pelo pertencimento (Barros, 2013).

Entretanto, essa operação não deve ser lida automaticamente como um gesto de ruptura. Recuperar um símbolo também implica reinterpretá-lo, e toda reinterpretação envolve escolhas. Perguntar o que a obra faz com esse nome torna-se, portanto, uma questão central: trata-se de uma atualização crítica da memória ou de sua reinscrição sob novas formas simbólicas? A ambivalência dessa operação revela que lembrar é sempre um ato situado, atravessado por relações de poder e por disputas narrativas.

Essa tensão pode ser aprofundada quando se observa que João Pedro não é representado como uma figura indígena histórica, mas como um sujeito urbano contemporâneo que carrega um nome carregado de passado. Esse deslocamento produz uma espécie de sobreposição temporal na qual memória e presente coexistem. O símbolo não retorna como reconstrução histórica, é um vestígio que atravessa a cidade e se projeta sobre novas formas de identificação (Imagem 38).

**Imagem 38** - População se manifestando contra Serigy.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 27.

Nesse ponto, podemos perceber que a HQ participa de uma arena mais ampla de disputa pelo significado de Serigy, uma arena que envolve monumentos, instituições culturais e narrativas historiográficas. Ao circular entre diferentes suportes, da paisagem urbana às páginas dos quadrinhos, o nome Serigy evidencia que a memória é um território continuamente reorganizado.

A escolha do nome também pode ser lida como gesto de inscrição local. Em vez de recorrer a referências externas para legitimar seu herói - para além dos arquétipos comuns sobre “o que é ser herói” -, a narrativa ancora-se em um símbolo profundamente associado à história regional. Esse movimento reforça a dimensão situada da obra e dialoga com um esforço mais amplo de produção cultural que busca afirmar repertórios próprios sem se desvincular das linguagens globais dos quadrinhos.

Contudo, talvez o aspecto mais potente dessa operação resida no fato de que a disputa pela memória não ocorre apenas no plano institucional, ela se estende ao campo do imaginário. Ao transformar Serigy em herói, a HQ desloca o símbolo da contemplação para a ação. O nome deixa de designar apenas um passado a ser lembrado e passa a figurar como presença ativa em uma cidade atravessada por desigualdades, conflitos e reinvenções identitárias (Imagem 39).

Imagem 39 - Serigy em conflito nas ruas.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 4, p. 16.

Assim, argumenta-se que *Serigy* intervém no modo como uma referência histórica pode ser imaginada. Quando esse símbolo é inserido em uma narrativa visual contemporânea, a obra evidencia que a memória é menos um legado estável do que um campo de forças no qual diferentes projetos de cidade e de identidade se confrontam. O herói, nesse contexto, encarna uma disputa simbólica que conecta passado e presente, revelando que aquilo que a cidade escolhe lembrar diz tanto sobre sua história quanto sobre as formas pelas quais deseja reconhecer a si mesma.

### **CAPÍTULO 3. A CIDADE COMO PERSONAGEM: VISUALIDADES URBANAS E DESIGUALDADE ESPACIAL**

Se apresentamos, no capítulo passado, como o herói João Pedro surge através da estruturação do espaço urbano, torna-se agora necessário deslocar o olhar para o próprio espaço que o produziu. Em *Serigy*, a cidade não é cenário neutro nem uma simples ambientação narrativa: ela estrutura a ação, condiciona trajetórias e delimita possibilidades de existência. A recorrência de paisagens urbanas específicas sugere uma construção visual na qual Aracaju deixa de ser localizável para tornar-se interpretável, um território cujas marcas espaciais revelam tensões sociais, formas de pertencimento e processos históricos inscritos na materialidade da cidade.

A centralidade da cidade na construção das histórias em quadrinhos não constitui uma inovação de *Serigy*. Desde a consolidação do gênero dos super-heróis nas décadas de 1930 e 1940, o espaço urbano tornou-se um dos principais elementos organizadores da narrativa. As grandes metrópoles passaram a fornecer as condições que justificavam a própria existência dos heróis. O crescimento acelerado das cidades, a verticalização das paisagens, o aumento da criminalidade urbana e as transformações sociais decorrentes da modernização converteram a metrópole em um espaço privilegiado para o desenvolvimento dessas narrativas. Como observa Marina Cavalcante Vieira (2011), nos quadrinhos de super-heróis a cidade deixa de funcionar como simples pano de fundo para assumir um papel estrutural, tornando-se responsável por organizar conflitos, produzir atmosferas e definir a própria identidade dos personagens.

Nova York ocupa posição particularmente significativa nesse processo. Grande parte das editoras responsáveis pela consolidação do gênero, como DC Comics e Marvel Comics, desenvolveu suas narrativas tomando a cidade como referência direta ou indireta. Mesmo quando substituída por cidades ficcionais, sua paisagem permanece reconhecível. Gotham City e Metropolis constituem interpretações distintas do imaginário nova-iorquino, projetando sobre uma mesma matriz urbana valores e sensibilidades diferentes.

Essa tradição evidencia que a cidade, nas histórias em quadrinhos, constitui um dispositivo narrativo e visual. A arquitetura, as ruas, os monumentos e as formas de ocupação do espaço comunicam valores, organizam relações de poder e produzem sentidos históricos que participam da construção da narrativa tanto quanto seus protagonistas. Assim, quando Marlone Santana escolhe Aracaju como eixo estruturador de *Serigy*, ele desloca seu centro de gravidade. Em vez de reproduzir a metrópole norte-americana como referência universal da aventura

heroica, reinscreve essa linguagem na experiência urbana sergipana, convertendo Aracaju em elemento constitutivo da narrativa.

Logo nas primeiras sequências da HQ, percebe-se um investimento na representação de espaços reconhecíveis, ainda que nem sempre associados às imagens oficiais da cidade. Morando nas ruas, João Pedro sobrevive na cidade, vivencia a insegurança cotidiana da população em situação de vulnerabilidade, o cenário de violência a qual essa população é vítima, além de mostrar o descaso das autoridades com a segurança no centro da cidade após o horário comercial. Locais emblemáticos - frequentemente conhecidos como pontos turísticos -, como os Arcos Da Orla de Atalaia e a Rua da Frente, no centro da cidade (Imagem 40 e 41), além do Edifício do Estado de Sergipe (Imagem 42), hoje reconhecido como Edifício Maria Feliciano<sup>9</sup>, que foi construído nos anos 1970 e simbolizou um momento de importante desenvolvimento econômico para o estado, são apresentados na narrativa não como cartões-postais, mas como paisagens de sobrevivência e conflito.

**Imagens 40 e 41** - João Pedro na região da Orla de Atalaia e a representação de insegurança no centro da cidade.



<sup>9</sup> Por ser o edifício mais alto do Estado no ano em que foi inaugurado, o prédio se utiliza desse nome como homenagem a Maria Feliciano, sergipana de 2,25 metros de altura que era conhecida como uma das mulheres mais altas do mundo.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 1 e 25.

#### Imagem 42 - Edifício Maria Feliciano.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 29.

Essa escolha visual desloca o foco das paisagens celebradas para territórios atravessados por precariedades, evidenciando um dos traços estruturantes da urbanização brasileira: a produção de cidades profundamente desiguais, nas quais modernização e exclusão coexistem. A visibilidade concedida a esses espaços, portanto, não é casual, ela sugere uma tomada de

posição narrativa que aproxima o leitor de uma experiência urbana frequentemente marginalizada.

Tal dinâmica aparece com especial força nas cenas que evidenciam processos de degradação urbana. A presença de estruturas abandonadas, espaços pouco movimentados ou áreas marcadas pela ausência de políticas públicas aproximam a narrativa das transformações que acompanharam a reorganização recente das cidades brasileiras, fenômeno frequentemente associado ao avanço do capital imobiliário e à redefinição dos usos do solo urbano. Como exemplo, temos a representação do Centro da cidade (Imagem 43), a região, historicamente associada ao comércio e ao turismo, surge como território marginalizado à noite: ruas desertas, práticas ilícitas, moradores de rua e usuários de drogas ocupam os calçadões e praças.

**Imagem 43** - Centro da cidade abandonado.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 2, p. 24 e 27.

A visualidade da HQ mostra a coexistência entre espaços turísticos e realidades marginalizadas, revelando camadas de desigualdade urbana e disputas simbólicas sobre quem tem “direito” à cidade, além da produção de práticas e sentidos próprios de pertencimentos que são vistas nesses locais. Através desse tipo de representação, o autor destaca o Centro como palco de invisibilidade social, o foco geográfico narrativo de uma história heroica. Essa escolha tensiona representações hegemônicas do espaço urbano e reforça o potencial da imagem como testemunho de práticas sociais concretas.

Ao inserir esses elementos na trama, a HQ produz uma narrativa visual em que território e conflito se entrelaçam. A cidade representada em *Serigy* aproxima-se daquilo que pode ser compreendido como uma espacialidade tensionada, simultaneamente habitada e excludente. O herói circula por territórios que revelam fronteiras simbólicas bastante claras: há zonas de

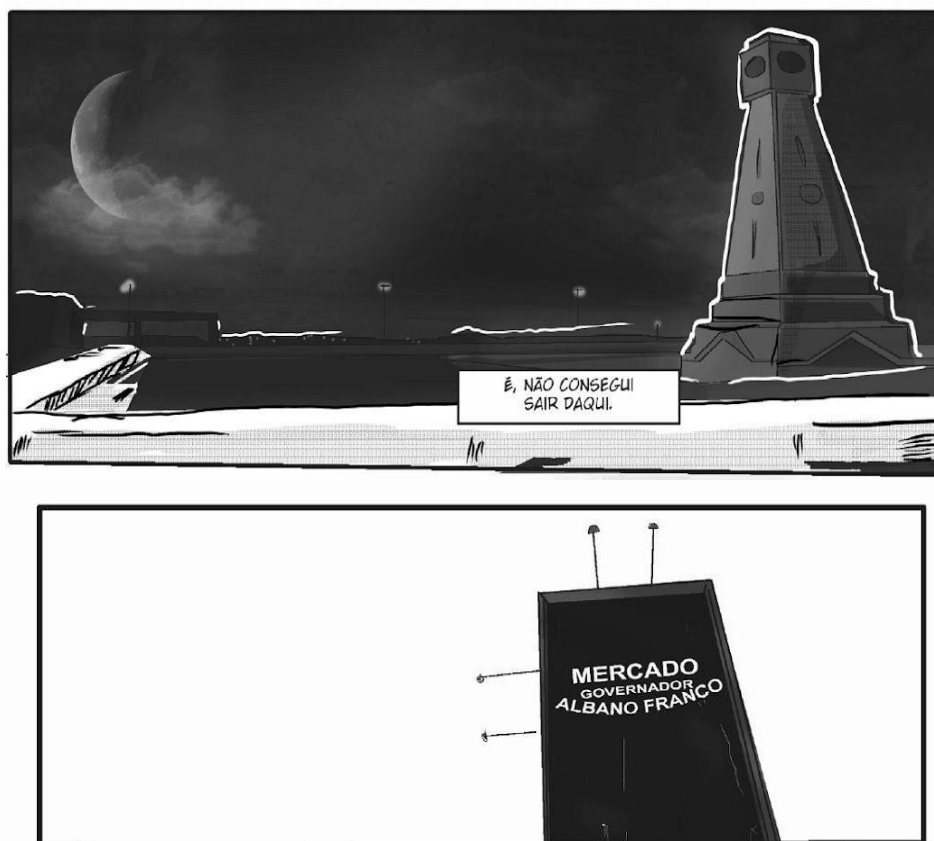
visibilidade e zonas de apagamento, áreas integradas e áreas negligenciadas. Essa geografia desigual participa ativamente da construção da narrativa, do conflito, tornando-se uma força silenciosa que atravessa a experiência dos personagens.

A relação entre heroísmo e espaço torna-se ainda mais evidente quando observamos que a atuação de João Pedro raramente se dissocia da paisagem que o circunda. Diferentemente das metrópoles genéricas que caracterizam parte significativa dos quadrinhos tradicionais, aqui o espaço possui densidade histórica e social. As ruas, os edifícios e os marcos urbanos não funcionam como elementos intercambiáveis, eles ancoram a narrativa em uma cidade específica, reforçando a dimensão localizada do heroísmo.

Essa ancoragem permite observar um contraste significativo entre espaços celebrados e espaços ordinários. Enquanto as representações oficiais tendem a privilegiar cartões postais e zonas turísticas, a HQ volta-se como frequência para territórios que - apesar de sua importância histórica para a cidade - são pouco monumentalizados. Tal escolha sugere um reposicionamento do olhar, aproximando-se de uma leitura crítica da cidade que reconhece, nas áreas menos valorizadas, formas legítimas de existência urbana.

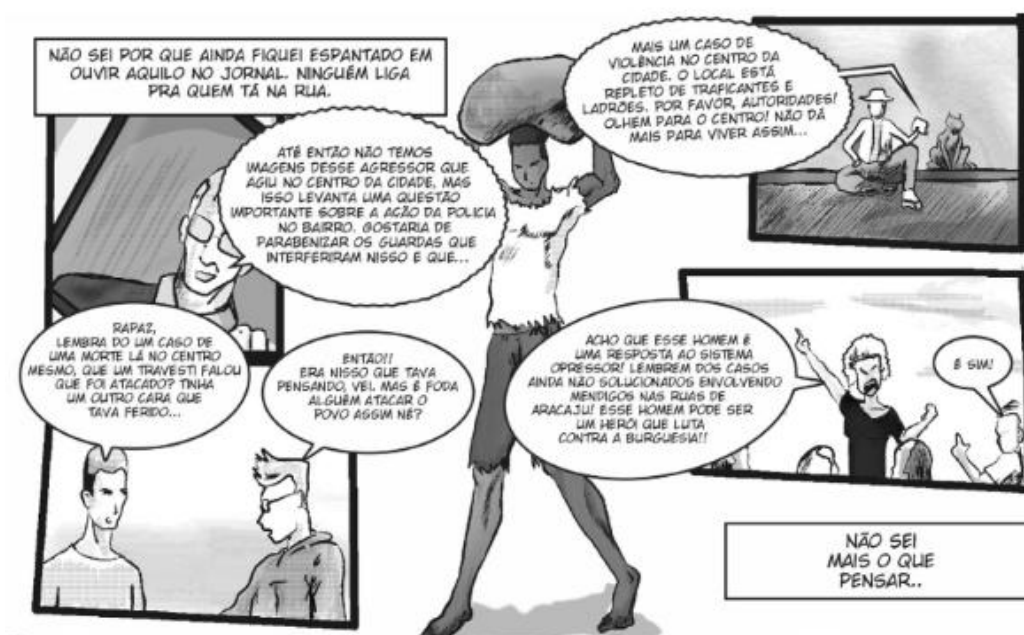
Como exemplo, podemos ver o Mercado Municipal Albano Franco - hoje conhecido como Mercado Municipal Maria Virgínia Leite Franco (Imagem 44 e 45) – como um espaço comum na HQ. João Pedro vai em busca de trabalho, carregando sacos de produtos que são utilizados para abastecer as vendas de comerciantes na região (Imagem 46), essa representação abre espaço para refletir sobre trabalhadores invisíveis, como carregadores e flanelinhas, cujas práticas econômicas informais estruturam parte significativa da dinâmica urbana e, contudo, raramente são protagonistas de narrativas culturais - ou sequer são lembrados dentro do contexto de construção de memórias do espaço urbano.

Imagem 44 e 45 - Representações do Mercado Municipal de Aracaju.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 2, p. 13 e 20.

Imagem 46 - João Pedro trabalhando como carregador no mercado.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 2, p. 5.

A pesquisadora Maciela Rocha Souza Aragão (2013), em seu trabalho sobre trabalhadores ambulantes e camelôs no centro de Aracaju, evidencia a relevância desses sujeitos

para a dinâmica econômica e social da cidade. Dados levantados pela pesquisadora apontam que existem 1.980 trabalhadores informais cadastrados atuando no Mercado Albano Franco, e que, apesar de expressivo, esse número não contempla a parcela não cadastrada, sendo essa a mais vulnerável e exposta à precarização (Aragão, 2013, p. 127-128). Em *Serigy*, a presença desses trabalhadores se dá nos calçadões, nos mercados, presentes como o plano de fundo do dia a dia corrido na região, refletidos nas páginas. Essa estratégia visual reflete, de forma sutil, a própria condição estrutural de invisibilidade social desses sujeitos no espaço urbano.

Ao articular esses elementos ficcionais com dados empíricos da realidade urbana, torna-se possível compreender o centro de Aracaju como um território narrativo estratificado: de um lado, a paisagem turística e comercial diurna; de outro, a rede de trabalhadores informais que sustenta a organização e a ideia de “vida periférica” da cidade. Dessa forma, quando pensamos nessa construção social do local, inserindo trabalhadores invisíveis na composição visual da HQ, Marlone Santana evidencia camadas sociais muitas vezes silenciadas, revelando que a cidade é habitada por múltiplos sujeitos, nem sempre legitimados como personagens centrais das narrativas culturais. Incorporar essa leitura à análise da obra significa ampliar sua dimensão política, reconhecendo que o espaço urbano é ator ativo nas relações de poder, visibilidade e resistência.

Essa percepção torna-se particularmente potente quando associada à circulação do próprio *Serigy*. Ao transitar entre espaços distintos, João Pedro evidencia que as fronteiras urbanas são menos fixas do que parecem, ainda que seus efeitos sociais sejam profundamente concretos. A cidade, nesse caso, passa a ser compreendida como uma estrutura que molda comportamentos, produz vulnerabilidades e define quem pode ser visto.

A urbanização apresentada na HQ não é idealizada: aparecem zonas de tensão, áreas marcadas pela desigualdade social, conflitos entre poderes formais e informais e marcas da presença cultural periférica. A presença de grupos marginalizados, práticas culturais urbanas como o pixo e o grafite, e referências a eventos e símbolos históricos locais (Imagem 47 e 48) reforçam o caráter documental da narrativa. Ao mesmo tempo, a inserção de elementos ficcionais cria um campo simbólico onde realidade e imaginação se entrelaçam, reforçando a potência política da imagem. Essa relação entre o local e o global, entre o real e o simbólico, é central para compreender *Serigy* como produção cultural contemporânea.

**Imagem 47** - Pixo referente à manifestações contra o aumento da passagem de ônibus.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 5.

**Imagem 48** - Pixo dando o nome a Serigy.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 2, p. 27.

As pixações aparecem nos muros como inscrições territoriais que associam a figura de Serigy à cidade, inscrevendo sua presença no espaço público. Em Aracaju é comum vermos muros pintados, sejam eles com propagandas comerciais, grafites e pixações. O pixo, frequentemente criminalizado, pode ser compreendido enquanto prática artística urbana, configura-se como uma forma de expressão cultural de grupos historicamente marginalizados e excluídos das dinâmicas institucionais da cidade. Os pixadores ocupam fisicamente as superfícies urbanas, mas também constroem, por meio de seus traços e inscrições, um espaço próprio de visibilidade e reconhecimento (Leal, Campos, 2022).

Se reconhecemos que a cidade é também lugar de identidade, veremos que “a composição visual das cidades retrata as relações existentes entre os sujeitos e o ambiente em que vivem” (Ferreira, Kopanakis, 2015, p. 80). Complementando essa perspectiva, Ferreira e Kopanakis (2021) também destacam que a arte de rua, em sua dimensão desinstitucionalizada, atua como instrumento de crítica às desigualdades urbanas, ressignificando o espaço público e

estabelecendo novas relações entre vida cotidiana, política e visibilidade social. Assim, vemos em *Serigy* como a pixação é utilizada para demonstrar as dinâmicas simbólicas da cidade, oferecendo aos grupos marginalizados meios de expressão e mediação cultural que desafiam tanto a invisibilidade quanto os limites impostos pelo espaço urbano tradicional.

Quanto aos símbolos e referências a eventos locais, podemos citar a aparição do navio H. Dantas (Imagem 49) na história como âncora narrativa que dá origem aos poderes de João Pedro. Na realidade, a embarcação ficou por anos ancorada no rio Sergipe, gerando polêmicas ambientais e urbanas para a região da Barra dos Coqueiros, antes de sua remoção definitiva em 2019. Na obra, sua primeira citação é através de uma página de jornal, com uma matéria no jornal “Se-Informe” - uma referência ao jornal sergipano “Cinform” - que falava sobre os futuros usos do navio por empresários (Imagem 50), fazendo um contraste com suas condições reais.

**Imagem 49** - Representação do H. Dantas.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 25.

Imagem 50 - Matéria sobre o navio H. Dantas.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 1, p. 7.

Ao incorporá-lo como elemento ficcional, Marlone converte um objeto urbano abandonado em campo de disputa simbólica, tensiona as fronteiras entre documento e imaginação, produzindo uma narrativa que pode ser lida como comentário crítico sobre processos urbanos e sociais concretos. No imaginário simbólico da população de Aracaju/Barra dos Coqueiros, o navio esteve presente por bastante tempo e o autor utiliza elementos como o mistério de sua ancoragem, acidentes que aconteceram nele e a dissolução completa do navio, fazendo com que ele ultrapasse sua materialidade e torne-se dispositivo narrativo para discutir tensões urbanas, desigualdades e imaginário coletivo.

Outros momentos específicos da história também são capazes de ilustrar como o espaço urbano de Aracaju é construído. Vimos as gangues e grupos de extermínio que fazem parte da

construção da narrativa de *Serigy*, e Marlone Santana também traz um olhar em relação aos chineses que vivem na região do centro (Imagem 51), além de narrativas que criam um contraponto geográfico dentro da história.

**Imagem 51** - Os “china” contra Serigy.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 20.

A escolha estética de representar os comerciantes chineses como parte das gangues urbanas de Aracaju remete a um fenômeno social concreto: a presença crescente de imigrantes chineses no comércio popular de Aracaju a partir dos anos 2000, atuando em lojas de pequeno porte, restaurantes e camelôs. É comum para aqueles que frequentam o centro comercial de Aracaju se deparar com restaurantes com nomes chineses ou com a bandeira da China, camelôs e lojas pequenas e quase escondidas que todos reconhecem como lojas chinesas - onde geralmente vendem produtos como bolsas, mochilas, roupas e diversos outros artigos importados.

Allison Góes (2013) analisa como grupos de imigrantes chineses ocuparam gradualmente lojas e boxes em ruas de grande fluxo no Mercado/Centro, assumindo uma visibilidade marcante no cotidiano urbano. Essa visibilidade, no entanto, é acompanhada de processos de estigmatização, pois por serem percebidos como “estrangeiros” em um território socialmente vulnerável, seus corpos e práticas são frequentemente alvo de discursos que os associam à informalidade, ilegalidade e à figura de um “outro” exótico e ameaçador.

Nessas lojas é muito comum que seus donos e vendedores chineses ainda falam um português carregado com sotaque chinês ou até mesmo ainda não falem português. Em *Serigy*, é possível ver diálogos que reproduzem estereótipos sobre a maneira como essas pessoas falam (Imagem 52 e 53), um comportamento preconceituoso que é bastante “comum” pelo Brasil.

**Imagem 52 - Representação dos chineses que lutam contra João Pedro.**



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 3, p. 22.

**Imagem 53 - Estereótipos sobre a forma como os chineses falam.**



Fonte: Santana, Marlene. *Serigy*. Vol. 2, p. 31.

Em relação à Imagem 52, é importante mencionar o uso de símbolos como “<-[...]>” nos diálogos dos personagens chineses que geralmente servem para indicar que o diálogo está acontecendo em outra língua e o que aparece no balão seria a sua tradução. Essa estratégia visual reproduz, em parte, a barreira linguística que esses imigrantes enfrentam no cotidiano, também registrada por Góes (2013), ao descrever as dificuldades comunicacionais entre comerciantes chineses e consumidores locais. No entanto, a caracterização dos “china” na obra incorpora traços caricaturais, como sotaque acentuado e associação com a criminalidade, o que permite discutir criticamente os limites entre referência cultural e reforço de estereótipos raciais.

Essa representação ficcional se ancora, portanto, em dinâmicas reais do espaço urbano de Aracaju. Segundo Góes (2013), a ocupação chinesa no centro não ocorre de forma isolada, pois dialoga com fluxos econômicos globais, com a precarização do comércio local e com narrativas sociais que criminalizam e exotizam esses sujeitos. Assim, vemos como a HQ pode espelhar um imaginário social preexistente e contribuir para sua circulação simbólica no campo cultural.

Ainda dentro do contexto dos usos da cidade na narrativa, temos partes da história que apresentam uma visão de outras regiões da cidade. Temos as autoridades ainda na região do Centro, porém longe de onde Serigy costuma atuar; o vilão Faísca também é citado em um

diálogo revelador onde dois personagens comentam que ele mora na zona sul, um “lugar de rico” (Imagem 54).

**Imagem 54** - Diálogo sobre Faísca.



Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 4, p. 31.

É importante citar que o contraste também se dá quando lembramos que Faísca e Serigy foram atingidos pela explosão no navio H. Dantas, mas enquanto Serigy estava próximo ao local pois estava dormindo nas ruas, o outro estava festejando nas imediações do navio. Essa referência estabelece um contraste direto entre o espaço de origem do vilão - uma área privilegiada e segura - e os territórios em que o conflito se desenrola - marcados pela vulnerabilidade. Quando Marlone amplia o cenário para além dos limites centrais da cidade, explicita uma geografia de poder que reflete as dinâmicas reais da urbanização de Aracaju. Essa oposição expressa a cartografia social da desigualdade urbana, na qual determinados territórios se tornam espaços de comando, enquanto outros se tornam espaços de enfrentamento e exclusão (Santos, 1982), e ela não é uma simples escolha estética, pois corresponde a processos históricos de valorização desigual que estruturam a cidade de Aracaju desde o século XX.

De acordo com Mário Jorge Silva Santos (2018), a expansão urbana de Aracaju foi marcada por políticas públicas seletivas e investimentos concentrados na zona sul e sudeste, especialmente nas décadas de 1980 e 1990, quando ocorreu a consolidação de bairros como Jardins, Grageru e Atalaia. Esses territórios recebem estruturas modernas e possuem grande

incentivo ao setor imobiliário, fatores que os tornaram áreas de alta valorização econômica e simbólica.

Ao introduzir regiões como a zona sul e espaços institucionais do centro, como a Catedral Metropolitana (Imagem 55), a narrativa se expande, os conflitos deixam de se restringir aos espaços marginalizados e passam a alcançar territórios de poder e representação. Essa expansão territorial tem um significado simbólico importante: ela revela que as tensões que estruturam a cidade não estão contidas nos becos e nos mercados, atravessam toda a malha urbana, envolvendo elites, instituições e populações vulneráveis.

**Imagem 55** - Catedral Metropolitana de Aracaju.



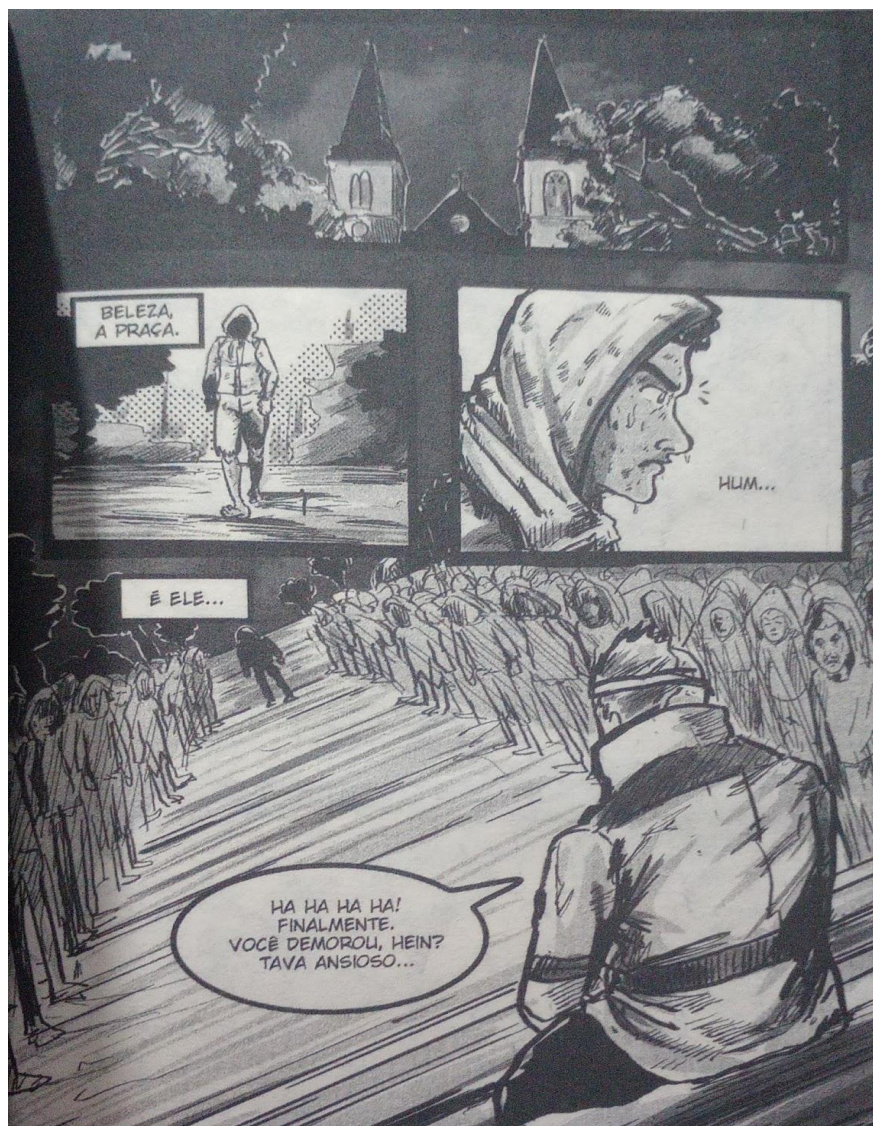
Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 4, p. 18.

Essa dinâmica se aproxima da concepção de Milton Santos (2008), segundo a qual a cidade é o lugar de encontro e confronto entre quem manda e quem obedece. Em *Serigy*, essa lógica aparece dramatizada no embate entre Faísca e João Pedro, mas também na disputa de sentidos sobre quem pode exercer poder e quem é constantemente deslocado para posições de subordinação.

Dentro desse contexto, podemos ver que o último volume da HQ é marcado por confrontos pessoais, políticos e sociais que envolvem a figura de João Pedro e sua atuação como

um “anti-herói herói”. O autor utiliza-se da Praça Olímpio Campos (Imagem 56), um dos espaços públicos mais emblemáticos de Aracaju como palco para o embate final entre Serigy e Faísca.

**Imagem 56** - Serigy se encontra com Faísca na praça Olímpio Campos.

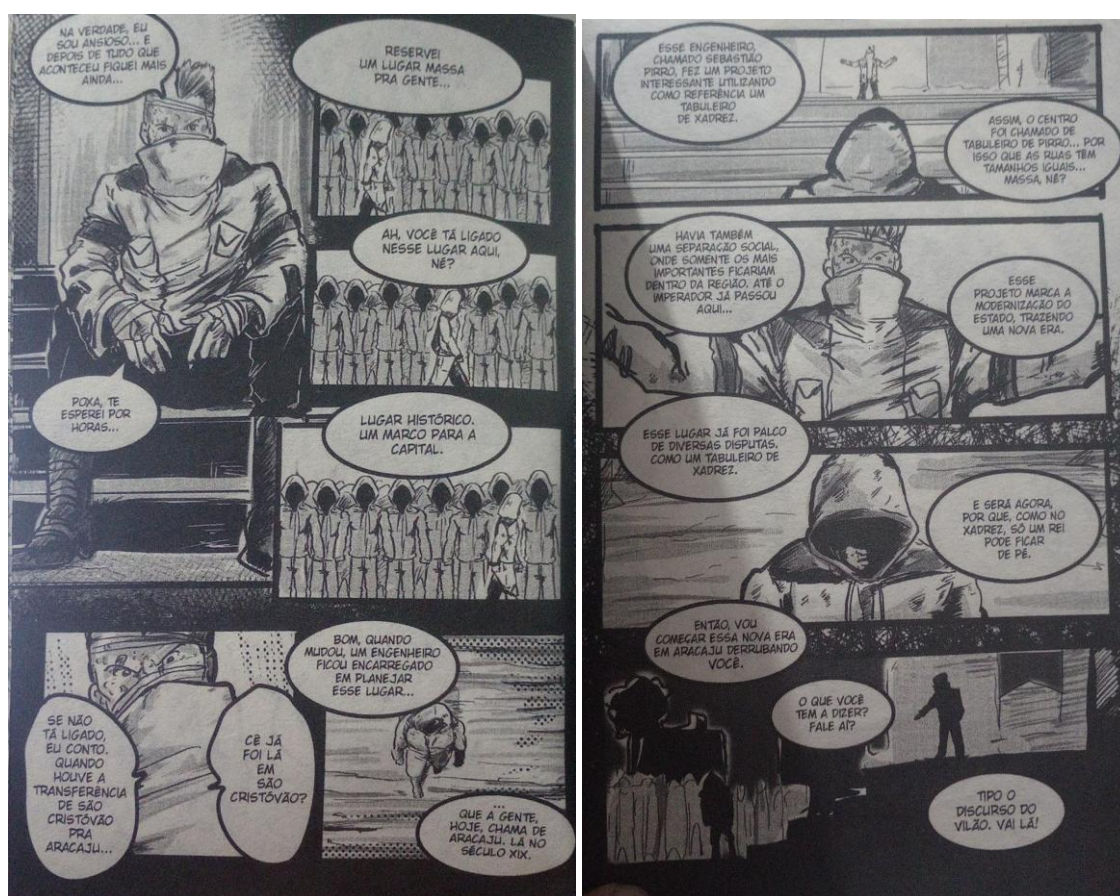


Fonte: Santana, Marlone. *Serigy*. Vol. 5, p. 37.

A praça em questão leva o nome do Senador Olímpio Campos, que controlava a política em Sergipe como uma oligarquia, buscando sempre favorecer grupos próximos e se manter por cada vez mais tempo no poder - até surgir a oposição de Fausto Cardoso (Prado, 2007). É a mesma praça que abriga a Catedral Metropolitana e o Palácio Inácio Barbosa, que foi construído no século XX para ser a Prefeitura Municipal da cidade e que, por mais de 20 anos, foi abandonado.

Durante o confronto, Faísca narra a história da construção do centro de Aracaju, projetado no século XIX pelo engenheiro Sebastião José Basílio Pirro, com o traçado em tabuleiro de xadrez, concebido para facilitar o acesso ao porto e reforçar o caráter administrativo da nova capital (Imagem 57 e 58). Ao rememorar esse passado, o vilão explicita como o espaço urbano foi pensado como ferramenta de poder, excluindo grupos populares, em especial os negros alforriados e pobres, das áreas centrais.

**Imagem 57 e 58** - Faísca se utiliza da história da criação do Centro por Basílio Pirro.



Fonte: Santana, Marlene. *Serigy*. Vol. 5, p. 38 e 39.

Essa narrativa ecoa análises de Mario Jorge Silva Santos (2018), que descreve a urbanização de Aracaju como um processo seletivo, centralizador e excludente, no qual os espaços centrais foram planejados para as elites políticas e econômicas, enquanto populações vulnerabilizadas foram deslocadas para zonas periféricas. Ao longo do século XX, a concentração de investimentos na zona sul e o esvaziamento populacional e simbólico do centro reforçaram uma hierarquia espacial que persiste até hoje. Essa lógica também é apontada por Bárbara Cecília Machado (2009), ao mostrar como políticas urbanas e habitacionais moldaram a estrutura socioespacial da cidade.

A disputa entre Serigy e Faísca ultrapassa, portanto, a dimensão pessoal e assume um caráter político e simbólico, tornando-se uma luta sobre quem tem o direito de ocupar e definir o espaço urbano. Enquanto Faísca representa a continuidade de uma lógica excludente, na qual o espaço é instrumento de dominação, João Pedro encarna a insurgência das margens, reivindicando a cidade para os grupos historicamente silenciados. Temos a cidade como palco de uma disputa de poder, memória e pertencimento.

Ao se recompor e enfrentar Faísca, João Pedro vai além da sua afirmação como super-herói, pois completa sua jornada com a “reintegração” ao espaço e à comunidade, como também reivindica simbolicamente o centro da cidade, espaço historicamente controlado por poucos, como território de resistência e disputa coletiva.

Se o herói periférico analisado anteriormente emerge das fraturas sociais, é porque essas fraturas estão materialmente inscritas no espaço.

## CONCLUSÃO – IMAGEM, CIDADE E MEMÓRIA: SÍNTESES INTERPRETATIVAS

Percorridos os eixos analíticos que estruturam esta dissertação, torna-se possível afirmar que as visualidades urbanas constituem formas de escrita da História, na medida em que organizam interpretações historicamente situadas sobre o espaço, a memória e a experiência social. Inserida no campo da História Visual e da História Cultura, esta pesquisa investigou a hq *Serigy* como uma narrativa capaz de produzir leituras sobre Aracaju por meio da articulação entre imagens, referências históricas, repertórios culturais e experiências urbanas.

A questão central da pesquisa consistiu em compreender como *Serigy* mobiliza repertórios visuais e narrativos para elaborar uma leitura da cidade de Aracaju e da experiência histórica sergipana. A análise revelou que sua narrativa organiza diferentes temporalidades, espaços e repertórios culturais em torno de uma interpretação visual da cidade. A linguagem dos quadrinhos permite articular diferentes temporalidades, espaços e memórias em uma narrativa que integra o passado indígena, a experiência urbana, imaginário heroico e identidade regional sejam articulados em um mesmo horizonte narrativo. Nesse processo, paisagens, personagens, acontecimentos históricos e símbolos culturais deixam de funcionar como referências isoladas para constituir uma interpretação visual da cidade, conferindo ao espaço urbano papel estruturador da narrativa e da própria construção identitária do protagonista.

Consideradas conjuntamente, as análises desenvolvidas ao longo desta dissertação demonstram que a construção do herói, a representação da cidade e a mobilização de referências culturais locais integram um mesmo projeto narrativo. João Pedro, Aracaju e o repertório simbólico sergipano constituem dimensões indissociáveis da obra, articuladas na produção de uma identidade visual situada. A heroicidade do personagem adquire sentido na relação estabelecida com o território, enquanto a cidade se organiza pelas memórias, conflitos e pelas experiências que conformam sua historicidade.

Os resultados desta pesquisa também permitem situar *Serigy* em um debate mais amplo acerca das potencialidades das histórias em quadrinhos como objetos de investigação histórica.

A investigação desenvolvida também reforça o lugar das histórias em quadrinhos entre os documentos legítimos da pesquisa histórica. A especificidade desse suporte reside na articulação entre linguagem verbal, composição visual e narrativa sequencial, elementos que produzem interpretações sobre a realidade social por meio de formas próprias de representação.

A consolidação dos estudos sobre cultura visual e dos *Comics Studies* ampliou o reconhecimento dos quadrinhos como documentos capazes de registrar sensibilidades, disputas simbólicas, valores e formas de representação produzidas em contextos históricos específicos. A especificidade desse suporte reside na integração entre linguagem verbal, composição visual e narrativa sequencial, elementos que produzem interpretações sobre a realidade social por meio de recursos próprios. Sob essa perspectiva, ler historicamente uma história em quadrinhos significa reconhecer que suas imagens selecionam memórias, organizam experiências e elaboram sentidos sobre o passado.

Essa abordagem fundamentou a análise desenvolvida nesta pesquisa. As contribuições de Peter Burke, Ulpiano Bezerra de Meneses, Hans Belting e Roger Chartier permitiram compreender as imagens como construções históricas atravessadas por práticas culturais, formas de circulação e processos de apropriação. Em *Serigy*, escolhas narrativas, enquadramentos, símbolos e referências visuais organizam uma interpretação da cidade e da cultura sergipana, evidenciando que a imagem participa ativamente da produção do conhecimento histórico, e não apenas da ilustração de acontecimentos.

Outro resultado relevante diz respeito à valorização das produções independentes na compreensão da cultura visual brasileira contemporânea. Grande parte da produção acadêmica permanece concentrada em obras vinculadas às grandes editoras ou a autores já consolidados nacionalmente, enquanto experiências desenvolvidas em circuitos regionais ainda recebem atenção limitada. A trajetória da *Serigy Comics* evidencia a existência de redes próprias de produção, circulação e recepção, articuladas por universidades, eventos culturais, editoras independentes, políticas públicas e plataformas digitais. Essas dinâmicas revelam um campo cultural ativo e diversificado, cuja investigação amplia o conhecimento sobre a produção artística realizada fora dos principais centros editoriais do país.

A escolha de investigar uma HQ produzida em Sergipe também amplia as possibilidades de reflexão sobre a escrita da história em contextos regionais. Ao construir uma narrativa ambientada em Aracaju, Marlone Santana elabora uma interpretação visual da cidade fundada em referências reconhecíveis por seus habitantes e em memórias compartilhadas pela comunidade local. Mercados, praças, edifícios históricos, bairros e personagens vinculam-se a experiências concretas da capital sergipana, produzindo uma cartografia simbólica que reorganiza visualmente o espaço urbano. A cidade converte-se em objeto de interpretação

histórica, permitindo que experiências frequentemente ausentes das narrativas nacionais adquiram centralidade por meio da linguagem dos quadrinhos.

Essa operação narrativa também evidencia a produtividade do conceito de hibridização cultural desenvolvido por Néstor García Canclini. A análise mostrou que *Serigy* incorpora convenções narrativas consolidadas pelo gênero dos super-heróis, preservando elementos estruturais que permitem seu imediato reconhecimento pelo leitor. Ao mesmo tempo, essas convenções são reorganizadas por referências históricas, espaciais e culturais próprias de Sergipe, produzindo uma narrativa cuja singularidade decorre precisamente da articulação entre diferentes tradições culturais. Sob essa perspectiva, João Pedro representa uma elaboração original do imaginário heroico contemporâneo. Sua trajetória aproxima-se das convenções clássicas do gênero ao incorporar uma missão coletiva, uma identidade heroica e um compromisso ético com a comunidade. A construção do personagem adquire singularidade pela forma como esses elementos são inscritos na realidade social da periferia aracajuana, estabelecendo relações diretas com a desigualdade urbana, com os conflitos cotidianos e com a experiência histórica do território. A heroicidade deixa de constituir uma condição abstrata e passa a ser produzida pelas relações estabelecidas entre sujeito, cidade e comunidade. Essa articulação amplia o alcance interpretativo da HQ, inserindo-a em debates contemporâneos sobre identidade, representação e pertencimento.

O desenvolvimento desta pesquisa também evidenciou algumas limitações que, longe de comprometerem seus resultados, indicam possibilidades concretas para investigações futuras. A opção metodológica por privilegiar a análise da narrativa visual concentrou a atenção sobre os processos de produção de sentido inscritos nas imagens e na organização da linguagem gráfico-sequencial. Esse recorte impôs limites ao aprofundamento de outras dimensões igualmente relevantes, como a recepção da obra pelos leitores, sua circulação em diferentes espaços culturais e os usos sociais produzidos a partir de sua leitura. Da mesma forma, a investigação revelou a existência de um patrimônio gráfico sergipano ainda pouco sistematizado pela historiografia. Fanzines, revistas independentes, coletivos editoriais, acervos particulares e produções digitais constituem um conjunto documental cuja reconstrução poderá ampliar significativamente o conhecimento sobre a história dos quadrinhos em Sergipe e sobre as formas de organização cultural desenvolvidas fora dos grandes centros editoriais brasileiros.

Em síntese, esta pesquisa demonstrou que as visualidades urbanas produzidas por *Serigy* participam da escrita da História ao organizar formas de perceber, interpretar e representar a

cidade. As imagens selecionam memórias, atualizam personagens históricos, articulam experiências sociais e produzem interpretações sobre a identidade sergipana que passam a integrar a cultura histórica construída sobre Aracaju. A principal contribuição deste trabalho consiste, portanto, em evidenciar que as histórias em quadrinhos constituem documentos capazes de produzir conhecimento histórico e que as visualidades urbanas elaboradas por elas oferecem caminhos fecundos para compreender as relações entre memória, território, identidade e representação.

*Serigy* mostra que imaginar uma cidade é, em alguma medida, reinventá-la. Ao projetar Aracaju como território de narrativas heroicas, a obra reconfigura mapas simbólicos e amplia as possibilidades de reconhecimento para aqueles que historicamente habitam zonas periféricas da representação cultural. *Serigy* apresenta-se como uma forma de ver e, portanto, de existir no mundo social. Um gesto narrativo que transforma memória em presença, território em linguagem e pertencimento em horizonte compartilhado.

Pois talvez a força histórica das imagens esteja em sua capacidade de registrar o que fomos, e, principalmente, abrir brechas através das quais possamos imaginar quem ainda podemos ser.

## FONTES

- SANTANA, Marlone. **Serigy**. Vol. 1. Aracaju: Serigy Comics, 2016.
- SANTANA, Marlone. **Serigy: reputação**. Vol. 2. Aracaju: Serigy Comics, 2017.
- SANTANA, Marlone. **Serigy: revolta**. Vol. 3. Aracaju: Serigy Comics, 2022.
- SANTANA, Marlone. **Serigy: controle**. Vol. 4. Aracaju: Serigy Comics, 2023.
- SANTANA, Marlone. **Serigy: contato**. Vol. 5. Aracaju: Serigy Comics, 2024.

## REFERÊNCIAS

- AGOSTINI, Ângelo. **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros, 1869-1883**/Angelo Agostini; pesquisa, organização e introdução Athos Eichler Cardoso. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013. Disponível em: <<https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/521244>>. Acesso em: 23 jan. de 2025.
- ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a Imagem**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. (Coleção Filô/Estética).
- ALMEIDA, Fábio Aquino. **Para ler a Mônica: Reflexões sobre quadrinhos, indústria cultural e ensino de história**. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2017.
- ARAGÃO, Maciela Rocha Souza. **Trabalhadores ambulantes e camelôs no centro de Aracaju: trabalho, precarização e (des)proteção previdenciária**. Dissertação (mestrado em Serviço Social). Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2013.
- ASSMANN, J. Memória comunicativa e memória cultural. **História Oral**, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 115-128, 2016. Disponível em: <<https://revista.historiaoral.org.br/index.php/rho/article/view/642?>>. Acesso em: 16 jun. 2025.
- BARROS, José D'Assunção. **História local e totalidade histórica**. Petrópolis: Vozes, 2022.
- BELTING, Hans. **Antropologia da Imagem**. Trad: Artur Mourão. Lisboa: KKYM + EaUM, 2014.

BURKE, Peter. **O que é história cultural?**. Tradução de Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1989.

CANCLINI, Nestor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Heloísa P. Cintrão e Ana Regina Lessa. 3.ed. São Paulo: Edusp, 2000.

CANCLINI, Nestor García. **A globalização imaginada**. Tradução de Sérgio Molina. São Paulo: Iluminuras, 2007.

CANCLINI, Néstor García. **Leitores, espectadores e internautas: a nova paisagem das comunicações culturais**. Tradução de Maria Helena Rouanet. São Paulo: Iluminuras, 2007.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. Tradução: Maria Letícia Ferreira. São Paulo: Contexto, 2011.

CARVALHO, André Pereira de. **“Uma mão lava a outra”**: *crowdfunding* e novas formas de produzir quadrinhos no Brasil. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, 2017.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural – entre práticas e representações**, Lisboa: DIFEL, 1990.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVII**. 2. ed. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos – Da narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRNE, Moacy. **Vanguarda: Um Projeto Semiológico**. Petrópolis: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

CIRNE, Moacy. **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE, 1990.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Paixão e Sedução**. Petrópolis: Vozes, 2000.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

CORDEIRO, Janaína de Souza; KARLO-GOMES, Geam; SILVA JÚNIOR, Silvio Nunes da. Leitura e (re)construção de identidades: olhares e perspectivas. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 10, n. 10, p. 217-229, 2023. Disponível em: <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/7317>> . Acesso em: 25 jan. 2025.

COSTA, Paulo Ricardo Ferreira Floro. **Imaginário e representações sociais do sertão nos quadrinhos brasileiros contemporâneos**. Dissertação (mestrado em Comunicação). Universidade Federal da Paraíba/CCHLA: João Pessoa, 2018.

DANTAS, Beatriz Góis. **Povos indígenas em Sergipe: contribuição à sua história**. Criação Editora: Aracaju; Theya: Lisboa, 2024.

D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. **Identidade em Quadrinhos: Histórias em quadrinhos e as possibilidades de construção de uma identidade nacional**. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo, 2011.

DURAND, Gilbert. **A Imaginação Simbólica**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1988.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: WMF Martins Fontes - POD, 2012.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica (1975)**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERREIRA, M. L; KOPANAKIS, A. R. A cidade e a arte: um espaço de manifestação. **Tempo da Ciência**, v. 22, n. 44, 2º sem. 2015, p. 79-88. Disponível em: <<https://e->

[revista.unioeste.br/index.php/tempodaciencia/article/view/12935/8936](http://revista.unioeste.br/index.php/tempodaciencia/article/view/12935/8936)>. Acesso em: 13 de maio de 2025.

FIGUEIRAS, Andrea Rocha Santos. **O Mercado Municipal de Aracaju e seus tempos: princípio, perda e reinvenção (1926-2000)**. Dissertação (mestrado em História). Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2019.

FREIRE, Feslisbello. **História de Sergipe (1575-1855)**. 3. ed. São Cristóvão: Editora UFS; Aracaju: IHGSE, 2013.

FREITAS, Itamar. **Aracaju** - Uma História em Quadrinhos. Aracaju: TECNED, 2011.

GALVÃO, Letícia Oliveira Feijão. **“A arma que eu tinha era fazer música”**: o movimento punk como estilo de vida e expressão política em Aracaju. Dissertação (mestrado em Sociologia). Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2023.

GÓES, Allisson Gomes Santos. **Processos identitários e a produção da presença chinesa em Aracaju**. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2013.

GOMES, Ivan Lima. **O Brasil imaginado em quadrinhos na revista Pererê (1960-1964)**. Rio de Janeiro: UFRJ; IFCS, 2010. [Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em História Social, Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro] Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp133174.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2024.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Editora Vértice, 1990.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro - 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence (orgs). **A invenção das tradições**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984. p. 9-23.

HOLLANDA, Heloísa Buarque de. **O declínio da autoria na web e nas artes**. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <<https://static1.squarespace.com/static/5bcd01c69d414940eeb23b24/t/5c9beda5e5e5f00982e92194/1553722790518/o+decl%C3%ADnio+da+autoria+na+web+e+nas+artes-texto.pdf>>.

Acesso em: 05 jan. 2026.

KNAUSS, Paulo. O desafio de fazer História com imagens: arte e cultura visual. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 97–115, 2006.

LEAL, Gabriela; CAMPOS, Ricardo Marnoto Oliveira. Ocupando o cubo branco: reflexões sobre a entrada da pixação no mundo da arte. **Revista de Antropologia**. 65 (3), 2022. 10.11606/16789857.ra.2022.197969. Disponível em: <<https://revistas.usp.br/ra/article/view/197969/188567#toc>>. Acesso em: 15 set. 2025.

LUYTEN, S. M. B. (Org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 3ª ed. São Paulo: Paulinas, 1984.

LUYTEN, S. M. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2011.

LUYTEN, S. B.; LOVETRO, J. A. **Efeito HQ: uma prática pedagógica**. São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://efeitohq.com>>, acesso em: 12 jan. 2025.

MAUAD, Ana Maria. Através da imagem: fotografia e história – interfaces. **Tempo**, Niterói, v. 1, n. 2, p. 73–98, 1996.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2007.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

MELO, Ida Conceição Andrade de. **A primeira gibiteca pública sergipana: manual de catalogação de acervos de histórias em quadrinhos**. Dissertação (mestrado em Ciência da Informação). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2022.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. “Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares”. In: **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 23, nº 45, p. 11-36, 2003.

MENESES, U. T. B. de. Rumo a uma "história visual". In **O imaginário e o poético nas ciências sociais**. Bauru: EDUSC, 2005. Disponível em: <[https://biblio.fflch.usp.br/Meneses\\_UTB\\_48\\_1494510\\_RumoAUmaHistoriaVisual.pdf](https://biblio.fflch.usp.br/Meneses_UTB_48_1494510_RumoAUmaHistoriaVisual.pdf)> Acesso em: 2 jul. 2025.

MOREIRA, William Mathias. **Decolonização vs. Necropolítica: A linguagem dos quadrinhos para autonomia ético-estética dos estudantes e ratificação da Lei 10.639/03**. 2025. 368 f. Tese

(Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2025.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **História dos quadrinhos**. Macapá: UNIFAP, 2024. [E-book]. Disponível em: <<https://www2.unifap.br/editora/files/2024/03/HISTORIA-DOS-QUADRINHOS-diagramado.pdf>>. Acesso em: 16 dez. 2024.

ORTIZ, Renato. Estudos culturais. **Tempo Social**, São Paulo, Brasil, v. 16, n. 1, p. 119–127, 2004. Disponível em: <https://revistas.usp.br/ts/article/view/12419>. Acesso em: 12 dez. 2026.

PRADO, Giliard da Silva. Do prólogo de sangue ao epílogo de bronze: a construção de um herói para Serigy. **Em Tempo de Histórias**, v. 1, n. 11, p. 87-105, 2007. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/view/20073/18472>>. Acesso em: 14 jan. 2026.

PEREIRA, Renata de Mello Cerqueira. **O que acontece embaixo da ponte?: juventude e ocupação de espaço público**. Dissertação (mestrado em Antropologia Social). Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2016.

PRETTO, Nelson; CORDEIRO, Salete; OLIVEIRA, Washington. Produção cultural e compartilhamento de saberes em rede: entraves e possibilidades para a Cultura e a Educação. **Educação em Revista**. v. 29, n. 03. p. 17-40. Belo Horizonte, 2013

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

ROBERTSON, Roland. Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity. In: FEATHERSTONE, Mike; LASH, Scott; ROBERTSON, Roland (org.). **Global Modernities**. Londres: SAGE, 1995.

RÜSEN, Jörn. **Cultura faz sentido: orientações entre o ontem e o amanhã**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SAID, Edward. **Orientalismo: O Oriente Como Invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SANTOS, Cezar Alexandre Neri. **De Cirigype a Sergipe Del Rey: os topônimos nas cartas de sesmarias (1594-1623)**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2012.

SANTOS, Mário Jorge Silva. **A (re)produção da segregação socioespacial na Região Metropolitana de Aracaju(SE):** interfaces da ação do Estado e do capital. Tese (doutorado em Geografia) - Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2018.

SANTOS, Milton. **A urbanização desigual:** a especificidade do fenômeno urbano em países subdesenvolvidos. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1982.

SÉRVIO, P. O que estudam os estudos de cultura visual?. **Revista Digital do LAV**, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 196–215, 2014. DOI: 10.5902/1983734812393. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/12393>>. Acesso em: 28 jun. 2025.

SILVA, Filipe Viana da. **Representações do sertão nordestino na produção quadrinística potiguar (1992-2015).** Rio Grande do Norte: UFRN, 2021. [Dissertação de Mestrado - Programa de Pós-Graduação em História, Centro de Ensino Superior do Seridó]. Caicó, 2021.

SILVA, Juliana Cristina Sousa Da. Uma análise teórica do conceito de identidade a partir dos estudos culturais. **Das Amazônias**, [S. l.], v. 6, n. 01, p. 262–275, 2023. DOI: 10.29327/268903.6.1-16. Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/amazonicas/article/view/6462>> . Acesso em: 20 de maio de 2025.

SOUZA, Bárbara Cecília Machado Fontes de. **Desenvolvimento regional e gestão metropolitana:** reflexões a partir da política habitacional na região metropolitana de Aracaju. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Regional e Gestão de Empreendimentos Locais). Universidade Federal de Sergipe: São Cristóvão, 2009.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998. Disponível em: <[https://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/images/john\\_b.\\_thompson\\_-\\_a\\_midia\\_e\\_a\\_modernidade\\_uma\\_teor%C3%ADa\\_social\\_da\\_m%C3%ADdia-vozes\\_1998.pdf](https://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/images/john_b._thompson_-_a_midia_e_a_modernidade_uma_teor%C3%ADa_social_da_m%C3%ADdia-vozes_1998.pdf)>. Acesso em: 15 jun. 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e leitura no Brasil: uma introdução. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). **Quadrinhos e educação: da rejeição à prática.** São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A história em quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado.** São Paulo: Laços, 2011.

VIEIRA, Marina Cavalcante. Imagem de cidade e representações e representação urbana. **Revista Intratextos**, [S. I.], v. 2, p. 93-106, 2011.

WILLIAMS, Raymond. Cultura. In **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade**. São Paulo: Boitempo, 2007. (p. 117-124).

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS [SITES]

ARACAJU. Lei N° 308, de 22 de junho de 1973. Cria Ordem do Mérito SERIGY e dá outras providências. Sergipe, Aracaju: Diário Oficial, 1973. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a/se/a/aracaju/lei-ordinaria/1973/31/308/lei-ordinaria-n-308-1973-cria-ordem-do-merito-serigy?q=Serigy>>. Acesso em: 20 nov. 2024.

Artists' Alley, o coração da CCXP, recebe 185 artistas em sua edição Tour Nordeste. Suco de Mangá, 2017. Disponível em: <<https://sucodemanga.com.br/artists-alley-o-coracao-da-ccxp-recebe-185-artistas-em-sua-edicao-tour-nordeste/>>. Acesso em: 25 de out. 2025.

Attack on titan cancelan venta de recreación de los brazaletes de Marley. Latercera, 2021. Disponível em: <<https://www.latercera.com/mouse/attack-on-titan-cancelan-venta-de-recreacionde-los-brazaletes-de-marley/>> Acesso em: 3 de março de 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n° 3724, de agosto de 2012. Inscreve o nome do Cacique Serigy no Livro dos Heróis da Pátria. Brasília: Câmara dos Deputados, 2012. Disponível em: <[https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=1020536](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1020536)>.. Acesso em: 20 de nov. de 2024.

Conheça as manifestações culturais do Largo da Gente Sergipana. Governo de Sergipe, 2018. Disponível em: <<https://www.se.gov.br/noticias/governo/conheca-as-manifestacoes-culturais-do-largo-da-gente-sergipana>> Acesso em: 12 fev. de 2025.

Conheça Paulo Moreira, ilustrador paraibano que faz sucesso dentro e fora da web. A União, 2020. Disponível em: <[https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno\\_cultura/conheca-paulo-moreira-ilustrador-paraibano-que-faz-sucesso-na-web](https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_cultura/conheca-paulo-moreira-ilustrador-paraibano-que-faz-sucesso-na-web)>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2025.

Cumbe: Retratos da resistência negra no Brasil colônia. Blog da Redação, 2024. Disponível em: <<https://outraspalavras.net/blog/cumbe-retratos-da-resistencia-negra-no-brasil-colonia/>>. Acesso em: 3 de março de 2025.

Cumbuca completa seis anos e 25 edições. Destaque Notícias, 2019. Disponível em: <<https://www.destaquenoticias.com.br/revista-cumbuca-completa-seis-anos-e-25-edicoes/>>. Acesso em: 20 dez. 2025.

DAEH, Ricardo. Ilustrador Jô Oliveira completa 80 anos; conheça trajetória. Correio Braziliense, 2024. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2024/03/6822836-ilustrador-jo-oliveira-completa-80-anos-conheca-trajetoria.html>> Acesso em: 25 ago 2025.

Edital de Economia Criativa do Sebrae/SE 2023 Disponível em: <<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/se/sebraeaz/edital-de-economia-criativa-do-sebraese-2023,1aaea62084ed8810VgnVCM1000001b00320aRCRD>>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Histórias em quadrinhos estimulam leitura e promovem aprendizado. Governo de Sergipe, 2023. Disponível em: <[https://www.se.gov.br/index.php/secom/noticia/historias\\_em\\_quadrinhos\\_estimulam\\_leitura\\_e\\_promovem\\_aprendizado](https://www.se.gov.br/index.php/secom/noticia/historias_em_quadrinhos_estimulam_leitura_e_promovem_aprendizado)> Acesso em: 02 abr. 2025.

HQ Festival. Disponível em: <<https://hqfestival.wordpress.com/>>. Acesso em: 20 dez. 2025.

KENOBI, Adelvan. Cabrunco. **Escarro Napalm**, 2012. Disponível em: <<https://escarronapalm.blogspot.com/2012/02/cabrunco.html>>. Acesso em: 20 dez. 2025.

KENOBI, Adelvan. Fanzines sergipanos. **Escarro Napalm**, 2018. Disponível em: <<https://escarronapalm.blogspot.com/2018/01/fanzines-sergipanos.html>>. Acesso em: 20 dez. 2025.

KENOBI, Adelvan. HQ Festival. **Escarro Napalm**, 2011. Disponível em: <[https://escarronapalm.blogspot.com/2011/09/hq-festival.html#:~:text=HQ%20Festival.%20O%20grupo%20Divis%C3%A3o%20Brasileira%20de,a%20turma%20da%20escola\)%2C%20com%20o%20passar](https://escarronapalm.blogspot.com/2011/09/hq-festival.html#:~:text=HQ%20Festival.%20O%20grupo%20Divis%C3%A3o%20Brasileira%20de,a%20turma%20da%20escola)%2C%20com%20o%20passar)>. Acesso em: 20 dez. 2025.

KENOBI, Adelvan; EZEQUIEL, Maira. Jamson Madureira - perfil de um artista “underground”. **Escarro Napalm**, 2010. Disponível em: <<https://escarronapalm.blogspot.com/2010/03/jamson-madureira-perfil-de-um-artista.html>>. Acesso em: 20 dez. 2025.

LEITE, Sylvia. Aracaju: a terra do cacique Serigy. **Lugares de memória**, 2020. Disponível em: <<https://lugaresdememoria.com.br/aracaju-a-terra-do-cacique-serigy/>>. Acesso em: 20 de nov. de 2024.

Livro Contos dos Orixás transforma divindades afro em super-heróis de gibis. Ponte, 2018. Disponível em: \<<https://ponte.org/livro-contos-dos-orixas-transforma-divindades-afro-em-super-herois-de-gibis>\> Acesso em: 3 de março de 2025.

Por que Superman Esmaga a Klan já pode ser considerado um clássico do personagem. Terraverso, 2022. Disponível em: \<<https://terraverso.com.br/por-que-superman-esmaga-a-klan-ja-pode-ser-considerado-um-classico-do-personagem/>\> Acesso em: 3 de março de 2025.

Quadrinhos de Leandro de Assis sobre desigualdade social tem feito sucesso. Diário de Pernambuco, 2020. Disponível em: <<https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2020/02/quadrinhos-de-leandro-assis-sobre-desigualdade-social-tem-feito-sucess.html>>. Acesso em: 5 de março de 2025.

ROMANI, Aline. Uma breve introdução da História dos Quadrinhos no Brasil e sua importância no universo underground. Rastros Vividos, 2015. Disponível em: <<https://rastrosvividos.wordpress.com/2015/04/02/uma-breve-introducao-da-historia-dos-quadrinhos-no-brasil-e-sua-importancia-no-universo-underground/>>. Acesso em: 25 ago. 2025.

SANA 2024: maior evento geek do Nordeste já movimentou R\$200 milhões; confira a programação. IstoÉ Dinheiro, 2024. Disponível em: <<https://istoedinheiro.com.br/sana-2024-ocorre-nos-dias-26-27-28-de-janeiro>>. Acesso em: 25 out. 2025.

SESSA, Leonardo Vicente Di. A volta de Cangaço Overdrive!. Fala, Animal!, 2024. Disponível em: <<https://falaanimal.com.br/2024/07/11/a-volta-de-cangaco-overdrive/>> Acesso em: 25 ago. 2025.

Verbetes da Revista Ilustrada, redigida por Carla Silva do Nascimento. Nascimento, Carla Silva. In: Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil. Dicionário Histórico Brasileiro. Disponível em: \<<https://cpdoc.fgv.br/sites/default/files/verbetes/primeira-republica/REVISTA%20ILUSTRADA.pdf>\>. Acesso em: 23 jan. 2025.

Vida Fluminense, ano 2, ed. 57, 1869. Disponível em:  
<<https://guiaebal.com/historiasdashqs7.html>> Acesso em: 15 dez. 2024.

ArtCultura: Revista de História, Cultura e Arte, v. 21, n. 39, jul.-dez. 2019. — Uberlândia:  
Universidade Federal de Uberlândia, Instituto de História.

## ANEXOS

### ANEXO 1

Entrevista Serigy

com M.S.

1º parte

Mary Hellen Silva de Jesus (maryhellensdj@gmail.com)

A ideia é entender como se deu o processo de criação da HQ Serigy, desde seu surgimento até sua publicação. Dentro desse processo, compreender como se deu a construção das imagens e narrativa, através de quais referências e com qual objetivo; buscar os simbolismos através das escolhas feitas na HQ.

1. Como surgiu a ideia de criar a HQ? (pode ser algo breve, ou algo mais específico sobre porque criar especificamente esse herói)

**Surgiu de uma inquietação: por que não tem histórias em quadrinhos de heróis em Sergipe? Éramos acostumados a ver outras referências como Batman, Homem Aranha, atuando em suas cidades. Desde pequeno essa dúvida sempre me pegou e assim, vinha o interesse de produzir algo desse tipo aqui no estado. O tempo foi passando, outros conhecimentos fui adquirindo até a formação na graduação em Artes Visuais - UFS. Mas o grande estopim foi uma conversa informal em uma rede social, no qual acontecia um debate sobre uma HQ sergipana que apresentou uma história que acontecia em Aracaju (Revista ÓI, produzida em 2013 por Rodrigo Seixas e Rodrigo Costa). Nela um robzinho enfrentava uma ameaça: o vilão queria destruir a ponte Aracaju-Barra. Em um post nessa rede social, a discussão era sobre essa revista, onde algumas pessoas criticavam o fato da história se passar em Aracaju. Rebatí os argumentos (não briguem na internet) e assim reacendeu a vontade de produzir HQs com temáticas locais, mostrando que é possível criar um mundo de fantasia usando nossos aspectos culturais.**

2. Por que o nome Serigy?

**Durante o período escolar e a graduação, o nome Serigy já era presente na minha vida. Seja ele por ter diversos empreendimentos ou locais públicos com esse nome, ou quando fazia o ensino médio, era comum em algumas aulas de História ser citado o cacique Serigy para a preparação do antigo vestibular da UFS, no qual era cobrado História e Geografia de Sergipe. Porém, quando o personagem foi concebido, pensei que deveria ter um nome forte e de fácil assimilação. Considerado por alguns historiadores como o primeiro herói sergipano, eu queria trazer esse aspecto para o personagem, e ajudaria as pessoas a identificar que era um produto sergipano (para que fosse de Sergipe). Para as pessoas de fora, seria uma ótima oportunidade para explicar um pouco mais sobre a nossa história. Outro fator também, conversando com algumas pessoas (principalmente os mais jovens, público-alvo que queria atingir), muitos deles desconheciam a história do Cacique Serigy.**

**Então vi como uma oportunidade para fortalecer tanto o personagem e o objetivo identitário regional.**

**3. Quem é João Pedro? Qual a referência para que o Serigy seja esse jovem?**

**A ideia de ser João Pedro é que, justamente, pode ser qualquer um. Pensei em um nome comum para que fosse de fácil assimilação para o leitor. Inicialmente, o personagem era chamado de JP (Jotapê), mas decidi usar isso no futuro quando novas histórias fossem surgindo e o público estaria mais acostumado com o personagem. Algumas referências ajudaram na ideia de JP. Primeiro: ele ser jovem (se aproximar do público-alvo, como referência as histórias do Homem Aranha e Super Choque). Segundo: um menino totalmente desconhecido que em um momento que decidiu mudar de vida, tudo mudou ao seu redor (uma referência sobre ser um herói desconhecido vem de uma das histórias da Liga da Justiça, quando Lex Luthor assume o corpo de um dos membros da Liga, O Flash. Quando ele tira a sua máscara, percebe que não conhece o Allan West). Terceiro: A história se passaria em um mundo urbano, então ressignificaria o nome do Serigy para não seguir os estereótipos criados para histórias que se passa no Nordeste (cangaço, indígena, sertão etc.) colocando-o em um mundo urbano. Assim, Aracaju seria um personagem mostrando todo o pano de fundo do JP e suas nuances. Quarto: JP ser um morador de rua e usuário de crack. Foi pensado nesse aspecto para trazer uma problemática que acontece nas ruas de Aracaju, principalmente no Centro a noite. JP nunca foi pensado para ser um herói exemplar. E sim que tem defeitos, mas que está tentando mudar. A ideia é trazer uma crítica social para o mundo dos quadrinhos, e mostrar que é possível trazer temáticas importantes para o público. João Pedro seria o invisível que agora está sendo visto por todos.**

**3.1. e o Faísca? (o contraste entre ele ser um jovem rico, morar na Zona Sul)**

**Faísca foi pensado para ser o contraponto de JP. Um garoto rico, também inicialmente irrelevante, mas que agora com poderes, iria usar toda a sua artimanha para ganhar seu espaço nos poderosos da cidade. Faísca (ou Felipe, seu nome) foi criado para ser ardiloso e cruel, agindo de maneira sorrateira até o seu golpe final. Mas também ele deveria ser teatral e escandaloso, já que ele quer mostrar a sua presença (totalmente inverso de João Pedro que só quer viver). O embate final dos dois são as ideias se contrapondo, e mostrando que há algo muito maior que os dois. Faísca faz parte de um grupo de jovens que foi atingido pela explosão (SERGIY - Capítulo 1) e terá mais aparições no futuro, agora sabendo qual é o seu papel dentro desse jogo de interesses na cidade.**

**4. Qual o papel da geografia na construção da narrativa? (Centro x Barra dos Coqueiros)**

**Criar a história no Centro parte de dois motivos: Primeiro: a problemática sobre o Centro a noite. O bairro a noite é desértico e hostil (totalmente contrário pelo dia). Então como a proposta é fazer a história num centro urbano, o Centro era o cenário perfeito para as discussões sociais. Mostrar a vida dos invisíveis (moradores de rua, prostitutas, usuários de drogas, traficantes, disputas territoriais, prostíbulos e outros). Segundo: o Centro ser o início de Aracaju (moderna). Usar o bairro que foi projetado para ser o centro comercial da nova capital deu pano de fundo para a própria história, com o intuito de mostrar que esse é o começo de uma nova era de quadrinhos em Sergipe. O uso da cidade da Barra dos**

**Coqueiros foi pensado pela sua especulação imobiliária pós ponte Aracaju-Barra, e pelo fato do antigo Navio estava atracado lá.**

4.1. por que usar o H. Dantas?

**Todos os dias quando passava de ônibus pela Rua da Frente, eu ficava fascinado por aquele gigantesco navio atracado no porto. Eu não sabia por que ele estava lá, mas imaginava diversos cenários mirabolantes com ele. Quando conversava com algumas pessoas, ninguém sabia por que ele estava ali, e isso foi criando uma lenda em minha mente que eu via a possibilidade de explorar. Foi a partir desses cenários loucos que veio a ideia de o navio ser um laboratório secreto. Por mais que eu visse o navio atracado, só tive a oportunidade de vê-lo de perto (antes do seu desmonte) em 2014, que eu pude entender a sua dimensão e as dezenas de oportunidades de fantasia que podia me trazer. Quando houve o incêndio (documentado em setembro de 2016), o personagem já estava sendo publicado no Facebook e gerou até umas brincadeiras bacana entre os leitores. As notícias de venda da sucata e desmonte fazem parte da história do Serigy. A dissolução total do navio também é um mistério a parte da história que vai ser usados mais tarde.**

5. Como Aracaju está sendo representada na HQ? (como podemos ver a cidade através dos personagens, dos diálogos, dos cenários)

**Aracaju é um personagem. Assim como Gotham para Batman, Metrôpolis para o Superman e Nova Iorque para o Homem Aranha, a ideia era fazer com que a cidade fosse um cenário importante para os personagens. A proposta é fazer com que o leitor aracajuano se reconheça, reconheça o seu local. Uma referência importante foi quando assisti uma entrevista no canal do Youtube Pipoca e Nanquim, no qual um dos entrevistados falou que tinha visitado Nova Iorque, e viu um vapor saindo das tampas de esgoto, e lembrou que tinha visto isso nos quadrinhos do Demolidor, trazendo essa questão do reconhecimento local. Fiquei com isso em mente, e pensando: o leitor deve reconhecer as ruas, os locais, as falas da nossa cidade. Ele entender que a história se passa onde ele mora (já ouvi de alguns leitores falando a satisfação de reconhecer o local nas páginas e fazer uma brincadeira imaginativa: será que o SERIGY está por aqui?). Então busquei todas as referências possíveis da vivência em Aracaju. Até mesmo a relação com a chuva e enchentes, a convivência nos ônibus, o dia a dia no Centro comercial e os vendedores oferecendo produto. O diálogo mais informal possível, dando quase um sotaque as palavras escritas.**

5.1. você quis, de fato, trazer atenção para o cenário de Aracaju/Barra? ou ficou mais como plano de fundo, literalmente.

**Sim. O intuito principal era trazer Aracaju e região como personagens. Então como a história se passa no Centro a interação entre Aracaju/Barra era maior por conta do Navio. Porém outras localidades estão em projetos futuros como a Antiga Ferroviária, Orla do Bairro Industrial e Atalaia, algumas praças e monumentos, outros bairros e suas problemáticas.**

6. Quais as principais influências que moldaram a construção da HQ Serigy? (seja na construção do roteiro, como nas ilustrações)

Primeiro, as referências de quadrinhos de super-heróis seriam as histórias do Homem Aranha, Batman, Super Choque, Demolidor e Spawn. Mostrando heróis urbanos que lidam com problemas da sua cidade. Os quadrinhos e animações de Super-Choque e Spawn apresentam também uma discussão sobre pessoas marginalizadas e como esses heróis representam, em alguns momentos, uma esperança para esse povo. Alguns outros quadrinhos como Watchmen mostravam também heróis problemáticos e temáticas mais cruas, fugindo um pouco as vezes da fantasia e apresentando problemas mais concretos. Outra influência importante também foi a música. O personagem foi inspirado em letra de algumas músicas. Letras do cantor Edson Gomes foi uma boa base para a história como “Surge mais um guerreiro do terceiro mundo”, “Na sombra da Noite” e “Criminalidade”. Como também em canções de Chico Science e Nação Zumbi “Da Lama ao Caos” (Se quiser ouvir algumas músicas que serviram de inspiração, segue o link de uma playlist lançada junto com o Capítulo 5.

<https://open.spotify.com/playlist/3La2ElfVGbHrYyJzZeemb5?si=255ca3425a444623>

Filmes e séries também fazem relação indireta com a criação do personagem e da história.

6.1. o grupo de extermínio da história tem alguma relação com os grupos de extermínio que surgiram nos anos 80 buscando vitimar meninos de rua por todo Brasil?

Inicialmente não houve relação direta a esse fato. O grupo de extermínio veio de duas influências, uma sendo real e outra ficcional. A primeira sobre caso de ataques a moradores de rua no Brasil e Sergipe. Em alguns momentos eu chegava a ler notícias sobre esses ocorridos. Na hora de pensar em inimigos para o Serigy e a criação da história de João Pedro – um morador de rua, veio a mente essas notícias e resolvi utilizá-las. Já a segunda influência foi o filme The Purge (Uma noite de Crime). A ideia de pessoas com maior poder aquisitivo saindo nas ruas para cometer crimes como ato de diversão, sem punição nenhuma, por serem poderosas, me fez querer debater esse tema nas histórias do personagem e seus traumas passados.

6.2. o quanto do autor tem inserido nas páginas? seja de forma consciente ou inconsciente (que você acabou percebendo só posteriormente, detalhes que você vai percebendo com o tempo). você acha que sua trajetória de vida, suas referências, te influenciaram na construção da história?

Há muito de mim nas páginas. Boa parte das histórias foram feitas a partir de observação direta no cotidiano da cidade. Os lugares que visitei, pessoas que conversei, conversas aleatórias em ônibus, lanchonetes, bares. Tudo virava uma história para mim. Boa parte da produção era feita de maneira consciente (tal diálogo será assim porque ouvi um vendedor na feira falando desse jeito). A história é como eu vejo Aracaju e região. Como essa cidade tem um potencial cultural gigantesco e cada dia que passa me surpreendo com coisas que podem virar histórias bacanas para reconhecermos e outras pessoas passarem a nos conhecer. Esse é meu intuito final!

## ANEXO 2

### Entrevista Serigy 2º parte

Mary Hellen Silva de Jesus  
([maryhellensdj@gmail.com](mailto:maryhellensdj@gmail.com))  
(7999934934)

O presente questionário servirá de base para a construção de capítulo da dissertação de mestrado que tem como objeto de pesquisa o coletivo Serigy Comics. O objetivo do trabalho é compreender a importância do coletivo dentro do cenário cultural sergipano, buscando ver, também, como as ilustrações apresentadas possuem aspectos de representação do cotidiano e do imaginário do estado de Sergipe (e da cidade de Aracaju). Esse questionário busca compor o capítulo que apresenta a Serigy Comics, suas especificidades técnicas e seus membros, além de como eles reconhecem o impacto de seu trabalho dentro do Estado.

É recomendável que todos os membros do coletivo respondam, ao menos, a última pergunta. O restante pode ser um documento compartilhado, para que cada um responda de acordo com suas funções dentro da editora. Não é preciso se identificar, caso não queira. As respostas não serão divulgadas, mas serão utilizadas como fonte direta na construção do trabalho.

Para a devolução do documento, caso mais de uma pessoa tenha respondido, em documentos diferentes, todos podem ser enviados diretamente para meu email ou meu whatsapp.

Caso tenha alguma dúvida, ou queira maiores esclarecimentos, pode entrar em contato comigo pelo e-mail ou número de whatsapp disponibilizado acima.

#### Sobre a Serigy Comics

1. De que forma foi pensada a criação da Serigy Comics?

**A Serigy Comics foi pensada para ser um coletivo de quadrinhistas, escritores, designers e ilustradores, para que houvesse produção de literatura fantástica, quadrinhos e contos em Sergipe, visando a criação e fortalecimento de um mercado desses gêneros literários.**

- 1.1. Quais foram as motivações/inspirações para criar o coletivo?

**Principalmente encontrar pessoas que estão dispostas a criar/mudar o cenário de produção desse gênero literário em Sergipe e levá-lo para todo o Brasil.**

- 1.2. Qual o objetivo?

**Produzir produtos gráficos e fazer com que a população veja a possibilidade de ter produtos que tem relação com a sua cultura e os produtores culturais tenham espaço para produção e possam publicar visando não só o mercado local de entretenimento e cultura, mas também o nacional e quiçá, o mercado internacional.**

2. Quais as principais dificuldades encontradas na criação do coletivo?

**Inicialmente pessoas que pudessem somar ao projeto, apresentando seus trabalhos de maneira mais profissional, visando uma melhoria e criação de mercado. Em seguida são as execuções de produtos, levando em consideração a produção artesanal pela dificuldade de adquirir preços em gráficas, gerando assim produtos mais elaborados graficamente.**

3. Como se deu a “contratação” dos artistas principais que compõem o quadro de membros do coletivo? Quais critérios foram utilizados para encontrar esses artistas/autores.

Muitos membros que se juntaram a Serigy Comics, ou foram consultados diretamente para ver se havia interesse em publicar junto ao coletivo, ou apareceram durante eventos apresentando seus trabalhos. O principal critério é comprometimento com a própria obra (entregando-a pronta para ser publicada) e participações nos eventos.

4. Quais as principais obras publicadas pelo coletivo?

**SERIGY, Uçaúna: o guardião de Mussuka, The Noir Samurai Tango, Tino: um caçador de si mesmo, Zé Baiano, Mulungu: uma história sobre resistência. O Funeral do Deus Gato, A Liberdade do Cárcere. Contos Serigy: uma antologia sergipana em quadrinhos.**

4.1. Quais as principais inspirações para a criação dessas obras?

**Principalmente o aspecto cotidiano local misturando com nossas referências da cultura pop.**

4.2. Quais os principais temas/conceitos abordados nas obras?

**A temática é variada, partindo desde quadrinhos de aventuras e super-heróis, como também temáticas reflexivas, históricas. Nos contos parte desde histórias de terror a fantasia fantástica.**

4.3. Qual o papel da cultura de Sergipe e/ou Aracaju na produção das histórias?

**Principalmente para ambientação e pertencimento identitário. A proposta é fortalecer a cultura local colocando-a em patamar de influência cultural universal, criando um aspecto “glocal”.**

4.3. Quais as principais dificuldades encontradas para publicar os quadrinhos do coletivo?

**Há uma grande dificuldade de distribuição de produtos e canais de divulgação. Hoje atuamos inteiramente em feiras locais, eventos geek e redes sociais. Há uma busca para atingir novos públicos para que mais pessoas tenham acesso à leitura.**

5. Em relação a vendas do coletivo, quantas cópias dos quadrinhos são vendidas por mês?

**A depender do evento, normalmente são vendidos 5 a 10 cópias por evento, variando os títulos.**

5.1. E quanto ao quadrinho Serigy, é possível saber quantas cópias foram vendidas?

**Nos anos de 2023 e 2024, foram vendidas 92 cópias do 1º volume totalizando 208 cópias contando com os 5 volumes.**

5.2. Os quadrinhos do coletivo vendem para outros estados? É possível saber quais?

**Sim, é vendido para todo o Brasil. Já foram vendidos para: Distrito Federal, Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Sergipe, Pará, Rondônia, Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo, Paraná, Rio Grande do Sul e Santa Catarina.**

5.3. É possível saber a faixa etária do público?

**Maioria jovens adultos, entre 24 a 35 anos. Porém atinge públicos jovens de 14 a 18, e o público infantil com o quadrinho Uçaúna.**

5.4. Os quadrinhos possuem um público-alvo? Caso sim, ele foi atingido? Ou existe uma variedade no perfil dos leitores?

**Inicialmente foi pensado num público-alvo que seriam pessoas que gostassem de quadrinho. Porém com as vendas, foi percebido uma variedade no perfil, principalmente entre mulheres e universitários.**

5.5. Como é feita e percebida a distribuição e recepção dos quadrinhos da Serigy Comics?

**Boa parte da distribuição acontece em eventos por meio do contato direto com o público leitor. A propaganda “boca-a-boca” é a que está sendo mais usada, mas há planejamentos para que aumente mais a distribuição e mais pessoas tenham acesso.**

6. Como o coletivo consegue se inserir no mercado cultural de Sergipe e do nordeste?  
**Participando de eventos relacionados a área e contato direto com lideranças de eventos que realizam. Há uma tentativa também de enviar produtos para pessoas que tenham influência no nicho, para que possam falar sobre os produtos e ter rodas de conversa.**

6.1. Quais os principais eventos que têm a presença da Serigy Comics?

**Principalmente eventos literários e geek. Retro Games, Feiras de Livros e Bienais.**

6.2. Esses eventos são apenas em Sergipe?

**Sim.**

6.3. Há a oportunidade do coletivo - ou membros do coletivo - de participar de congressos e/ou eventos de quadrinhos levando o nome da Serigy Comics e/ou suas obras?

**Ainda não foi disponibilizado nenhum convite para participar de eventos fora do estado. Há também uma dificuldade organizacional para enviar representantes do coletivo para eventos fora, já que todos tem uma profissão a parte do coletivo**

7. Existem projetos da Serigy Comics que são em conjunto com a Secretaria de Cultura (ou outros órgãos de cultura e educação) do Estado?

**Não.**

7.1. Se sim, em que área se desenvolve esses projetos?

7.2. Existe um apoio de fato do Estado nesses projetos?

**Houve premiação por conta de edital de fomento de produção cultural. Fora isso, não há nenhum apoio dos órgãos governamentais.**

7.3. O coletivo consegue entrar em contato com escolas? (Se for do interesse do coletivo)

**Sim. Parte integrante dos membros são professores da rede pública ou privada. Porém, deve também partir do interesse das escolas e secretárias a adesão de produtos para inserção escolar. Já foram oferecidos produtos para algumas que incorporaram contos e quadrinhos no material escolar.**

8. Como os membros do coletivo percebem o mercado de quadrinhos no Nordeste? E no Brasil?

**O quadrinho se tornou um produto extremamente nichado por conta das mudanças editoriais que aconteceram de 2010 para cá. Infelizmente, o quadrinho se tornou um produto caro, mirando principalmente no público colecionador. É percebido pelos membros que não houve uma preocupação por parte do mercado editorial, criar ou fortalecer um público leitor, e sim, manter pela manutenção daqueles que já estavam. Boa parte da juventude (que lê quadrinho) tem pouco acesso a produção local por justamente estar fora do seu radar, ou não está no seu alcance financeiro (já que muitos deles leem online). A tentativa é chegar nesse público com um produto inovador, de preço acessível e que ele se identifique com as histórias, personagens e se divirta.**

9. Apresentação dos membros do coletivo.

[nome, função/profissão, como chegou no coletivo, principais obras publicadas].

#### **Autores ativos**

| <b>Nome</b>     | <b>Função/Profissão</b>                   | <b>Como chegou</b>          | <b>Principais obras</b>                               |
|-----------------|-------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------|
| Marlone Santana | Editor Chefe do coletivo,<br>Conselheiro, | Criador do Coletivo em 2016 | Serigy, Aventuras Serigy, Mulungu: uma história sobre |

|                       |                                                                                                                         |                                                                                             |                                                                                                                                                  |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       | Quadrinista,<br>ilustrador,<br>diagramador, /<br>Professor e<br>Designer                                                |                                                                                             | resistência, Gods.<br>Contos Serigy: uma<br>antologia Sergipana<br>em Quadrinhos.<br>Universo Serigy                                             |
| André Comanche        | Conselheiro,<br>Editor Chefe Selo<br>“Do conto ao Traço”<br>Quadrinista,<br>ilustrador, revisor<br>Escritor / Professor | A convite                                                                                   | Tino, o caçador de si<br>mesmo; Uçaúna: o<br>guardião de<br>Mussuka. Placenta.<br>Morte em 140<br>caracteres; Há<br>sangue de lobo no<br>mangue. |
| Rodrigo Seixas        | Conselheiro,<br>Quadrinista,<br>ilustrador, escritor /<br>Professor                                                     | A convite                                                                                   | The Noir Samurai<br>Tango, Açú. Dydy e<br>DD. Universo Serigy                                                                                    |
| Renato<br>Mascarenhas | Escritor. / Advogado                                                                                                    | Apresentou seus<br>trabalhos para<br>membros do<br>conselho                                 | Vegetariano na<br>maior parte do<br>tempo; Um café<br>Gelado, por favor.<br>Liberdade do<br>Cárcere. O cágado.                                   |
| Vinicius Cipolotti    | Escritor / Professor                                                                                                    | Já trabalhou com<br>Rodrigo Seixas em<br>projetos antigos<br>sobre quadrinhos<br>em Sergipe | O Funeral do Deus<br>Gato. Aqueça meu<br>coração com o calor<br>do seu feitiço,<br>Genesis Disco, Meu<br>estágio com a morte                     |
| Emanuelle Ferreira    | Editora Chefe do<br>Selo “Liliales”.<br>Escritora, revisora. /<br>Bióloga                                               | A convite                                                                                   | Constelações;<br>Fragmentos<br>Poéticos.                                                                                                         |
| Jéssica Araújo        | Suporte Jurídico,<br>Relações públicas /<br>Advogada                                                                    | Chegou junto com<br>Renato e faz parte<br>da organização de<br>Eventos                      |                                                                                                                                                  |

### Autores convidados

| Nome           | Função/Profissão                     | Como chegou                                      | Principais obras                                            |
|----------------|--------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Robério Santos | Escritor / Pesquisador e Historiador | Apresentou seus trabalhos a membros do conselho. | Zé Baiano                                                   |
| Rodrigues Jr   | Ilustrador                           | Chegou junto com Robério                         | Zé Baiano                                                   |
| André Lameira  | Escritor, ilustrador / Designer      | A convite                                        | A nova Atlantida                                            |
| Bia Lameira    | Ilustradora / Estudante de Design    | A convite                                        | Há Sangue de lobo no manguê.                                |
| Lucas M.T      | Escritor / estudante de Design       | Apresentou seus trabalhos a membros do conselho  | Sucata                                                      |
| Amanda Batalha | Ilustradora / Estudante de Design    | A convite                                        | Placenta                                                    |
| Caio Guedes    | Ilustrador                           | A convite                                        | Meu Estágio com a morte                                     |
| Guga Campos    | Ilustrador / estudante               | A convite                                        | Tino, um caçador de si mesmo; Uçaúna: o guardião de Mussuka |

### Autores que já passaram pela Serigy

| Nome            | Função/Profissão                                              | Como chegou                                     | Principais obras                                                       |
|-----------------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Rodrigo Costa   | Quadrinista, escritor, diagramador / Lojista                  | A convite                                       | Gibizone Magazine, Roboy, O Monstruoso Frank.                          |
| Lúcio Gregório  | Quadrinista, escritor, diagramador / Designer                 | Conheceu por meio de conversas na universidade. | Contos Serigy: Uma antologia sergipana em quadrinhos; Aquilo lá fora.  |
| Junior Santos   | Ilustrador, quadrinista, diagramador / Designer               | Conheceu por meio de conversas na universidade  | Contos Serigy: uma antologia sergipana em quadrinhos.                  |
| Arlan Clécio    | Ilustrador, quadrinista, escritor/ Professor                  | A convite                                       | O cara de terno. Contos Serigy: uma antologia sergipana em quadrinhos. |
| Márcia Sandrine | Ilustradora, quadrinista, assistente de produção / Professora | A convite                                       | Ajudou na produção dos primeiros volumes de Serigy                     |
| Tiago Ramos     | Ilustrador                                                    | A convite                                       | Contos Serigy, uma antologia sergipana em quadrinhos.                  |

|                 |                                    |                                                 |                                                                     |
|-----------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Thainá Carvalho | Revisora Textual                   | Apresentou seus trabalhos a membros do conselho | Contos Serigy, uma antologia sergipana em quadrinhos.               |
| Mário Fiscina   | Ilustrador, quadrinista / Designer | A convite                                       | Contos Serigy: uma antologia sergipana em quadrinhos. Qmera Comics  |
| Bruno Farias    | Roteirista / Professor             | A convite                                       | Contos Serigy: uma antologia sergipana em quadrinhos. Qmera Comics. |
| Igor Maciel     | Argumento                          | Participou dos primeiros debates sobre o Serigy | Serigy                                                              |
| Yuri Dantas     | Argumento                          | Participou dos primeiros debates sobre o Serigy | Serigy                                                              |
| Eduardo Dantas  | Argumento / Publicitário           | Participou dos primeiros debates sobre o Serigy | Serigy                                                              |

10. Para os membros, qual o papel de um coletivo como a Serigy Comics no cenário cultural regional?

**M.S.: Mostrar que é possível produzir histórias em quadrinhos, literatura fantástica e poesia no nosso estado. Mostrar que é possível criar um mercado de trabalho para editores, diagramadores, designers, ilustradores. Mostrar que é possível criar mundos.**

**R.: O papel do coletivo, na minha percepção, é demonstrar que, através do esforço mútuo, é possível produzir conteúdo de qualidade, democratizando o acesso dos leitores ao que produzimos, sem abrir mão da nossa identidade.**

**A.C.: O papel da Serigy no cenário regional se resume a mostrar que é possível criar ficção especulativa e quadrinhos com nossos cenários, nosso modo de falar, nosso modo de viver. Despertar o público e outros criadores para as possibilidades infinitas de construir mundos de fantasia a partir do que está ao nosso redor e, dessa forma, entreter e divulgar nossas identidades culturais.**

**R.: Mostrar que existem diversos caminhos para produzir e divulgar arte sem precisar esperar por incentivos externos. Que o artista pode tomar as rédeas de seu próprio trabalho unindo a vontade de produzir com todas as ferramentas disponíveis. A Serigy Comics é um reflexo prático de seu fundador, Marlone Santana, um grupo de criadores inquietos e curiosos que buscam sempre estar em movimento.**

**V.: Imagino que seja compor e fazer coro no campo cultural regional, expressar nossas vozes individuais e coletivas, mostrar a força que Sergipe pode ter no campo artístico e servir de inspiração para quem quer possa vir depois de nós.**