## Zé Wellington e Walter Geovani — *Cangaço Overdrive*. São Paulo: Editora Draco, 2018

Jorge Luiz Adeodato Junior\*

## Introdução

Em seu esforço mais recente, o escritor e roteirista Zé Wellington retorna ao universo ficcional que vem, ao longo de sua produção, se encampando como seu terreno criativo mais prolífico e bem assentado. Após angariar o prêmio HQ Mix em 2015 na categoria "Novo talento roteirista" ao explorar um nicho da ficção científica em *Steampunk ladies* (2015), Zé volta a enveredar pelo estilo por meio de outro de seus subgêneros, o cyberpunk; e explora-o de maneira bem particular em seu *Cangaço Overdrive* (2018).

A base criativa deste exemplar é integralmente composta por artistas oriundos do interior do estado do Ceará, no Nordeste brasileiro: Zé Wellington vem de Sobral; Luiz Carlos B. Freitas, responsável pelos desenhos, é natural de Quixeré; o visual das personagens foi concebido por Walter Geovani com arte final de Rob Lean, ambos nascidos em Limoeiro do Norte. Essas informações não foram destacadas à toa pois, ainda que de um caráter e temática nitidamente futuristas, o título já deixa bastante claro que a regionalidade é elemento central na narrativa. Outra pista para o teor do que irá se desenrolar ao longo das páginas é identificar entre os homenageados na dedicatória o músico pernambucano Chico Science, um dos criadores do movimento manguebeat que tomou de assalto o estado de Pernambuco no início dos anos 1990. Estética de uma amplitude vigorosa sem nunca negar sua dimensão nordestina, os participantes do movimento encabeçado por Science buscavam um tipo de produção capaz de engendrar um circuito energético, de onde emanasse "as boas vibrações dos mangues com a rede mundial de circulação de conceitos pop. Imagem símbolo: uma antena parabólica enfiada na lama" (ZERO QUATRO, 1994).

Em sua lista de influências e interesses, estes que se denominavam "caranguejos com cérebro" citavam do caos à moda, do rádio aos Simpsons, do paraibano Jackson do Pandeiro ao empreendedor do punk rock britânico Malcolm McLaren. Conectar era a palavra de ordem daquele movimento, na finalidade de esboçar um futuro plural e cibernético alimentado ativamente por vastas raízes fincadas

<sup>\*</sup> Mestre em Estudos da Tradução (POET-UFC). E-mail: jorgeadeodato@yahoo.com.br.

no passado. Ao prestar reverência a Science, Zé Wellington e seu bando apontam que a obra explorará um tipo bastante particular de vertente futurística, repleto de aspectos da cultura e da história do Nordeste brasileiro.

Em um futuro de tempo não definido com exatidão, dois inimigos reencontramse para um acerto de contas. Cotiara, líder de um grupo de cangaceiros, estava prestes a rascunhar o início de uma nova vida longe do banditismo ao conseguir juntar o suficiente para adquirir (legalmente, é importante dizer) um punhado de terras. Coronel Avelino era a autoridade vigente na região e, ciente destas negociatas, arma uma tocaia para o exato momento em que Cotiara apresentava seus planos para sua companheira, Flor de Lis. Nenhum dos três escapa com vida da emboscada. O bando de Cotiara é dizimado e, tal como aconteceu com o grupo liderado pela figura maior do cangaço brasileiro, Lampião, foram todos "mortos e exibidos em praça pública. Não restou nada deles nem pra enterrar" (ZÉ WELLINGTON, 2018, p. 41).



FIGURA 1 — primeira página com quadros estendidos, evidenciado reação à violência policial.

Fonte: Cangaço Overdrive (2018, p. 8-9).

Os dois inimigos reencontram-se cem anos mais tarde, graças aos avanços da nanociência e da cibernética (ZÉ WELLINGTON, 2018, p. 41), no mesmo espaço e em um contexto distinto: a tecnologia está ativamente presente e o que outrora era nada além de mato se transmutou em um conglomerado urbano imerso em caos e violência. Já nos primeiros quadros em página dupla, presenciamos o uso excessivo das forças policiais e, na cena seguinte, percebemos que os verdadeiros mandantes do derramamento de sangue deflagam suas ordens direto de quartos muito elegantes e confortáveis no topo de arranha-céus.

Nada de práticas muito diferentes no Brasil de agora ou naquele de séculos atrás; se algo muda, são os interesses particulares dos "donos" do poder local: as terras de Cotiara compreendem, naquele cenário futuro, parte do Morro do Preá, uma

comunidade que resiste às tentativas de desocupação do governo e ao domínio da Corporação Rios, empresa encabeçada por familiares de Coronel Avelino cujo commodity mais rentável é a água mineral. A disputa se dá, portanto, por meio de peças muito semelhantes àquelas que ainda hoje estão dispostas no tabuleiro do jogo do poder no Nordeste brasileiro: seca, posse de terra e influência política.

As semelhanças entre os contextos sociopolíticos nestes dois polos temporais da narrativa são um dos elementos mais engenhosamente administrados em *Cangaço Overdrive*. A impressão que se tem é que, fossem apenas dados e contextos sociais o que se apresentasse ao leitor, seria dificultoso diferenciar de qual instância temporal estaríamos falando. A notação dos anos parece deliberadamente inexata e nebulosa. Pelas informações concedidas na narrativa, passou-se um século da morte de Cotiara e Avelino. Pois: caso se tome o ocaso histórico do período do Cangaço com a morte em 1938 de uma de suas figuras mais simbólicas, Virgulino Lampião, Zé Wellington narra uma temporalidade relativamente próxima, a pouco menos de duas décadas daqui. O tempo atual é referenciado nos boxes narrativos, contendo menções à Wikipédia e a comentários em tempo real na rede através das hoje onipresentes hashtags (#preáwars; #foraCorpRios).

Ao mesmo tempo, uma voz narrativa exterior insere-se e descreve os acontecimentos em rimas cordelistas que citam, dentre outros, o poeta-cantador cearense Patativa do Assaré. Esse tempo que jocosamente se desmancha no ar em *Cangaço Overdrive* (e, até mesmo, para além do diálogo com a obra do seminal autor da ficção *cyberpunk*, William Gibson, em seu *Monalisa Overdrive*, originalmente publicada em 1988) é algo que vai além de um mero artifício textual; pode, também, ser visualizado em algumas de suas opções estéticas: a logomarca da publicação, em suas cores, inclinação e ilusório volume pretensamente *hi-tech*, tem algo de *Va-porwave*, um micromovimento cultural que joga visualmente com a ideia do futurístico no início da popularização da era digital durante as décadas de 1980 e 1990.

Na introdução de seu *Babbling corpse* (2015, arquivo digital), Grafton Tanner descreve a "sensibilidade vaporwave" como uma constante rememoração de que uma suposta liberdade que por suposto viria com a "era da internet" não foi plenamente alcançada. Trata-se, pois, de no presente jogar com toda uma idealização daquilo que, em um passado recente, seria o futuro: uma concepção que, em verdade, nunca se materializou. Nesse sentido, o banditismo do cangaço aparece como uma possibilidade análoga ao movimento de luta cibermarginal encabeçado no futuro por Rosa, Lila e Calango, grupo que criminosamente resgata a caixa eletrônica que carregava o corpo revivido de Cotiara. Esta sobreposição intertemporal pode ser lida, ainda, na apresentação gráfica da folha de rosto da publicação, onde a logo é colocado por sobre um fundo de cores berrantes e em meio a circuitos que lembram os arcos, contas e brilhos que adornavam as vestimentas típicas do cangaço.

Narrativamente, essa possível relação é ressaltada em um diálogo entre os dois líderes destas resistências temporais distintas. Em uma discussão entre Rosa e Cotiara, a primeira é quem afirma que não há tanta diferença entre as práticas atuais



Figura 2 — excerto da folha de rosto, com a logomarca da publicação e os circuitos ornamentais. Fonte: *Cangaço Overdrive* (2018, p. 3).

e as de outrora. Ao ouvir do cangaceiro que ele estava à solta praticando crimes como roubo e assassinato cem anos atrás, Rosa o questiona: "como tu acha que a gente mantém as visitas desagradáveis fora desse morro? Com beijo e abraço?" (ZÉ WELLINGTON, 2018, p. 43). Cooperam para ressaltar essa dinâmica de aproximação e distanciamento cronológico e social a escolha por manter, nesse cenário hiperfuturista, expressões coloquiais tipicamente nordestinas: nas três primeiras páginas aparecem, por exemplo, "aperreio da moléstia" como grande incômodo, "rala-bucho" para sinônimo de briga, "uma ruma de polícia" para designar um grande número de policiais e o pronome "tu" conjugando verbos como se designasse a terceira pessoa do singular.

Visualmente, as marcas temporais são bem perceptíveis, em especial pela hábil colorização de Dika Araújo, Tiago Barsa e Mariane Gusmão, com um jogo de luz e sombra que contrasta as ações correntes em um tom soturno e *noir* típico das narrativas do universo *cyberpunk* com cenas de *flashback* bastante claras, com pontos de iluminação provenientes de elementos presentes no universo sertanejo, como o sol ou antigas lamparinas (FIGURA 3).

Ao final, a impressão que permanece com o desfecho da narrativa é que muitos dos elementos presentes apontam para caminhos tão interessantes e de qualidade tão vigorosa que faz com que o leitor torça por uma continuidade. Felizmente, é o que se indica ao final do exemplar. Parece, em definitivo, não se tratar de um arco narrativo fechado, completo em si, o que complica uma análise do material como graphic novel. As dificuldades de se produzir quadrinhos no Brasil são imensas e quando se está distante dos grandes centros e das capitais são, com certeza, bem maiores; contudo, a julgar pela boa receptividade que Cangaço Overdrive recebeu da mídia (foi tema de matéria em sites especializados e no caderno cultural do jornal Diário do Nordeste) e do olhar acadêmico (há o registro da investigação de Lucas Bernardo Reis nos anais da 5ª edição das Jornadas Internacionais de Histórias





FIGURA 3 — colorização. Note que a iluminação da cena, em flashback, provém da lamparina. Fonte: *Cangaço Overdrive* (2018, p. 28).

em Quadrinhos da Universidade de São Paulo), parece que o interior do Nordeste brasileiro tem ainda muito a dizer.

## Referências

Gibson, William. *Mona Lisa Overdrive*. 2ª edição. Tradução de Carlos Irineu e Candice Soldatelli. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

LAUDENIR, Antônio. *Cangaço overdrive*: peleja futurista no Ceará. *Diário do Nordeste*. Fortaleza, o4 de Maio de 2018. Disponível em: https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/editorias/2.804/cangaco-overdrive-peleja-futurista-noceara-1.1932989. Acesso em: o4 mai. 2019.

Reis, Lucas Bernardo. A estética possível do *cyberpunk* na HQ *Cangaço Overdrive*. In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2018, São Paulo. *Anais eletrônicos*. São Paulo: s.e., 2018. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais5asjornadas/artigos.php?artigo=q\_linguagem/lucas\_reis. pdf&jornada=5. Acesso em: 01 mai. 2019.

TURNER, Grafton. *Babbling corpse*: vaporwave and the commodification of ghosts. Washington: Zero Books, 2015.

Wellington, Zé. *Cangaço Overdrive*. Ilustrações de Walter Geovani e Luiz Carlos B. Freitas. São Paulo: Editora Draco, 2018.

ZERO QUATRO, Fred. Caranguejos com cérebro *In*: Chico Science e Nação Zumbi. *Da lama ao caos.* São Paulo: Sony Music, 1994. 1 cd.

Recebido 4 de maio de 2019.

Aprovado 1º de novembro de 2019.