



HQS BRASILEIRAS NO SÉCULO XXI: INOVAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE

LUCAS RONALDO ARENHARDT QUADROS^{1,2*}, DEMETRIO ALVES PAZ^{2,3}

1 Introdução

O projeto de pesquisa “HQs brasileiras no século XXI: inovação e representatividade” 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*, *Cumbe* e *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.

Para o presente trabalho, escolhemos *Cumbe*, uma história em quadrinhos escrita por e ilustrada por Marcelo D'Salete. Publicada em 2014 pela editora Vendeta, contempla quatro histórias, todas com a temática da escravidão ocorrida no século XVIII/XIX. Vencedora do prêmio Eisner em 2018 (maior prêmio de histórias em quadrinhos do mundo), traz em suas páginas histórias fortes da escravidão e os desafios escrentados por conta do colonialismo da época. Suas histórias não se entrelaçam no decorrer do livro, porém cada uma delas tem suas peculiaridades, detalhes ricos que corroboram para a construção do sentido que se espera transmitir ao leitor no decorrer do livro.

2 Objetivos

Tanto no projeto quanto na presente análise um dos objetivos principais é fomentar o debate em relação à escravidão e ao racismo mostrando que *Cumbe* consegue ser uma HQ

1 Graduando em Letras Português e Espanhol - Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus Cerro Largo*, contato: arenhardt-lucas@hotmail.com

2 Grupo de Pesquisa: Trânsitos Literários

3 Doutor em Letras, Universidade Federal da Fronteira Sul, **Orientador**.



atual, levando em consideração o racismo ainda presente na sociedade brasileira.

As leis 10.639/2003 e 11.645/2008 tornaram obrigatório o ensino de “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Com isso em vista, trabalhar *Cumbe* dentro de sala de aula torna-se necessário, uma vez que o autor consegue transmitir para o leitor com precisão o que se passava no período da escravidão. Com base nos teóricos que fazem parte importante da nossa pesquisa, tornou-se possível uma análise mais detalhada desta HQ e, com isso, identificar elementos dentro dos quadros que possam ajudar o leitor a complementar seu sentido.

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.

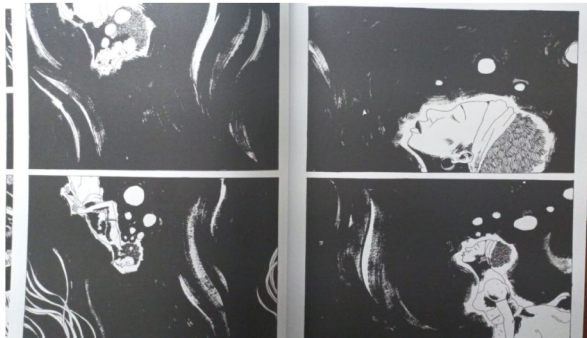
Para melhor compreender *Cumbe* estudamos as teorias e técnicas de Scott McCloud (2006, 2008) e Will Eisner (2010), que são dois importantes estudiosos das HQs. McCloud focou mais na parte artística, trabalhando com o desenho e elementos gráficos. Já Eisner trata mais da continuidade e fluidez de uma HQ. As teorias destes dois grandes pensadores foram peças-chave para a análise de *Cumbe*.

4 Resultados e Discussão

Durante a análise foi possível identificar alguns elementos "escondidos" dentro de certas cenas que podem ajudar o leitor a uma melhor compreensão da HQ. *Cumbe* possui quatro histórias distintas, são elas: *Calunga*, *Sumidouro*, *Cumbe* e *Malungo*. Para esta análise, foram escolhidas as três primeiras histórias.

A primeira história é *Calunga*. Nela, dois jovens escravizados planejam uma fuga, porém ela acaba recusando o convite e a trama toma outro rumo. Ao final da história, ele acaba por matar a sua companheira, porém acredita que quando atravessar o "calunga" (significa "mar") estará livre com sua amada. Entretanto, a história não nos conta antes do final se o jovem mata ou não sua amada. Em nossa leitura, fica subentendido quando ele entra

no mar e se depara com a jovem. O leitor, em uma primeira leitura, pode não perceber, porém os escravos eram proibidos de nadar. A narrativa mostra que sempre havia alguém vigiando os escravizados. A partir disso, deduzimos que o jovem está se afogando e alucinando, ao mesmo tempo em que "encontra" sua amada no fundo do mar. No final da trama, vemos que os dois jovem estão mortos.



(D'SALETE, 2018, p. 40-41).

A segunda história intitulada sumidouro fala sobre uma jovem escravizada que engravida, tem seu filho sequestrado e jogado no sumidouro, que *"era assim chamado o lugar onde se dava sumiço aos escravos rebeldes, que mereciam por isso a pena de morte"* (D'SALETE, 2018 p. 172). A jovem escravizada é levada até o sumidouro para sofrer sua punição: chicotadas. A história tem uma grande reviravolta quando a moça escravizada mata o homem branco com uma faca e o joga no sumidouro.



*Vista da casa grande
a partir do sumidouro.*

Q. Os escravizados tem um plano em mente para um motim, porém acreditam que exista um traidor entre eles. Após tal suspeita, os

homens brancos invadem o local da reunião e perguntam quem seria o "cabeça" por trás do plano. Após a invasão ocorrer, os homens brancos ameaçam atirar em uma mulher e prometem matá-la se o líder do grupo não se entregar. A mulher aponta para quem seria o líder. Contudo, outro escravizado joga-se na frente da arma quando o homem branco atira.

A história não deixa claro se o homem morto era ou não o traidor. Entretanto, após jogar-se na frente da arma, uma interpretação de que ele era de fato o traidor é válida, tendo em vista toda a narrativa até o momento do tiro.



(D'SALETE, 2018, p. 116- 117)



*momento em que o homem joga-se
na frente da arma e morre*

5 Conclusão

Cumbe é uma aula sobre como se deu a escravidão durante os séculos XVIII e XIX. Marcelo D'Salete consegue retratar com maestria e vida o que foi este período sombrio da nossa história. Com uma narrativa repleta de vida e rica em detalhes, *Cumbe* cumpre as leis 10.639/2003 e 11.645/2008 para incentivar o debate sobre as relações étnico-raciais na cultura nacional. Como apresentado ao decorrer deste trabalho, D'Salete (2018) guarda elementos



importantes em suas artes, elementos os quais o leitor pode aproveitar e com eles tirar uma concepção mais elaborada das histórias apresentadas.

Referências Bibliográficas

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

D'SALETE, Marcelo. **Cumbe**. São Paulo: Veneta 2018

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

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

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Relações étnico-raciais; Representatividade; Escravidão; Racismo

Nº de Registro no sistema Prisma: PES 2021-0402

Financiamento: CNPq