

**Lucas Bitencourt Fortes**

Doutorando em Educação  
pela Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul (UFRGS).

Lattes:

<<http://lattes.cnpq.br/9325586668331469>>. ORCID:

<<https://orcid.org/0000-0002-3134-1612>>. E-mail:

<[l.bitencourt.fortes@gmail.com](mailto:l.bitencourt.fortes@gmail.com)>.

**DO CINEMA AOS QUADRINHOS: A COMPLEXIDADE DA FIGURA MONSTRUOSA NO PERSONAGEM CIPRIANO****RESUMO**

O artigo se propõe a discutir a complexidade da figura monstruosa a partir do personagem Cipriano, fruto do universo fantástico do diretor brasileiro Rodrigo Aragão. Assim, debruça-se sobre dois artefatos culturais: o filme *O Cemitério das Almas Perdidas* (2020), dirigido por Rodrigo Aragão, e a história em quadrinhos *O Livro Maldito de Cipriano*, escrita e desenhada por Eduardo Cardenas, com o objetivo de analisar como o personagem Cipriano se apresenta em cada um deles. Dessa forma, tem-se uma análise transmídia. Nesse sentido, considera-se as particularidades que cada um desses artefatos culturais pode apresentar, embora a análise esteja centrada em um mesmo personagem, pertencente a um mesmo universo. Para os fins propostos, considerando as complexidades e problemáticas que podem surgir a partir da análise de dois artefatos culturais distintos, parte-se do campo teórico dos Estudos Culturais, adotando a metodologia da etnografia de tela como norteadora, mas utilizando como aporte, respectivamente, o método comparativo e a análise cultural. Acredita-se que o artigo tem o potencial de apresentar a complexidade com que a figura monstruosa pode se manifestar em uma narrativa de horror, independentemente do artefato cultural. A partir da figura monstruosa do personagem Cipriano, nota-se a complexidade e as multifacetadas do monstro, que se apresenta como uma figura intimamente relacionada com o contexto histórico e sociocultural em que está inserida. O personagem Cipriano, para além de evidenciar o potencial do horror brasileiro, contribui para problematizações valiosas a respeito de como lidamos com a diferença na sociedade e ao longo da história brasileira.

**Palavras-chave:** Cinema. Quadrinhos. Horror. Monstro. Estudos Culturais.

**CINEMA TO COMICS: THE COMPLEXITY OF THE MONSTROUS FIGURE IN THE CHARACTER CIPRIANO****ABSTRACT**

The article aims to discuss the complexity of the monstrous figure through the character Cipriano, a product of the fantastical universe created by Brazilian director Rodrigo Aragão. It thus focuses on two cultural artifacts: the film *O Cemitério das Almas Perdidas* (2020), directed by Rodrigo Aragão, and the comic book *O Livro Maldito de Cipriano*, written and illustrated by Eduardo Cardenas, with the goal of analyzing how the character Cipriano is presented in each of them. In this way, a transmedia analysis is conducted. In this sense, the particularities that each of these cultural artifacts may present are considered, although the analysis is centered on the same character, belonging to the same universe. For the proposed aims, considering the complexities and issues that may arise from analyzing two distinct cultural artifacts, the article is grounded in the theoretical field of Cultural Studies, adopting the methodology of screen ethnography as a guiding principle, but also using the comparative method and cultural analysis as additional frameworks. The article has the potential to present the complexity with which the monstrous figure can manifest in a horror narrative, regardless of the cultural artifact. Through the monstrous figure of the character Cipriano, one notices the complexity and multifaceted nature of the monster, which is presented as a figure closely related to the historical and sociocultural context in which it is inserted. The character Cipriano, beyond highlighting the potential of Brazilian horror, contributes to valuable discussions about how we deal with difference in society and throughout Brazilian history.

**Keywords:** Cinema. Comics. Horror. Monster. Cultural Studies.

Este artigo passou por  
avaliação por pares cega e  
*software* anti-plágio.



LICENÇA ATRIBUIÇÃO NÃO  
COMERCIAL 4.0 INTERNACIONAL  
CREATIVE COMMONS – CC BY-NC

## INTRODUÇÃO

Como pesquisador de cinema de horror, especificamente buscando discutir seu potencial representacional e pedagógico, uma série de produções cinematográficas cruzam o caminho do autor. A compreensão sobre o gênero e suas potencialidades, assim como o apreço pelas produções nacionais de horror, proporcionaram ao autor o contato com diversos e distintos filmes, dentre os quais *O Cemitério das Almas Perdidas* (2020), longa-metragem do diretor Rodrigo Aragão. No filme, tem-se como elemento central da narrativa o livro negro de São Cipriano, um livro com rituais capazes de dar poder às pessoas que os conjuram. Trata-se de uma produção na qual já se observou, através de suas figuras monstruosas, a oportunidade de discussões importantes, referentes ao gênero de horror, à figura do monstro, bem como sobre a história brasileira (Fortes, 2024).

Com o passar do tempo, o autor teve o privilégio de se deparar com a história em quadrinhos intitulada *O Livro Maldito de Cipriano* (2022), escrita e desenhada por Eduardo Cardenas<sup>1</sup>, sendo publicada pela *Editora Ink&blood Comics*. A partir de sua leitura, o autor foi instigado a aprofundar a compreensão sobre um de seus personagens, o Cipriano, motivando-o a escrever o presente artigo. Tornou-se particularmente interessante buscar perceber a transposição do personagem do filme para os quadrinhos. Assim, embora o autor não possuísse experiências com análises e discussões em torno de histórias em quadrinhos, esse foi um desafio ao qual se propôs. Outro desafio consistiu na escolha de uma metodologia que contribuísse para a análise de um filme e de uma história em quadrinhos, dois artefatos culturais distintos. Por exemplo:

Além do seu componente narrativo literário em comum, possuem proximidades estéticas nas próprias noções de plano e enquadramentos. No próprio aspecto mais teórico do procedimento de suas representações, ambos retratam a ideia de imagem em movimento. O cinema trabalha com essa percepção de forma mais explícita e sensorial através de uma ilusão óptica que passa a sensação

---

<sup>1</sup> Eduardo Cardenas também ocupou o cargo de diretor de arte no longa-metragem *O Cemitério das Almas Perdidas* (2020), de Rodrigo Aragão.

de movimento em uma série de imagens fixas. Já os quadrinhos recaem nesse processo em um âmbito mais interpretativo que depende de um componente imaginário de seu leitor, que compreende essa movimentação como uma linguagem que transmite essa fluidez através de uma linearidade sequencial de quadros apresentados em ordem (Garcia, 2021, p. 85).

Apesar da proximidade entre os artefatos, cabe pensar que, ainda assim, a narração, o ritmo e temporalidades são distintos. Considerando isso, optou-se por uma mescla entre etnografia de tela, método comparativo e análise cultural, um movimento metodológico que se propõe discutir mais adiante.

**Figura 1** – Comparação entre as capas de *O Cemitério das Almas Perdidas* e *O Livro Maldito de Cipriano*



Fonte: Autor, 2025.

Pensando nos artefatos culturais selecionados, cabe destacar que o Brasil se tornaria um dos pioneiros no mundo quando o assunto é o gênero de horror, bem como um dos pioneiros em apresentar uma figura de aspecto “sinistro” nos quadrinhos (Junior, 2008). Trata-se de uma longa tradição que remete às primeiras histórias em quadrinhos surgidas no início da década de 1950, com as publicações de editoras como *Orbis*, *Vida Doméstica*, *Novo Mundo* e *La Selva*. No entanto, a história dos

quadrinhos brasileiros é antiga e complexa, pois, décadas antes, houve o lançamento de *Garra Cinzenta* (1937)<sup>2</sup>, uma obra memorável e precursora dos quadrinhos de horror (Silva, 2013).

Já no tocante ao horror em produções cinematográficas, o marco fundamental para o surgimento do gênero ocorreu através do paulista José Mojica Marins, o popular Zé do Caixão, com seu filme *À Meia-Noite Levarei sua Alma* (1964). Contudo, é notável que, anterior ao trabalho de Marins, outros filmes, embora não fossem propriamente do gênero, flertavam com elementos muito marcantes do horror, utilizando, por exemplo, a exploração da violência, a criação de atmosferas de medo e a abordagem em torno do mundo tido como sobrenatural (Cánepa, 2008). Ambos, no entanto, histórias em quadrinhos e produções cinematográficas, encontram no Brasil um terreno fértil para a exploração do horror, considerando a riqueza de superstições, contos e tradições populares (Piedade, 2002), além de uma diversidade de personagens e criaturas bizarras, exóticas e apavorantes (Prinati, 2018), sem contar toda a violência e barbárie, a partir, por exemplo, da escravidão e do genocídio, que permeou a história do Brasil.

Além disso, é pertinente pensar que, em meio a um contexto de ascensão da pluralidade das mídias, a íntima relação entre cinema e história em quadrinhos apresenta-se como relevante para fins de investigação, sendo ambos, dois artefatos culturais de extrema importância para a história da comunicação (Garcia, 2021). De tal modo, entende-se que a proposta do presente artigo corrobora com as pesquisas em torno do potencial representacional e pedagógico que determinados artefatos culturais podem apresentar, em especial como a figura de um personagem específico, para além de sua complexidade, pode vir a produzir reflexões interessantes. Da mesma forma, entende-se ser possível perceber a potencialidade do gênero de horror, independentemente de ser uma produção cinematográfica ou uma história em quadrinhos. Sobretudo, compreende-se que essa delimitação ao personagem de

---

<sup>2</sup> Publicada como suplemento de *A Gazetinha* entre 1937 e 1939, a trama de cem capítulos criada por Francisco Armond e desenhada por Renato Silva, é considerada abertura para o gênero de horror nos quadrinhos brasileiros.

Cipriano contribua para problematizar e compreender a complexidade com que a figura do monstro, tão presente em livros, filmes, histórias em quadrinhos etc., pode se apresentar.

## PERCURSO TEÓRICO-METODOLÓGICO

O campo dos Estudos Culturais serve como norteador para o que se propõe, pois entende a cultura como elemento central, atravessando todos os aspectos da vida social. Para além da expansão do conceito de cultura, o campo amplia o conjunto de possibilidades para a análise, passando a considerar a “grande diversidade de fenômenos culturais e sociais” (Giroux, 2013, p. 87). Com essa noção, rompe-se com a distinção, por vezes mobilizada e errônea, entre as chamadas *alta cultura* e *baixa cultura*, eliminando, assim, compreensões elitizadas e distinções arbitrárias de cultura (Costa, 2004). Assim, o campo apresenta-se como potencialmente ágil em termos de investigação, pois possibilita um olhar atento para novos fenômenos e não impõe fronteiras fixas (Ang, 2022). Abrem-se possibilidades e destina-se, assim, um olhar atento para produções cinematográficas e histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, a análise que se propõe possui um teor transmidiático, entendendo-se que se debruça sobre esse universo ficcional, do qual o personagem Cipriano faz parte, e que está presente tanto em uma produção cinematográfica quanto em uma história em quadrinhos. Trata-se de algo que, por sua vez, evidencia uma das características do próprio gênero de horror, do qual os artefatos culturais são integrantes. Ao longo do tempo, o gênero tornou-se um artigo básico em meio às formas artísticas e midiáticas contemporâneas, sejam elas populares ou não (Carroll, 1999). Uma forma de compreensão desse processo pode ser entendida através da “convergência”, isto é, o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, algo que, por sua vez, se relaciona às transformações tecnológicas, mercadológicas, sociais e culturais (Jenkins, 2013). Como Henry Jenkins vai desenvolver, uma história ou narrativa transmídia:

[...] desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (Jenkins, 2013, p. 152).

Com isso, o que se propõe ancora-se no método comparativo, para fins de investigação de coisas ou fatos no que tange às suas semelhanças e diferenças (Fachin, 2006). Nesse sentido, busca-se extrair dos artefatos as semelhanças e diferenças que se referem ao personagem Cipriano. Entende-se que, através de um raciocínio comparativo, pode-se “descobrir regularidades, perceber deslocamentos e transformações, construir modelos e tipologias, identificando continuidades e descontinuidades, semelhanças e diferenças” (Schneider; Schmitt, 1998, p. 49). Adota-se, também, a etnografia de tela, para fins de selecionar e recortar elementos que poderiam não ser percebidos na totalidade dos artefatos (Rial, 2005). Concomitantemente, utiliza-se como aporte a análise cultural, compreendendo a importância e a necessidade de realizar o conectivo dos artefatos com a cultura a partir da qual eles emergem. Algo que, por sua vez, contribui na percepção de determinados significados e valores (Williams, 2003).

Assim, os artefatos culturais foram cuidadosamente analisados, com anotações individuais a respeito de como o personagem Cipriano se apresentava em cada um deles. Posteriormente, foram realizados comparativos, para evidenciar as semelhanças e diferenças em relação ao personagem e à forma como ele era apresentado. Buscou-se, conjuntamente, problematizar como o personagem poderia vincular-se com o contexto histórico e sociocultural do universo do qual ele faz parte. Para exemplificar e nortear as discussões ao longo da análise, foram produzidas imagens que colocassem lado a lado elementos de cada artefato cultural.

Ainda, cabe dissertar conceitualmente sobre termos que se apresentam como importantes, dadas as particularidades dos artefatos culturais e da análise que se propõe, sendo, respectivamente: horror; monstro; representação e pedagogias do horror. Em relação ao horror, entende-se que é um gênero multifacetado, empenhado em provocar determinado efeito no espectador, precisamente o horror, mas não somente ele, havendo, também, o empenho em provocar incômodo e estranheza através de seu teor visceral. Além disso, trata-se de um gênero que apresenta em sua narrativa algum elemento ou figura monstruosa, podendo manifestar-se de múltiplas e diversas formas (Fortes, 2023). Nesse sentido, tanto o filme quanto a história em quadrinhos são pertencentes ao gênero de horror, contendo nelas a presença de uma figura monstruosa: Cipriano.

Em relação à conceituação do monstro, adota-se uma percepção ampla, compreendendo e utilizando os termos elemento ou figura monstruosa. Tal percepção implica pensar que o monstro pode manifestar-se na narrativa das mais diversas formas possíveis, desde um vampiro, um psicopata, um alienígena ou mesmo uma manifestação, ou ameaça da natureza. Assim, entende-se que ele possui um teor sobrenatural ou racionalmente incompreensível (Puppo, 2012). De tal modo, o monstro pode ser:

[...] uma figura atemorizante: fantasmas, lobisomens, vampiros, zumbis, múmias, animais excessivamente agressivos, extraterrestres. Não é raro que o 'monstro' também seja humano: serial killers, psicóticos e desajustados, cujas motivações para matar são injustificáveis do ponto de vista racional (Puppo, 2012, p. 6).

Outra noção pertinente refere-se ao conceito de representação. Trata-se de um sistema de significação através da linguagem, algo que, em vista de os artefatos culturais serem distintos, se apresentará de forma diferente. Nesse sentido, representação é compreendida como “a produção de sentido pela linguagem” (Hall, 2016, p. 53). Tal conceito é pertinente, pois visa pensar que representações estão postas a partir da figura do personagem Cipriano e, conseqüentemente, quais reflexões e

percepções elas irão produzir. Concomitantemente, têm-se, assim, o conceito de pedagogias do horror, que compreende o potencial pedagógico presente em produções do gênero a partir de suas particularidades (Fortes, 2023), como, por exemplo, e sendo o caso na presente análise, a aprendizagem a partir da figura monstruosa.

A partir dessas noções norteadoras, o percurso teórico-metodológico adotado possibilita o *desmembramento*<sup>3</sup> do personagem Cipriano a partir dos artefatos culturais selecionados, com o objetivo de discutir a complexidade com que a figura monstruosa pode se apresentar dentro do universo horrífico. Esse processo permite ir além de explorar unicamente as características do personagem em cada um dos artefatos, mas também permite perceber as diferentes formas como ele dialoga com o contexto em que está inserido. Assim, busca-se entender como o personagem transcende suas manifestações individuais, refletindo outras questões e problemáticas.

## A COMPLEXIDADE DA FIGURA MONSTRUOSA NO PERSONAGEM CIPRIANO

Tanto no filme quanto na história em quadrinhos, o personagem Cipriano (interpretado no filme pelo ator Renato Chocair) é apresentado como um padre português. Contudo, nos quadrinhos, há um aprofundamento maior a respeito da história do personagem, mostrando que o nome “Cipriano” é adotado pelo personagem após assassinar um inquisidor e roubar um livro, justamente o livro negro de São Cipriano (Figura 2). Tanto o filme quanto os quadrinhos não revelam o verdadeiro nome do personagem antes de ele denominar-se como Cipriano. No entanto, descobre-se, através dos quadrinhos, que o verdadeiro Cipriano era o sujeito que detinha o livro anteriormente, tendo sido ele responsável por escrevê-lo, com os ritos sendo sussurrados a ele por um demônio. Tratava-se de um obcecado bruxo, que

---

<sup>3</sup> O termo *desmembramento* evoca a ideia de desmontar ou decompor um filme em elementos menores e mais analisáveis. Trata-se de uma figura de linguagem que faz alusão ao universo cinematográfico do horror. Nesse caso, faz-se utilização do termo visando o *desmembramento* também da história em quadrinhos.

foi criado e instruído por sua guardiã e mestra Lagarrona, a bruxa de Évora<sup>4</sup>, e tendo vivido entre o século XVII e o século XVIII.

**Figura 2** – Corrupção de Cipriano



Fonte: Autor, 2025.

Nota-se que, em ambos os artefatos culturais, o personagem Cipriano manifesta ganância, assim como a ânsia pelo poder que o livro supostamente oferecia. Para obtê-lo, Cipriano comete o assassinato de seu superior, para logo em seguida roubar o livro. Dessa forma, além de colocar-se contra a Igreja Católica, Cipriano rompe com um dos mandamentos bíblicos: não matarás. Após seu ato bárbaro, assim como no filme, os quadrinhos mostram que Cipriano, o novo detentor do livro, e sobre o qual o artigo se debruça, junta-se a um grupo de jesuítas<sup>5</sup> a caminho do Brasil, então colônia portuguesa, fugindo, assim, de ser punido por seus crimes. Outra similaridade é que, no trajeto para o Brasil, Cipriano invoca os poderes do livro para salvar a si e à tripulação de uma tormenta que coloca suas vidas em risco. É nesse momento que ele se apresenta como Cipriano e, através de seu ato, obtém fiéis seguidores impressionados pelo seu poder.

<sup>4</sup> Évora é uma cidade portuguesa, com fundação datada de 1166.

<sup>5</sup> Os jesuítas são os padres da Companhia de Jesus, uma ordem religiosa fundada pelo espanhol Inácio de Loyola em 1534.

Elemento pertinente a destacar é que, em ambos os artefatos culturais, os atos de Cipriano o corrompem cada vez mais, algo que ocorrerá também a quem o segue. No Brasil, Cipriano e seus seguidores deixam rastros de horror, caçando, massacrando e escravizando as populações indígenas (Figura 3). A distinção em relação a isso refere-se ao fato de que, nos quadrinhos, há menção de que a violência se estende para quilombos<sup>6</sup>, algo que não se vê no filme. Todavia, é inegável a similaridade em relação à violência e brutalidade que se apresentam, mesmo que cada artefato cultural evidencie isso através de suas próprias particularidades.

**Figura 3** – Rastros de horror deixados por Cipriano



Fonte: Autor, 2025.

Embora haja o elemento sobrenatural, com a possibilidade de ritos e invocações por meio do livro, o personagem Cipriano em si, durante boa parte do filme e dos quadrinhos, é uma figura humana. Entende-se, assim, que, nos primeiros momentos, o personagem de Cipriano evidencia essa amplitude com que se pode compreender a figura monstruosa. De tal modo, reforça-se a ideia de que a figura monstruosa não se limita a uma figura relacionada ao sobrenatural, podendo manifestar-se na forma

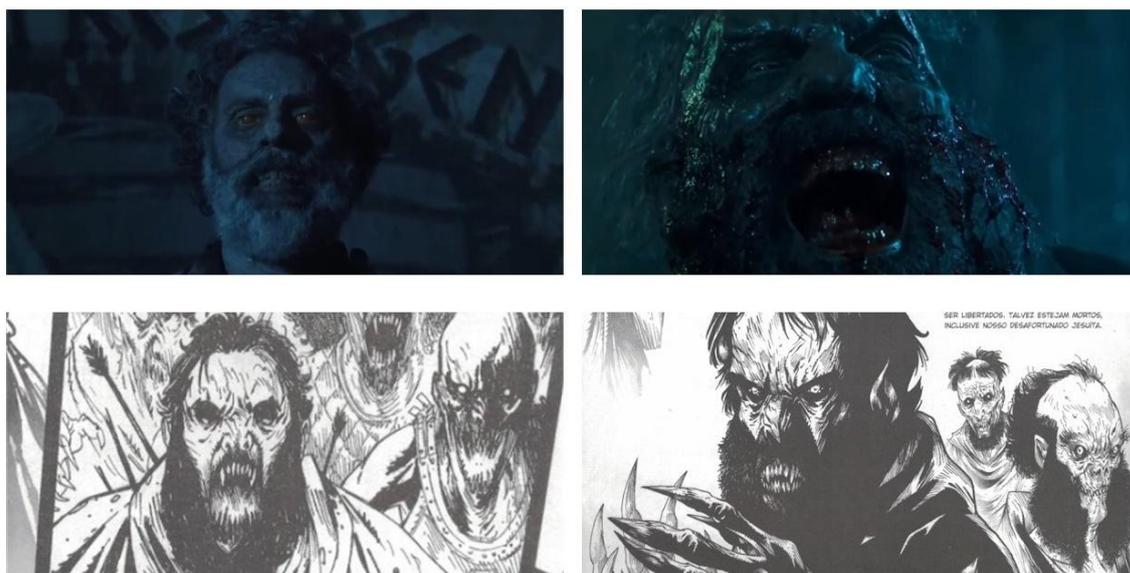
<sup>6</sup> Quilombos eram comunidades formadas principalmente por escravizados fugitivos no Brasil colonial. Esses grupos buscavam refugiar-se nas regiões mais isoladas, como matas e serras, para fugir da opressão e da escravidão.

humana (Puppo, 2012). Em consonância com isso, uma forma de compreender a figura monstruosa é considerar que ela pode ou não pertencer à realidade física do universo em que se passa o filme; contudo, seus atos devem objetivar provocar o afeto de horror (Carreiro, 2019). Isso abre possibilidade para sua conceituação, evidenciando sua complexidade, pois, de tal modo, ações monstruosas passam a não ser exclusividade de figuras sobrenaturais, mas são ações que potencialmente cada ser humano pode vir a cometer (Ribeiro, 2021).

É destaque pensar o teor cultural existente no personagem Cipriano, constatando, assim, sua complexidade. A figura monstruosa em si nasce de encruzilhadas metafóricas, sendo a corporificação de um determinado momento cultural - como uma época, sentimento ou lugar (Cohen, 2000). Quando se pensa nos monstros construídos em produções nacionais, é perceptível a exploração de monstros que representam a herança de séculos de escravidão, frutos de uma opressiva formação nacional-religiosa que contribui de forma significativa para a formação do Brasil (Barreto, 2022). Nesse sentido, nota-se a construção do personagem Cipriano, com suas ações e horrores, sendo produzidos a partir de um lugar e tempo específicos. Embora tenha virado as costas para sua religiosidade, Cipriano ainda ocupa o status de uma figura religiosa poderosa e influente, sendo a partir dela que a violência e a brutalidade se manifestarão. Além disso, as ações de Cipriano no universo do filme e dos quadrinhos relacionam-se com a violência histórica ocorrida no período em que o Brasil era uma colônia.

A complexidade e a riqueza em relação à construção do personagem Cipriano vão se apresentando cada vez mais. Tanto no filme quanto nos quadrinhos, há a transformação e degradação de Cipriano, conforme os poderes do livro que possui passam a ser usados. É perceptível que o aspecto de Cipriano vai se assemelhando a uma figura demoníaca (Figura 4).

Figura 4 - Transformação e degradação de Cipriano



Fonte: Autor, 2025.

O personagem de Cipriano, amaldiçoado após fazer uso do livro, transforma-se em uma criatura de difícil definição. Trata-se de uma espécie de figura demoníaca morta-viva sedenta por sangue. Apesar disso, mostra-se consciente e racional, assim como quando era humano. Essa transformação é explorada graficamente tanto no filme como nos quadrinhos, evidenciando as mudanças físicas do personagem. Isso é um exemplo de como a ideia de monstro não pode ser reduzida a padrões específicos (Ribeiro, 2021). Com isso, retoma-se a ideia de que a figura monstruosa pode apresentar um teor sobrenatural (Puppo, 2012), além de evidenciar que a ideia construída em torno dos monstros é muito relativa em relação aos seus limites, não cabendo enclausurá-la em uma única definição (Cohen, 2000). Essa complexidade mostra que não necessariamente o monstro se situe fora do domínio humano, estando, na verdade, em seu limite (Gil, 2006).

Para além de sua complexidade, considerando a forma como é representado tanto no filme como nos quadrinhos, Cipriano abarca um potencial pedagógico, no sentido de que, a partir dele, uma série de discussões e reflexões emergem, as quais relacionam-se intimamente com o contexto cultural do universo do qual faz parte. Como discorre Jeffrey Cohen, os monstros:

[...] sempre trazem não apenas um conhecimento mais pleno de nosso lugar na história e na história do conhecimento de nosso lugar, mas eles carregam um autoconhecimento, um conhecimento humano [...] nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar. Eles nos pedem para reavaliarmos nossos pressupostos culturais sobre raça, gênero, sexualidade e nossa percepção da diferença (Cohen, 2000, p. 54).

Nesse sentido, apesar de o personagem Cipriano ser uma figura que se relaciona de forma muito evidente ao mal, é a partir dele que surge um olhar para determinados segmentos populacionais. Assim, concebendo-se que manifestações artísticas, como o cinema e os quadrinhos, mais do que criar monstros, servem para, através deles, expor papéis sociais despojados de direitos (Ribeiro, 2021), o personagem Cipriano também atua de tal forma, produzindo uma reflexão e trazendo à discussão o lugar ocupado pelos indígenas e negros ao longo da história do Brasil, em especial no contexto colonial. Embora a leitura de Luiz Guilherme Lupinacci Barreto refira-se ao filme, a aplicabilidade de suas percepções pode facilmente ser postada em relação aos quadrinhos:

Cheia de simbologias e metáforas sobre a história do país, a trama de 'O Cemitério das Almas Perdidas' parece ter o desafio de compensar, com a ficção, o horror real sofrido pelo povo brasileiro em mais de 500 anos de história assombrada pelo colonialismo. O genocídio indígena, orquestrado pelas mãos dos cristãos portugueses, é representado neste filme por um grupo de jesuítas que se mancomunam com o governo brasileiro em busca de dinheiro e que acredita que 'essa terra tem mais selvagens que formigas'. Como resultado, índias são estupradas, comunidades inteiras são massacradas em nome de Deus e a cultura indígena é destruída, dando espaço para a disseminação da corrupção, do falso moralismo e do fanatismo religioso (Barreto, 2022, p. 30, 31).

Reforça-se o papel central de Cipriano na propagação de todo o mal que emerge no filme e nos quadrinhos, embora não se limite apenas a isso, com ele apresentando-se como a representação da violência e barbárie infligidas contra indígenas e negros ao longo da história do Brasil. Uma das percepções a respeito do filme, mas que

também pode ser aplicada aos quadrinhos, é de que ele “se utiliza de uma estética do excesso, com cenas gore e narrativa que se coloca inteiramente no campo do horror. Ao mesmo tempo, trabalha a formação do Brasil por meio desses encontros violentos” (Couto; Gutfreind, 2022, p. 18). Assim, é a partir da figura monstruosa de Cipriano que somos lançados a pensar em como a sociedade brasileira, ao longo da história, lidou com questões relacionadas à identidade e diferença. Além disso, o fato de o personagem Cipriano ser um padre, tendo assim um status de poder e influência, influi para que se pense a respeito do papel da religiosidade como base para a violência, sobretudo no período colonial retratado pelos artefatos culturais. Nesse sentido, pode-se entender que haverá monstros e ações monstruosas “enquanto apenas uma determinada religião for detentora da verdade” (Fortes, 2023, p. 170).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao propor uma análise comparativa e transmídia entre dois artefatos culturais, o filme *O Cemitério das Almas Perdidas* (2020) e a história em quadrinhos *O Livro Maldito de Cipriano* (2022), ambos centrados no personagem Cipriano, o artigo possibilitou perceber como eles compartilham similaridades e diferenças em relação às representações do personagem. Nota-se a predominância de similaridades, com cada artefato explorando a figura a partir de suas particularidades, mas com uma diferença pontual: a história em quadrinhos revela um pouco mais sobre a origem do livro do qual Cipriano tomará posse, além de ser mais centrada no personagem.

O comparativo, de um modo geral, permitiu uma compreensão mais rica e complexa da figura monstruosa representada por Cipriano, uma figura que pode manifestar-se das mais diversas formas: da forma humana à sobrenatural, e que abarca um potencial imenso para discussões e reflexões, tensionando o lugar que ocupa. O personagem Cipriano é um exemplo das possibilidades narrativas com o monstro como personagem central, sobretudo considerando a história em quadrinhos. Além disso, Cipriano é um “monstro brasileiro”, vinculado intimamente às dinâmicas de poder, violência e religião que marcaram a formação do Brasil. O personagem pode,

assim, ser concebido como uma metáfora para a herança cultural de opressão, um reflexo das contradições sociais e históricas do país.

Além disso, cabe destacar que, com uma abordagem transmídia, foi possível perceber como a narrativa de Cipriano atravessa diferentes plataformas, mostrando, para além da potencialidade do personagem, também a potencialidade de diferentes mídias explorando um mesmo universo. Nesse percurso, a junção metodológica entre etnografia de tela, análise cultural e método comparativo mostrou-se útil para destacar as semelhanças e diferenças entre os artefatos, além de contribuir para a exploração das representações culturais e sociais no contexto brasileiro, particularmente no tocante à violência infligida contra populações indígenas e negras ao longo da história do Brasil. Nesse sentido, revelou-se o potencial pedagógico do gênero de horror, tanto a partir de suas particularidades quanto independentemente da plataforma em que ele se manifeste.

Com base nas análises realizadas, abrem-se possibilidades para estudos futuros que explorem o rico potencial presente em artefatos culturais, por vezes distintos, como filmes e histórias em quadrinhos. Um caminho investigativo é pensar nas transformações do gênero de horror nas diversas adaptações transmídia, possibilitando, assim, a investigação de como as diferentes plataformas podem influenciar a construção de narrativas e personagens. Sobretudo, ao se pensar o gênero de horror, entende-se que a pesquisa contribui para a reflexão sobre a complexidade e as potencialidades da figura monstruosa. Além disso, considerando o campo teórico do qual se parte, o dos Estudos Culturais, abrem-se possibilidades para que sejam investigadas as relações entre os artefatos culturais e os respectivos contextos a partir dos quais eles surgem.

## REFERÊNCIAS

ANG, Ien. Sobre os estudos culturais, novamente. SANTOS, Luís Henrique Sacchi dos;

KARNOPP, Lodenir Becker; WORTMANN, Maria Lúcia Castagna (orgs.). **O que são estudos culturais hoje?** Diferentes praticantes retomam a pergunta do International Journal of Cultural Studies. São Paulo: Pimenta Cultural, 2022.

BARRETO, Luiz Guilherme Lupinacci. **Horror social – o novíssimo cinema brasileiro que se apropria das convenções do gênero para cutucar feridas nacionais:** uma análise de “Canto dos Ossos” (2020) e “O Cemitério das Almas Perdidas” (2020). Monografia (especialização) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Centro de Estudos Latino-americanos sobre Cultura e Comunicação, São Paulo, 2022.

CÁNEPA, Laura Loguercio. **Medo de quê?** uma história do horror nos filmes brasileiros.

Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, São Paulo, 2008.

CARREIRO, Rodrigo. Por uma teoria do som no cinema de horror. **Revista Ícone**, Recife, v. 17, n. 3, p. 251-269, 2019.

CARROLL, Noël. **Filosofia do horror ou paradoxos do coração.** Campinas: Papyrus, 1999.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.). **Pedagogias dos monstros:** os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras.

Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

COSTA, Marisa Vorraber. Estudos Culturais – para além das fronteiras disciplinares. In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). **Estudos culturais em educação:** mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...2ª ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

COUTO, Giancarlo; GUTFREIND, Cristiane Freitas. O Cemitério das Almas Perdidas: como uma imagem de horror reconta a história e redescobre o Brasil. **Galáxia**, v. 47, p. 1-23, 2022.

FACHIN, Odilia. **Fundamentos de Metodologia.** 5ª ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

FORTES, Lucas Bitencourt. **Representações das relações sociais e as pedagogias do horror em produções cinematográficas do diretor Dennison Ramalho.** Dissertação (mestrado) – Universidade Luterana do Brasil, Programa de Pós-Graduação em Educação, Canoas, 2023.

FORTES, Lucas Bitencourt. A aprendizagem a partir dos monstros: representações e pedagogias do horror em “O Cemitério das Almas Perdidas” (2020) do diretor Rodrigo Aragão. p. 171-178. LAPEHME; MERIDIANUM; VIRTÙ (orgs.). **Anais do evento VI Semana Infernal: (in) corporações infernais - possessões, transes e corporalidades**. Jaguarão, RS: Editora dos Autores, 2024.

GARCIA, Yuri. Transposições fílmicas de histórias em quadrinhos: uma teorização da relação entre duas linguagens. **Aniki**, Coimbra, Portugal, v. 8, n. 2, p. 71-101, 2021.

GIL, José. **Monstros**. Lisboa, Portugal: Relógio D’Água Editores, 2006.

GIROUX, Henry Armand. Praticando Estudos Culturais nas faculdades de educação. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Alienígenas na Sala de Aula: uma introdução aos estudos culturais em educação**. 11ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2013.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

JUNIOR, Gonçalo. **Enciclopédia dos monstros**. São Paulo: Ediouro, 2008.

PIEIDADE, Lúcio de Franciscis dos Reis. **A cultura do lixo: horror, sexo e exploração no cinema**. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

PRIMATI, Carlos. Zé do Caixão, Zumbis, Vampiros e Lobisomens: Monstros no Cinema Brasileiro. In: GOMES, Breno Lira (org.). **Monstros no Cinema**. Centro Cultural do Banco do Brasil, 2018.

PUPPO, Eugênio. **Horror no Cinema Brasileiro**. Centro Cultural Banco do Brasil, 2012.

RIAL, Carmem Silvia. Mídia e sexualidades: breve panorama dos estudos de mídia. In: GROSSI, Miriam, et al (org.). **Movimentos sociais, educação e sexualidades**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

RIBEIRO, Emílio Soares. **O Gótico e seus monstros: a literatura e o cinema de horror**. São Paulo: Cartola Editora, 2021.

SCHNEIDER, Sergio; SCHIMITT, Cláudia Job. O uso do método comparativo nas Ciências Sociais. **Cadernos de Sociologia**, Porto Alegre, v. 9, p. 49-87, 1998.

SILVA, Henrique Ferreira da. O terror brasileiro: um olhar sobre uma tradição popular nos quadrinhos. **Anais eletrônicos da 2ª Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos**, 2013. Disponível em: <[https://jornadas.eca.usp.br/anais/2asjornadas/Artigo\\_Luciano\\_Henrique\\_Ferreira\\_da\\_Silva.htm](https://jornadas.eca.usp.br/anais/2asjornadas/Artigo_Luciano_Henrique_Ferreira_da_Silva.htm)>. Acesso em: 25 jan. 2025.

O CEMITÉRIO DAS ALMAS PERDIDAS. Direção e roteiro: Rodrigo Aragão. Produção: Fábulas Negras Produções. Brasil, 2020, 90min.

O LIVRO MALDITO DE CIPRIANO. Escrita e desenhada por Eduardo Cardenas. Indaiatuba, São Paulo: Editora Ink&blood Comics. Edição única. 2022.

WILLIAMS, Raymond. **La larga revolución**. Buenos Aires: Nueva Visión, 2003