

HQs BRASILEIRAS NO SÉCULO XXI: INOVAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE.

LUCAS RONALDO ARENHARDT QUADROS (UFFS)^{1,2*}, DEMÉTRIO ALVES PAZ^{2,3}

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho pertencente a um estudo desenvolvido pelo projeto de pesquisa “HQs brasileiras no século XXI: inovação e representatividade”, que possui o propósito de analisar uma série de HQs brasileiras com a temática étnico-racial com base em conceitos, técnicas e teorias de grandes estudiosos e artistas dentro do mundo das HQs e *graphic novels*. O projeto analisa seis histórias em quadrinhos (HQs) nacionais: *Pele*, de Rafael Calça e Jeferson Costa; *Angola Janga*, de Marcelo D’Salete; *Cumbe*, de Marcelo D’Salete; *Encruzilhada*, de Marcelo D’Salete; *Província Negra*, de Kaled Kanbour e Kris Zullo e *Contos dos orixás*, de Hugo Canuto. Reconhecemos o potencial dessas HQs como uma forma de diálogo com as leis 10.639/2003 e 11.645/2008 para incentivar o debate sobre as relações étnico-raciais na cultura nacional.

A primeira HQ estudada, e objeto do presente trabalho, foi *Jeremias: Pele*, uma releitura de uma personagem secundária da Turma da Mônica, criada por Maurício de Sousa e primeira personagem negra no grupo de amigos. A HQ desenhada e roteirizada por Rafael Calça (roteirista e ilustrador) e Jefferson Costa (storyboarder, ilustrador, desenhista) apresenta a questão étnico-racial de um modo diferente do abordado pelo criador da personagem. Em *Jeremias: Pele* há a história do jovem Jeremias, uma criança que, em um determinado dia na sala de aula, teve seu primeiro contato com o racismo. A partir disso, e com a ajuda de sua família, começa a enfrentar e compreender o preconceito racial dentro de sua vida. Jeremias mostrará que, mesmo uma sendo uma HQ, considerada por muitos uma forma “menor” de leitura, consegue debater um tema de extrema importância e relevância para os dias atuais. *Jeremias: Pele* foi produzido pela Maurício de Souza Produções (MSP). O objetivo da nova coleção é dar a outros artistas brasileiros a oportunidade de criar histórias para os personagens da Turma da Mônica. No

¹Aluno da graduação de Letras-Português e Espanhol, Universidade Federal Fronteira Sul campus Cerro Largo, arenhardtlucas@hotmail.com

²Trânsitos Literários

³Doutor em Letras, Universidade Federal Fronteira Sul campus Cerro Largo, **Orientador**.

caso de Jeremias, ao transformá-lo em protagonista, esta versão apresenta uma atmosfera diferente para a personagem.

2 OBJETIVOS

Tanto no projeto quanto na presente análise o objetivo principal é fomentar o debate sobre o papel que a cultura tem no estabelecimento de valores humanistas que contrapõem uma visão branca, elitista e eurocêntrica da sociedade brasileira ainda hoje. Dessa forma, pretendemos apresentar, por meio de HQs de autores nacionais, a diversidade cultural, que é formada por diferentes povos e suas respectivas contribuições para a identidade nacional. No caso específico de *Jeremias: Pele*, mostrar como há um racismo estrutural no país e de que forma pessoas negras combatem e resistem a ele.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica em fontes primárias: as seis HQs, as obras teóricas sobre HQs e estudos sobre os autores em revistas acadêmicas, anais de congressos, assim como obras coletivas ou individuais de estudos sobre HQs. Igualmente, buscamos informações em jornais, revistas, sites sobre o lançamento das obras e críticas, assim como vídeos com entrevistas dos autores, que estavam disponíveis on-line.

Para melhor compreender *Jeremias: Pele*, estudamos as teorias de Scott McCloud (2006, 2008) e Will Eisner (2010), que são grandes teóricos quando se trata de HQs. McCloud tem um foco mais na parte artística, trabalhando mais com o desenho e elementos gráficos. Já Eisner trata mais da continuidade e fluidez de uma HQ. As teorias destes dois grandes pensadores foram peças-chave para a análise de *Jeremias: Pele*.

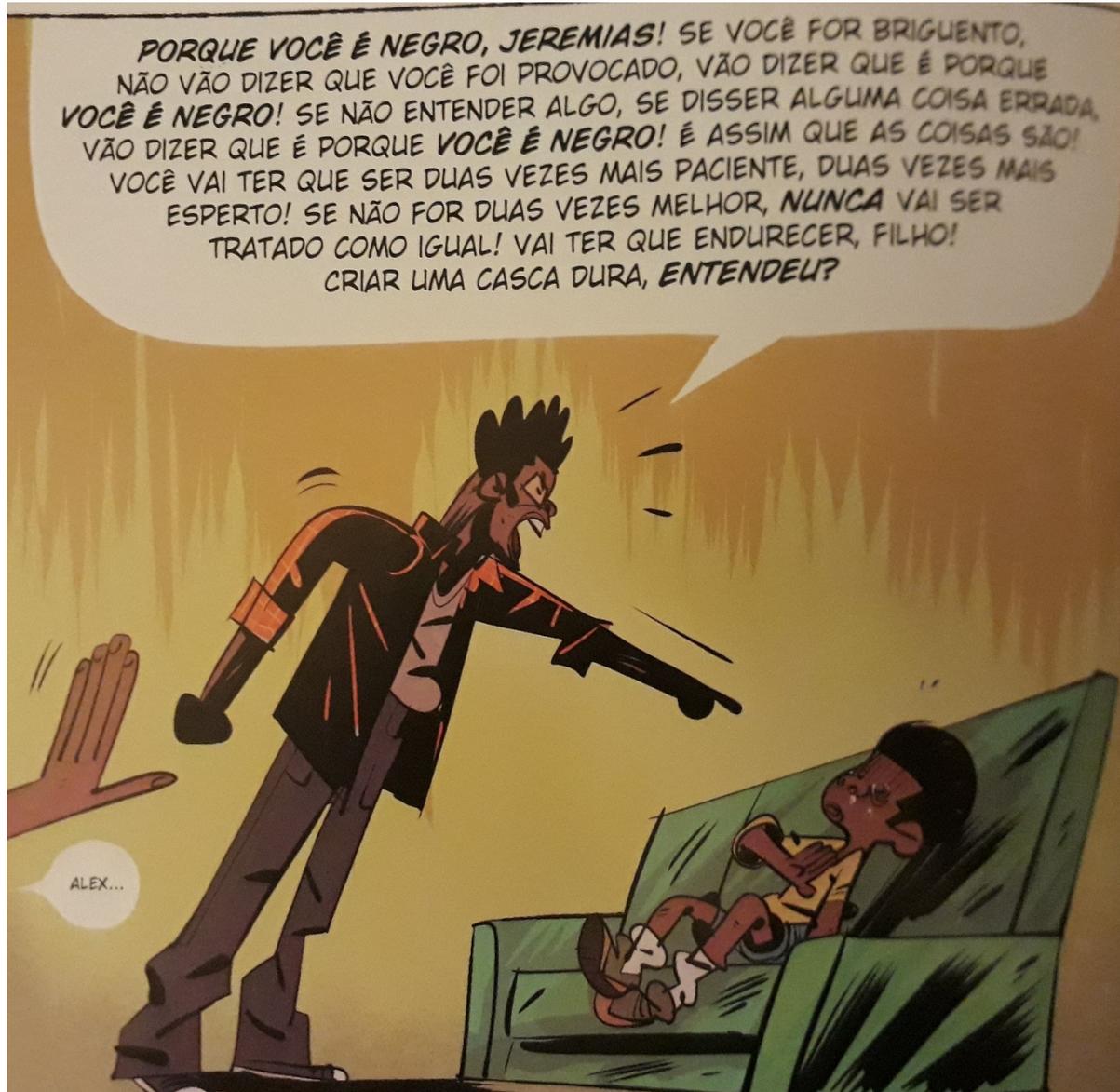
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A nossa leitura da HQ *Jeremias: Pele* foi pautada na análise de elementos que são cruciais para o desfecho da história. Para isso, Scott McCloud nos auxiliou em questões estruturais e visuais da HQ (desenho, enquadramento, personagem, cenários). Will Eisner para a parte do discurso dentro da HQ (falas, balões, roteiros). Destacam-se estes dois

teóricos dentre vários outros usados como apoio para análise, visto que eles são duas das maiores referências para quem estuda as HQs. Uma confusão comum é tratar HQ como uma história ilustrada, porém existe uma notória diferença entre uma ilustração e uma HQ. Quando se trata de ilustração é a ilustração de algo, um desenho que ajuda a completar sentidos, às vezes adquirindo sentido próprio. Na HQ existe uma narrativa por trás que servirá para o desenrolar da história (BARBIERI, 2017). Logo, na HQ, elementos gráficos e visuais corroboram para a construção da história que o leitor lerá.

Jeremias é um excelente aluno, com notas altas em todas as disciplinas. Numa aula, ao propor uma feira de profissões, a professora dá a cada aluno uma carreira. Para o jovem é designado pedreiro, mas ele pede para ser astronauta, o que gera riso em toda a turma. Em casa, ao conversar com a mãe, ela conta que o avô dele já foi pedreiro. Contudo, a partir desse momento, várias situações de preconceito racial ocorrerão ao longo da narrativa que desaguarão no desabafo do pai. Num jogo de futebol ele e um colega brigam, após ser chamada de neguinho (CALÇA; COSTA, 2018, p. 38-43). O pai dele, Alexandre, é um arquiteto, que sofre uma abordagem policial truculenta (CALÇA; COSTA, 2018, p. 46-49). Ao chegar em casa e descobrir o que houve com o filho, ocorre um dos momentos mais fortes da narrativa gráfica. O pai de Jeremias, em um momento de desabafo, revela ao filho a verdade sobre o que ele vivenciará ao longo da vida. Pode-se ver na imagem a seguir (CALÇA; COSTA, 2018, p. 52), em primeiro plano, no centro, o pai vociferando contra o filho. No segundo plano, na esquerda, está Jeremias sentado, assustado e em terceiro plano, na direita, somente a mão da mãe, simbolizando o pare, porém já é tarde demais, pois o que deveria ser dito de outra forma e em outro momento, transforma o aprendizado em dor.

A partir dessa tomada de consciência, Jeremias passa a ver o preconceito em seu cotidiano. Em uma vitrine de loja de roupas, percebe que todos os manequins são brancos (CALÇA; COSTA, 2018, p. 62-63). Essa conscientização faz com que os laços de pertencimento étnico sejam estabelecidos de forma mais acentuada. Na apresentação da escola, ele fala do avô que era pedreiro, do orgulho que tem dele e da sua cor. Depois da escola ele encontra o seu avô, os dois conversam, combinam de ir ao planetário. No ônibus, novamente ele percebe o preconceito (CALÇA; COSTA, 2018, p. 78-79). Contudo, agora ele sabe que o problema não está nele: está nas pessoas que têm o preconceito.



(CALÇA; COSTA, 2018, p.52)

No que diz respeito às outras HQs, não analisadas aqui por uma questão de espaço, duas obras de Marcelo D'Saete apresentam a escravidão como tema: *Angola Janga* e *Cumbe. Encruzilhada*, de Marcelo D'Saete, retrata personagens marginalizados em São Paulo. *Província Negra*, de Kaled Kanbour e Kris Zullo utiliza a figura histórica de Luiz Gama, advogado e poeta negro do século XIX. *Contos dos orixás*, de Hugo Canuto trata de mitos e da religiosidade africana. Todas as obras possuem elementos previstos nas leis 10.639/2003 e 11.645/2008 para debater as relações étnico-raciais em todos os âmbitos educacionais.

5 CONCLUSÃO

As teorias e conceitos na análise da HQ nos auxiliaram a ver mais do que simples falas e desenhos dentro de um “gibi”. Perceber elementos “escondidos”, que muitas vezes podem passar despercebidos, faz toda a diferença para a construção de um desfecho ou ideia sobre o que se acabou de ler. Todo e qualquer elemento dentro da HQ tem sua finalidade. Assim, com um conhecimento teórico sobre o assunto, o leitor tem a capacidade de enxergar além de uma simples história em quadrinho: ele vê arte.

A HQ trabalha Jeremias em uma versão mais madura, destacando não só o papel do jovem, mas também de sua família ao revelar o racismo presente na sociedade brasileira. Nesta nova versão do personagem, somos apresentados a um novo Jeremias, um personagem mais maduro quando comparado ao seu original, mas mantendo a essência dele por meio da visão infantil e ingênua. *Jeremias: Pele* nos mostra a realidade de quem sofre preconceito racial. Ela é uma aula sobre o racismo, de modo que a história é construída de maneira que mantenha um tom sério sobre o tema, sem cair em estereótipos e simplificações no debate do assunto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017;

CALÇA, Rafael; COSTA, Jeferson. **Jeremias: Pele**. Barueri: Panini, 2018.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

McCLOUD, Scott. **Desenhando os Quadrinhos – Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás, graphic novels**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2008.

_____. **Reinventando os Quadrinhos – Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2006.

Palavras-chave: Narrativa gráfica. Relações étnico-raciais. Racismo.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2020-0460.

Financiamento: UFFS.