

# As marcas do insólito em O Ogro, de Julio Shimamoto

Alberto Ricardo Pessoa

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade

**Resumo:** O objetivo do artigo é refletir acerca da presença do Fantástico na obra do autor de histórias em quadrinhos Julio Shimamoto<sup>1</sup>, com ênfase na história de terror O Ogro, marco artístico na carreira do quadrinista que é um dos mais prolíficos e importantes do quadrinho brasileiro. O percurso do texto compreende breve biografia do artista, fundamentação teórica do gênero terror inserido na grande área do fantástico e análise quadro a quadro da história em quadrinhos O Ogro. **Palavras-chave:** Insólito, Histórias em Quadrinhos, Julio Shimamoto, Terror, Fantástico.

The brands of the uncanny in O Ogro, by Julio Shimamoto

**Abstract:** The purpose of the article is to reflect on the presence of Fantastic in the work of comic book author Julio Shimamoto, with an emphasis

---

Alberto Ricardo Pessoa. Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor do Programa de Pós Graduação Associado em Artes Visuais (UFPB/UFPE). E-mail: albertoricardopessoa@gmail.com

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade. Graduando no Curso de Comunicação em Mídias Digitais pela Universidade Federal da Paraíba. E-mail: lucas.117.freitas@gmail.com

1. Este artigo faz parte de um amplo estudo realizado por Alberto Ricardo Pessoa no estágio Pós Doutoral em História na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, sob a supervisão do Prof. Dr. Renato Amado Peixoto intitulado O Gesto Inacabado de Julio de Shimamoto. O estágio se encontra em andamento.

on the horror story *O Ogro*, an artistic landmark in the career of the comic artist who is one of the most prolific and important in the Brazilian comic. The course of the text comprises a brief biography of the artist, a theoretical basis for the horror genre inserted in the great area of the fantastic and a frame-by-frame analysis of the comic book *O Ogro*.

**Keywords:** Uncanny, Comics, Julio Shimamoto, Horror, Fantastic

## Introdução

**O** *Ogro* é uma história em quadrinhos em preto e branco, de 8 páginas, com o roteiro de Antônio Rodrigues e Arte de Julio Shimamoto. A história nos apresenta a jornada do cavaleiro Thomas Oddmore que se aventura numa jornada para encontrar e enfrentar o Ogro. Durante a caçada, o cavaleiro é interpelado por um outro indivíduo que tenta convencê-lo a todo custo a não seguir com a sua jornada, contando para ele a história macabra de quem encontra o ser caçado.

O gênero fantástico foi adaptado para as histórias em quadrinhos na década de 1950 por autores como Jayme Cortez, Alvaro de Moya e Nico Rosso. Estes autores precursores foram correspondências passivas (SALLES, 2017) para o jovem Shimamoto em 1956 a utilizar o gênero fantástico em seus trabalhos iniciais, mas, foi a partir da censura dos quadrinhos norte-americanos e a demanda de novos trabalhos que fizeram de Shimamoto um especialista na criação e produção de história em quadrinhos de terror.

A geração de Julio Shimamoto, da qual podemos destacar Flavio Colin, Rodolfo Zalla, Eugênio Colonnese, apresentou ao público brasileiro histórias em quadrinhos de terror influenciadas

pelo folclore, cordel e lendas brasileiras, o que resultou em um ambiente fantástico próprio e original dos quadrinhos nacionais até então.

As questões norteadoras do artigo são: Como os elementos do terror se articulam na narrativa de Shimamoto? Quais as escolhas tomadas pelo autor de histórias de quadrinhos para que a história O Ogro produza o efeito de medo no seu leitor? O percurso do artigo permeia por uma breve apresentação da correlação entre o terror e o fantástico, seguido por uma apresentação da vida e da obra de Julio Shimamoto e a análise das marcas do insólito na história em quadrinhos O Ogro.

### Julio Shimamoto e os quadrinhos de terror

Julio Shimamoto nasceu em Borborema, São Paulo, no ano de 1939 e aos 17 anos iniciou na carreira de quadrinista. Seu primeiro trabalho (SHIMAMOTO, 2021) versava acerca de curiosidades com ênfase no folclore e cultura brasileira, intitulado “Agora sei que...” em parceria com o editor da Novo Mundo, o seu mentor Miguel Penteadado.

O artista, ao longo dos seus mais de 60 anos de carreira (SHIMAMOTO, 2021), publicou nas principais editoras e publicações do país – Novo Mundo, La Selva, Continental, Outubro, Noblet, Folha de S.Paulo, Pasquim, Ática, Editora do Brasil, Vecchi, Grafipar, Abril, D-Arte, Press, Maciota, Record, RGE, Globo, Bloch, Marca de Fantasia, Via Lettera, Devir, Marco Zero, Escala, Nova Sampa, Opera Graphica, Atomic Editora, Criativo, MMARTE entre outras.

O autor também foi parte de dois movimentos pioneiros na busca pelos direitos dos desenhistas por melhores condições de trabalho (SHIMAMOTO, 2021), a ADESP (Associação de Desenhistas de São Paulo) e a CETPA (Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre).

Além de sempre se manter em paralelo no universo *underground*, publicando em fanzines, o que fez com que o artista se envolvesse em diálogos amplos com os mais diversos atores da comunidade das histórias em quadrinhos, tanto na esfera profissional, quanto na relação com os fãs.

É um artista que realizou ilustrações, propagandas, esculturas, pinturas, storyboards e histórias em quadrinhos. Esta última foi a linguagem artística da qual Shimamoto foi mais profícuo, produzindo desde 1956 títulos como os heróis Capitão Sete, O Fantasma, antologias de terror, mistério, ficção científica, erótico e temas pioneiros.

É de sua autoria a primeira história do Drácula em quadrinhos feita por um brasileiro e a primeira história em quadrinhos brasileira que envolve a cultura oriental dos samurais, como *Os Fantasmas do Rincão Maldito* (1959) (SHIMAMOTO, 2021). O autor chegou a produzir Quadrinhos infantis no início de carreira, sob a editoria de Jayme Cortez, mas Shimamoto logo chegou à conclusão que seu trabalho seria melhor representado no gênero do horror e terror (SHIMAMOTO, 2021).

Houve um pequeno hiato nas histórias em quadrinhos, no qual Shimamoto se dedicou à publicidade, mas, mesmo nesse ínterim, ele produziu quadrinhos em suas férias (SHIMAMOTO,

2021). Foi deste modo que surgiram histórias que irão construir o álbum SUBS e Nos tempos de Madame Satã.

Ao longo dos seus trabalhos, ficou nítida a busca por uma personalidade gráfica voltada para a experimentação. É possível analisar cada história, traço e trabalho de maneira isolada e sem observar uma linearidade.

As obras de Shimamoto possuem vitalidade e contemporaneidade para isso, mas ao considerarmos a produção do artista enquanto processo de amadurecimento e formação do indivíduo Julio Shimamoto, percebemos no próprio trabalho dito como final, entendendo como publicado, um ato inacabado (SALLES, 2017) como se fosse um experimento do qual apresenta resultados parciais e a partir da publicação o artista se prepara para a próxima pesquisa em poéticas visuais.

A obra de Julio Shimamoto se confunde com a história das histórias em quadrinhos brasileiras, o que faz com que a própria dinâmica de publicações, formatos e mercado o colocasse como um autor que produzisse desde histórias de uma página, três páginas, histórias seriadas, histórias fechadas, tiras seriadas dentre outros formatos de publicação, o que fez com que ele se tornasse um autor singular nas histórias em quadrinhos.

Outra característica é a irregularidade de um trabalho para outro, na qual tenciona a experimentação com a constância gráfica.

Ao considerarmos que as histórias em quadrinhos são uma arte de fronteira e que seu consumo é de ordem midiática e comercial, é um caminho marginal, de subversão criativa que Shimamoto decide seguir.

Ao compararmos um desenhista de histórias em quadrinhos contemporâneo a Julio Shimamoto, iremos encontrar em sua grande maioria um profissional que utiliza como suporte o papel, lápis para esboçar, tinta nanquim preta para arte final e, eventualmente, tinta guache, aquarela e ecoline para colorir.

Shimamoto trabalha com outros suportes como tela, madeira, borracha, plástico, papel térmico e técnicas gráficas como tinta esmalte, bico de solda, estilete e pontas secas variadas. Materiais experimentais como látex são utilizados para obter efeitos expressionistas e que realçaram o efeito grotesco em sua obra. Por fim, podemos ver interferências sucintas de pintura digital em seus últimos trabalhos, sempre com a constante evolução enquanto artista, independentemente do resultado final do trabalho ou do quanto o mesmo pode interferir no resultado final.

A obra de Shimamoto perpassa por diversos personagens, protagonistas, antagonistas, heróis e anti-heróis e em diversos espaços históricos, tornando-se cronista da sociedade brasileira por meio de suas histórias em quadrinhos, seja como autor ou co-autor, uma vez que o mesmo colaborou com diversos roteiristas ao longo de sua trajetória.

As marcas do terror são representadas pelos mais diversos personagens das histórias de Shimamoto, tais como Samurais, zumbis, monstros, ditadores, canibais, prostitutas, justiceiras, demônios, espíritos, lobisomens, boêmios entre outros. Estes personagens fantásticos produzem múltiplos discursos que se mesclam com situações do cotidiano, estimulando assim o imaginário criativo do leitor e propiciando uma relação de espaço e

tempo, de empatia e afeto com as histórias, de pertencimento a um determinado lugar na história e na sociedade.

Julio Shimamoto, enquanto cronista social, utiliza das marcas do insólito como meio de correspondência ativa (SALLES, 2017) para dialogar acerca da ciência, religião, moral, poder e migração, dentre outros temas que exigem produtos ideológicos.

Shimamoto é um dos poucos autores de histórias em quadrinhos com tamanha periodicidade de produção. A ambientação de suas narrativas, criação de personagens oriundos do cotidiano urbano, de suas raízes orientais, o tema recorrente da imigração japonesa, a temporalização de seus temas ao longo de 60 anos de produção, fazem de Shimamoto um autor seminal para compreensão da cartografia das histórias em quadrinhos no Brasil.

O seu processo criativo, no entanto, não pode ser definido apenas na sua experiência técnica ou profissional. O artista teve experiências relevantes que influenciaram de certa maneira a sua percepção e criação artística.

Em tenra idade, Julio Shimamoto e família mudaram de Borborema para um local próximo de Mato Grosso, do qual o seu pai era administrador de fazenda. Na idade de 5 anos, Shimamoto já desenhava e tinha contato com objetos e pessoas que mais tarde fariam parte do seu imaginário artístico, tais como rifles, pistolas, facões, jagunços, posseiros, milícias e a violência (SHIMAMOTO, 2021).

A família é descendente de samurais aristocratas. Shimamoto tinha orgulho dos personagens que conhecera, sobretudo por intermédio de seu pai, que além disso, o introduziu nos conhecimentos da meditação, caligrafia, filosofia oriental e artes mar-

ciais. Por outro lado, Shimamoto entendia que no Brasil essa descendência não significava muito, ainda mais por ser um jovem pobre (SHIMAMOTO, 2021).

Nos primeiros anos como autor de quadrinhos, Shimamoto teve contato com a coleção de originais de autores de quadrinhos pertencentes ao pesquisador Alvaro de Moya, que fora, inclusive, o material para a primeira exposição internacional de histórias em quadrinhos realizada em 1951. O jovem Shimamoto teve contato com originais de Alex Raymond, Milton Caniff, Roy Crane, Harold Foster, Will Eisner, Burne Hogarth, Lee Falk entre outros.

Julio Shimamoto foi autor de histórias em quadrinhos e publicitário durante o período do regime militar (1964-1985). Em 1969 o quadrinista teve uma experiência traumática oriunda da repressão governamental que o país sofrera nesse momento da história brasileira (SHIMAMOTO, 2021).

Shimamoto, que vivia em São Paulo e trabalhava na agência Standard Propaganda, fora interceptado por agentes federais e levado para a sede da Operação Bandeirante (Oban), na qual ficou preso em torno de duas semanas e posteriormente transferido para o DOPS, onde ficou preso mais alguns dias (SHIMAMOTO, 2021).

A experiência da prisão inesperada, a tortura psicológica que sofreu com o ambiente, com os sons de tortura de prisioneiros que ouvira e o stress pós-traumático resultaram em uma mudança de espaço cartográfico, como sair de São Paulo para o interior do Rio de Janeiro e de percepção, que resultou em redirecionamentos artísticos e de processo de criação.



Outro elemento bastante significativo na sua forma de ver o mundo e, logo, a sua arte foi quando Shimamoto teve um grave problema de saúde em 1996 (SHIMAMOTO, 2021). A extração de seu rim e costela, devido um tumor maligno, associado à situação econômica e escassez de trabalhos em decorrência do período de recuperação e por fim da percepção perante à morte fez com que Shimamoto buscasse um rumo diferente para sua arte. Em depoimento para este artigo, Júlio Shimamoto afirma,

O ogro. Sim, com essa hq me convenci que achara um novo veio, que consistia em desenhar com branco sobre papel ou cartolina preta, revertendo o processo clássico. Na verdade, desde o meu primeiro dia de escola, eu vi a professora escrever com giz branco sobre a lousa toda preta. O estilo definido do xilo sempre me fascinou, e fiquei buscando uma técnica que me aproximasse dele (SHIMAMOTO, 2021).

A questão norteadora na arte de Shimamoto tem como base a xilogravura, que o mesmo havia pesquisado na década de 1980 (SHIMAMOTO, 2021). A relação do negativo, da matriz entintada de preto e os traços em branco, a distorção da figura humana, utilizando bexigas para enaltecer o efeito do grotesco, o expressionismo como movimento artístico a ser pesquisado fez com que o artista se tornasse um dos quadrinistas mais experimentais do Brasil.

## O gênero Terror

Parte do gênero fantástico, o terror compartilha, com o mesmo, alguns elementos importantes. Segundo Flávio Garcia (2011, p. 2), numa posição próxima à de Todorov (2014, p. 31), o fantástico se define como “o elemento da narrativa que não se apresenta de modo coerente com a realidade exterior, universo racional do leitor real, conforme o senso comum estabelecido no convívio social”, é o responsável pela geração de um clima de incerteza, ou hesitação, em todos os envolvidos - narrador, personagem, leitor - com a narrativa. Contudo, mais do que apenas o fator da hesitação, a história de terror possui também outras características importantes como gênero próprio. De acordo com José Ricardo de Carvalho (2021, p. 224):

Dentro da categoria dos textos fantásticos, os contos de terror são narrativas ficcionais provocadoras de sensação do medo e do estranhamento diante de experiências de um personagem que tem a sua integridade física, espiritual ou psicológica em desequilíbrio.

Ao relacionarmos o gênero terror nas histórias em quadrinhos, temos de considerar elementos do discurso verbal - onomatopéias, títulos, roteiro, expressões, gírias e narrações - o discurso não verbal - anatomia expressiva, anatomia facial, perspectiva, luz e sombra, planos de cena - os conectivos entre os discursos - balão de texto, requadros, calhas, narrativa sequencial, editoração - e a capacidade dos atores envolvidos na criação da história em quadrinhos.

## Marcas do Insólito em O Ogro: análise quadro a quadro

A página 1 apresenta ao leitor a figura do protagonista, Thomas Oddmore, em uma narrativa onisciente e em terceira pessoa. O personagem é batizado pelo escritor Antônio Rodrigues com um nome que separado temos a palavra *Odd* que significa estranho e *More* que traduzido para o português é mais, ou seja Thomas “Mais estranho”.

A paisagem comunica ao leitor a sensação e tensão de que aquele ambiente é hostil. As marcas do discurso não verbal que enfatiza o insólito é um vento frio e cortante, caracterizado por linhas retas e duras que, assim como os troncos secos e os galhos sem folhas, dão ao quadro uma sensação de desconforto devido às suas pontas, assemelhando-se a um grande emaranhado de espinhos que envolve o cavaleiro.

Na sequência, o quadro 2 apresenta o semblante de Oddmore num *close*. Envolvido pela noite, seus cabelos jogados pelo vento - num jogo de luz e sombra proporcionado pelo uso do preto-e-branco - reforça-se aqui a ideia do aspecto sobrenatural do cavaleiro graças a uma aparência espectral, cadavérica, dando início a um jogo de luz e sombra que se manterá durante toda a narrativa.

É no quadro 2 que também tem início o movimento de *travelling* que culminará no quadro 4, permitindo observar em detalhes o seu rosto, o semblante e seu estado emocional.

O quadro 3 apresenta a tensão existente no semblante do homem, uma tensão que é reforçada pela aproximação súbita do quadro 4, no detalhe do olhar do personagem, o total da sua apreensão.

A representação gráfica apresenta referências do expressionismo alemão, com ênfase na xilogravura. Há um abandono do traço e aprofundamento nas relações de massas de luzes e sombras. Estes recursos grotescos acentuam a dramaticidade da página.

A inclinação da sequência de *travelling* reforça a sensação de que há algo de errado na história, atuando em união com a tensão demonstrada por Oddmore ao longo desta sequência. A inserção do título “O OGRO!”, se apresenta aqui como fonte causadora dessa “quebra da normalidade” narrativa, sendo esta, portanto, a primeira marca do insólito a se manifestar na narrativa.

A página 2, consiste em uma sequência de closes entre o personagem principal e um interlocutor, que surge envolto nas linhas de vento e movimento. A jornada de Oddmore é interrompida já no quadro 1, em um evento que surpreende o cavaleiro, e fornece um alívio à tensão iniciada na página anterior, restabelecendo a ordem normal dos quadros.

A tensão não se vai de todo, conforme podemos ver pelo gestual de Oddmore, que, recurvado sobre o seu cavalo, investiga a noite a procura de seu perseguidor enquanto uma de suas mãos procura a empunhadura da sua espada, ao mesmo tempo em que grita para que quem quer que esteja lá apareça.

No quadro 2, temos a aparição repentina do estranho que, pela própria construção da narrativa, parece surgir do meio da noite. Seu balão de fala, trêmulo, ressalta não apenas o frio do vento, mas, tendo em vista que nenhum balão subsequente se apresentará na forma tradicional de um balão de contornos firmes e bem determinados, também adiciona um elemento de incômodo à história, recuperando parcialmente a tensão do *travelling* da pá-

gina 1. Da mesma forma, sua aparência, o rosto tenso, olhos fixos e dentes arreganhados, trazem novamente a ideia da expressão do espectro, iniciada com Oddmore na página anterior.

Os rostos dos dois personagens trabalhados com a técnica do *chiaroscuro* e com efeito do grotesco, reforçado pelo enquadramento em close requer do leitor atenção, pois ambos acabam se confundindo na sequência do diálogo. O bigode e a barba de Oddmore traçados indicam uma diferença entre os dois. A expressão de Thomas Oddmore é distinta da do outro interlocutor. Enquanto Oddmore ostenta um semblante guerreiro e tenso, o outro personagem expressa o medo no olhar.

A marca do fantástico é apresentada nesta página quando observamos a figura do novo personagem que aparece subitamente e envolto em linhas de ação. O leitor não tem ideia de que aquele personagem é de fato real ou se trata de uma aparição fantasmagórica. Outro exemplo é quando o novo personagem começa a explicar o porquê de sua aparição; sua fala é contida num balão trêmulo, característica comum para indicar fala de espíritos ou vozes do além mundo.

Ao perceber que Oddmore o ouve, o interlocutor se torna o narrador da história, inserindo um pequeno conto dentro da história principal. Ele alega que fez uma jornada semelhante à de Thomas Oddmore e encontrou o Ogro, e o quadrinista Shimamoto utiliza do efeito do grotesco em seu rosto, mais especificamente através do seu olhar para indicar o pavor e terror que a lembrança apresenta para o personagem.

Na página 3, Julio Shimamoto realiza no primeiro quadro um recurso de espaço tempo que é o raio e o trovão, que não apenas

mimetiza na narrativa o clarão repentino, mas a ideia do corte na transição, como também é o primeiro paralelo estabelecido entre a história do personagem e a de Thomas Oddmore. Enquanto Oddmore é assolado por um vento frio e inóspito, o personagem cavalga em meio à tempestade como se ele reagisse diferente ao ambiente. Ambos os climas, ruins e cruéis, ressaltam a ideia do insólito, construindo a atmosfera de terror da história em quadrinhos.

O quadro 2, por sua vez, ao apresentar um close do estranho, repete o jogo de luz e sombra, dando ao rosto a aparência clara de um crânio, reforçando a ideia de morte presente desde a primeira página, e que irá se concretizar ao fim da narrativa, sendo assim a primeira deixa visual apresentada por Shimamoto para a conclusão da sua história.

Também neste quadro, começa a cair a chuva, reforçando um outro jogo, desta vez, de paralelos, estabelecido entre o vento frio que corta Oddmore, a espada do mesmo que corta o quadro e as gotas que cortam a figura do estranho.

Finalmente, no quadro 2 se inicia uma elipse narrativa que irá culminar no quadro 5, com a entrada do estranho no castelo do Ogro. Essa elipse nos é apresentada na seguinte ordem: close do rosto (quadro 2), cavaleiro avançando (quadro 3), castelo do Ogro (quadro 4), até finalmente terminar com o estranho no castelo (quadro 5).

Quanto aos demais quadros, os quadros 3 e 5 são os que apresentam maior carga de significado; o primeiro, ao apresentar o estranho sobre seu cavalo praticamente esmagado entre o peso opressivo do céu negro e o escuro de um solo sem forma; já o seguinte, traz

uma vez mais a ideia do rosto de crânio, num diálogo entre a figura do próprio Thomas Oddmore presente no quadro 3 da página 2.

Dentro do castelo, o estranho inicia sua busca pelo Ogro, retratada na página 4, e já no quadro 1 desta página Shimamoto apresenta uma marca do insólito por meio de referência gráfica do expressionismo, que é a imagem de uma escada fantasmagórica cujos suportes não conseguimos ver, parece flutuar em meio às trevas do andar inferior - um envolvimento que também ocorre com a figura do estranho que, recortado pela claridade do lado de fora, parece ser engolida pelas trevas que o cercam.

Novamente aqui a narrativa do estranho possui um novo paralelo com a própria história de Oddmore, a partir do momento em que sua espada - assim como a do protagonista na página 2 - se projeta contra um domínio que não o seu, recortando as trevas do além da porta.

Da mesma forma, essa ideia de invasão se perpetua no quadro 2, onde o estranho, em sua descida, abandona o domínio do conhecido - representado pela luz - e adentra no domínio do Ogro - representado pelas trevas que o circundam.

Concluída sua descida e já no domínio do Ogro, a sequência que abrange os quadros 3 e 4 são os mais significativos da página. No primeiro, vemos retomada a imagem do rosto como crânio, um novo reforço da mensagem que é passada por Shimamoto para o leitor e que será efetivamente resolvida ao fim da trama. Mais do que o crânio, o próprio contorno do cabelo do estranho parece se moldar como um capuz, o que suscita a imagem icônica da própria Morte.

No que toca à onomatopeia que surge sobre sua cabeça, ela exerce aqui uma série de funções. Primeiro, interrompe o fluxo da narrativa muda até então estabelecida, o que joga o leitor num estado de surpresa similar ao do personagem. Em um segundo momento, contudo, ela também marca o ponto exato em que a irrupção do insólito se dará, preparando, tanto o leitor quanto o personagem para o confronto com o Ogro, que se dará no quadro 4.

Virando-se para se deparar com o monstro, o estranho se apresenta, no quadro 4, numa posição de combate, agachado e pronto para saltar de encontro ao seu inimigo. Como criatura sobrenatural, o Ogro aparece apenas como uma sombra, não possuindo, aqui, os detalhes de branco que delineiam o personagem humano que tem à frente. Quanto ao estranho, uma vez mais seu semblante lembra o aspecto da Morte, com o rosto de caveira e o cabelo à guisa de manto.

O quadro 5, encerrando a página, apresenta a reação do estranho ao se ver diante do Ogro. Ao contrário da determinação mostrada tanto na página anterior quanto no quadro 4, seu semblante neste quadro é um retrato do mais puro terror, e a dramaticidade de sua expressão é reforçada pelo jogo de contrastes entre o claro e o escuro.

A página 5 dá início ao confronto entre o estranho e o Ogro. No quadro 1, o estranho, praticamente envolvido pelas trevas do covil da besta, novamente apresenta o seu semblante similar à Morte, se agacha, preparando-se para combater a criatura. Também aqui repete-se a semelhança entre Oddmore e o estranho, tanto pela sua fala - o balão que representa o grito - quanto pela própria postura.



No quadro 2, somos apresentados ao primeiro vislumbre da aparência real do Ogro, ainda que incompleta. A escolha pelo close serve a uma dupla função. Num primeiro momento, ressalta o perigo e a bestialidade da criatura, uma vez que ressalta sua boca disforme e as presas afiadas que são seus dentes. Num segundo movimento, o close atua como uma fonte de ansiedade, uma vez que, ao não mostrar o aspecto completo da criatura, deixa ao leitor a imaginação de como a mesma se pareceria, tendo como base apenas sua boca. Essa técnica de apresentação parcial é também um recurso recorrente de uma narrativa de terror, uma vez que o não visto é sempre mais assustador do que o que é visto - ou, como definiu Lovecraft (2008, p. 13), “(...) a emoção mais antiga e mais forte da humanidade era o medo. E que o tipo mais antigo e mais forte de medo era o medo do desconhecido”.

O quadro 3 dá início ao confronto propriamente dito, sendo o contraste entre o aço da espada e as garras da criatura, ligadas por meio da diagonal principal do quadro, o sinal de como essa luta será executada. Mais do que isso, existem outras informações nessa luta que permitem perceber qual o resultado final do confronto.

A mão do Ogro ergue-se na margem superior do quadro, mostra-se como maior que a figura do estranho que, pela composição da cena, se mostra acuado contra a margem inferior esquerda. É possível perceber que, ainda que a besta se encontre na área de trevas, aqui sua mão invade a zona de luz que circunda o estranho, sendo este o segundo sinal que dita o resultado final do embate.

No quadro 4, temos a representação do confronto. O Ogro, envolvido pelas trevas da noite e do seu próprio calabouço, e o

estranho, envolvido pela luz, avançam um de encontro ao outro, preparados para uma luta até a morte.

O resultado dessa luta, bastante breve, já é mostrado no quadro 5, quando a criatura agarra a mão do estranho. Aqui, o confronto entre luz e sombras chega num fim abrupto, e o estranho, invadindo o domínio do Ogro, é preso pela sua mão.

A página 6 apresenta o desenlace da luta. No quadro 1, o estranho preso se encontra indefeso diante do ataque da criatura. Aqui, acontece uma inversão dos eventos do quadro 5 da página anterior, com o personagem no domínio das trevas e a mão do outro invadindo o domínio da luz.

O quadro 2, mais do que prosseguir com a ideia da inversão de papéis, estabelece em definitivo a passagem do estranho para o domínio das trevas, renunciando o fim de sua jornada. De fato, aqui o personagem perde todas as suas características definidoras - rosto, cabelos - passando a ser apenas uma sombra negra - sendo o quarto aviso de sua natureza presente. Curiosamente, é nesse processo de inversão que vemos pela primeira vez, um vislumbre do rosto do Ogro enquanto ergue o seu adversário acima de sua cabeça.

O movimento iniciado pela fera no quadro 2, termina no quadro 3, com o estranho sendo arremessado com força esmagadora contra uma parede. Aqui, seu rosto mais uma vez assume a aparência do crânio, mas, mais importante que isso, está em como Shimamoto faz o leitor sentir o impacto do golpe. Semelhante às linhas de chuva e do vento, as linhas de força cortam tanto o quadro, quanto as próprias trevas, estilhaçando a ideia de quadro

fechado, da mesma forma que os ossos do homem arremessado são estilhaçados pelo golpe brutal do Ogro.

No quadro 4, a imagem do rosto de caveira é mais uma vez retomada, no que é a dica mais clara de qual será o fim das duas narrativas aqui contidas - a do estranho e a de Thomas Oddmore.

A página 7 inicia com um *travelling* que segue a seguinte ordem: quadro 1, o Ogro; quadro 2, close no rosto do monstro; quadro 3, close no rosto do estranho. Essa sequência atua na construção da tensão do encerramento, onde os quadros 1 e 2 representam a aproximação do monstro que, iniciada com uma proporção normal no quadro 1, logo passa a dominar praticamente toda a extensão do quadro 2, tornando-se uma presença opressiva. O quadro 3, por sua vez, apesar de cortar a presença do Ogro, nos apresenta o resultado de sua aproximação visto pelos olhos do estranho, cujo rosto, envolvido pelas sombras e novamente retomando o tema do crânio, estampa o terror da morte próxima.

Essa sequência também marca o fim da narrativa do estranho, visto que no quadro 4 já temos a volta ao momento presente, onde Thomas Oddmore e seu estranho companheiro se encontram novamente no coração da floresta, assolados pelo vento frio do meio da noite. Curiosamente, é aqui o primeiro vestígio em toda a história de um balão normal, ou o mais próximo disso que se verá.

Encerrando a narrativa, a página 8 finalmente apresenta a culminação de todo o jogo estabelecido desde a página 1, na sequência que transcorre entre os quadros 1 e 3.

No quadro 1, o estranho responde a pergunta de Oddmore feita na página anterior, mas já aqui podemos perceber que há algo de errado com a sua figura. Afastado, ele parece fundido com a

escuridão - lembrando a própria representação do Ogro nas páginas anteriores. Mais do que isso, seus olhos perdem o caráter humano, virando dois pontos que, sob o fundo preto, dão à sua aparência, novamente cadavérica, um ar de estranheza.

O quadro 2 segue com a metamorfose do estranho, agora, porém, suas feições passam a ser cortadas pelos galhos, em uma outra quebra - parecido com a provocada pela espada de Oddmore - que interfere na integridade do próprio quadro. Também é neste quadro que o aspecto de caveira se intensifica.

No quadro 3, a transformação do estranho é finalizada, e, com isso, ele começa a desaparecer. Com sua mensagem entregue, o fantasma não tem mais o que fazer ali. Nesse ponto, todas as ideias anteriores, todas as deixas visuais, todas as representações de caveira e balões de diálogo, encontram a sua resolução, causando o verdadeiro efeito de terror e estranhamento presente na narrativa.

A sequência subsequente, envolvendo os quadros 4 a 7, apresentam a fuga de Oddmore. Aterrorizado com a percepção de ter estado diante de um fantasma - quadro 4 -, o cavaleiro parte numa fuga desesperada - quadros 5 a 7 - gerando aqui um efeito curioso. Se ao longo da história o protagonista avançava para o domínio da noite, um avanço feito de forma similar pelo estranho em sua própria narrativa, agora sua fuga o conduz para a luz, como podemos ver no quadro 7, sob a forma da silhueta de Thomas Oddmore e sua montaria que se perdem ao longe, envolvidos por uma área de branco que se instala entre o escuro do céu e o negro da terra.

## Considerações finais

Publicada pela primeira vez em 1985 na edição 27 da revista *Calafrio*<sup>2</sup>, a história de terror O Ogro representa um ponto importante na carreira de Julio Shimamoto e nas histórias em quadrinhos brasileiras de terror. Neste artigo a questão norteadora foi analisar as marcas presentes no gênero fantástico com ênfase no terror e no insólito, do qual entendemos como primordiais para Shimamoto conseguir atingir uma nova interpretação gráfica e sequencial de seus quadrinhos.

Partimos do princípio que o fantástico é uma área que abriga o gênero terror, uma vez que se origina na interrupção da normalidade cotidiana por meio de efeitos de sentido como o grotesco, medo e angústia que envolvem tanto os personagens quanto o próprio leitor por meio de suas marcas de discursos verbais e não verbais.

Shimamoto é um artista que buscou ao longo de sua carreira o que definimos como poética visual (SALLES, 2017) da qual possa ser reconhecido graficamente e artisticamente pelo receptor de sua obra.

No caso das histórias em quadrinhos, Shimamoto pesquisou, experimentou e compartilhou junto ao leitor um estilo narrativo, sequencial e gráfico em todos os elementos presentes nesta linguagem, tais como balões de texto, tipografia, layout de página e interpretação de roteiro. Essa experimentação, incomum nas histórias em quadrinhos, é bastante presente na área da publicidade,

---

2. Informação fornecida pelo site <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/calafrio-n-27/ca225100/39191>, acessado pela última vez no dia 29/05/2021, às 22:23h.

da qual o mesmo pôde ter uma interlocução artística com fotógrafos, diretores de arte, ilustradores, roteiristas e criadores de conteúdo no período em que foi diretor de arte em São Paulo e Rio de Janeiro. Julio Shimamoto apresenta esse escopo de referências na linguagem que o mesmo escolheu como um meio de expressão.

Devido a esse constante processo de experimentação, o artista realizou em sua maioria histórias curtas, uma vez que este tipo de formato propicia uma variedade de estratégias gráficas, experimentações artísticas e uma estrutura narrativa, da qual, mais uma vez ele opta por buscar inspiração fora dos quadrinhos e se aproximar de outras linguagens, como a narrativa cinematográfica de Glauber Rocha.

Um ponto constante no traço inacabado de Shimamoto é a intenção de explorar a linguagem expressionista, do *chiaroscuro*, o efeito do grotesco e da distorção da forma, o qual flerta com o abstracionismo. Não obstante, a temática que o autor escolheu para ser a tônica de sua produção é o terror, que propicia a relação estética de seu trabalho com o grotesco enquanto efeito dramático.

Ao observarmos o design da página, consideramos as marcas experimentais de Shimamoto, tais como os requadros pretos, com contornos e letras em branco, o corte angular dos quadros que remontam a dinâmica comum aos criadores em áreas correlatas como design, publicidade e ilustração.

A opção de ser um artista experimental em um círculo em que a mudança gráfica e artística é menos intensa que em outros círculos das artes faz com que esse artista não fique em uma zona de conforto e o mantenha como um artista contemporâneo, que apresenta ao

leitor novas possibilidades de leitura e contemplação artística. Shimamoto é intencionalmente um artista de traço inacabado.

## Bibliografia

GARCÍA, Flavio. *Fantástico: a manifestação do insólito ficcional entre modo discursivo e gênero literário – literaturas comparadas de língua portuguesa em diálogo com as tradições teórica, crítica e ficcional*. XII Congresso Internacional da ABRALIC. 2011. Curitiba. Disponível em: <https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0010-1.pdf>. Acessado em 30 de maio de 2021.

LOVECRAFT, H.P. *O horror sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

RODRIGUES, Antônio. SHIMAMOTO, Julio. O Ogro. In: *Zumbis e outras criaturas das trevas*. Antologia. São Paulo. Editora Kalaco, 2012. p. 205-212

SILVA, RFS. O horror na literatura gótica e fantástica: uma breve excursão de sua gênese à sua contemporaneidade. In MAGALHÃES, ACM., et al., orgs. *O demoníaco na literatura* [online]. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2012. p. 239-254. ISBN 978-85-7879-188-9. Disponível em SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

SALLES, Cecília Almeida. *Processos de criação em grupo. Diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SHIMAMOTO, Julio. Depoimento cedido a Alberto Ricardo Pessoa. João Pessoa, 2021. No prelo.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014