

JEREMIAS – ALMA: HISTÓRIA E ANCESTRALIDADE

Victor Abreu Maskalenka (IC) e Alex Moreira Carvalho (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

A arte se relaciona com psicologia ao expressar e valorizar sentimentos que não podem ser articulados pela linguagem no cotidiano. As histórias em quadrinhos, que são muito consumidas e extremamente influentes no Brasil, ainda carecem de pesquisas. Portanto, essa pesquisa visa analisar a história em quadrinhos “Jeremias Alma” do ponto de vista da psicologia da arte. Especificamente, analisar o processo de subjetivação tal como apresentado pela obra, através da personagem principal que é uma criança negra, as relações com a sua ancestralidade, com o papel de contador de histórias. E assim, entender como essas temáticas são apresentadas ao leitor. A pesquisa se baseou no método objetivo analítico proposto por Vigotski que objetiva analisar os elementos formais da obra para entender quais sensações eles passam ao leitor; em conjunto com a artrologia proposta por Groensteen que se baseia na análise de como esses elementos articulam entre si para transmitir o sentido da leitura. Além disso, foi feita uma revisão bibliográfica sobre a personagem Jeremias. A análise foi realizada com uma leitura inicial elencando os pontos gerais; seguida de uma avaliação quadro a quadro observando como os elementos conversam entre si. Conclui-se que quando uma história é feita na perspectiva dos negros, pensando na própria ancestralidade, gera um encantamento que serve como processo de subjetivação desta população o que é um tema muito importante de ser ouvido pela psicologia. Por conta disso, Jeremias Alma e as histórias em quadrinhos em geral são importantes e carecem de mais pesquisa na psicologia.

Palavras-chave: Psicologia da arte. Jeremias Alma. História em quadrinhos.

ABSTRACT

Art connects to psychology in how it expresses feelings that can't be elaborated by language from everyday life. Comics are broadly consumed and influential in Brazil, but scholarly production on the médium is still very lacking. Therefore, this research aims to analyze the graphic novel “Jeremias Alma” with a basis on Psychology of Art. Specifically, to analyze the subjectivation process as presented by the comic, its protagonist, a black child, his relationship with his ancestry, and his role as a storyteller. Ultimately, to understand how those themes are



presented to the reader. The research is based in Liev Vigotski's objective-analytical method to analyze the work's foundational elements, along with Thierry Groensteen's artology, which analyzes each of its formal elements as they relate to one another. The analysis begins with an initial reading that notes general themes; It is followed by a panel-by-panel analysis noting how these elements interact. It concludes that, when stories are told from the perspective of black people taking their ancestry in consideration, they produce an enchantment that can result in the subjectivation of said people, and is therefore an extremely important subject for the field of psychology to take into account. Therefore, Jeremias Alma, and the medium of comic books as a whole, are important and understudied subjects that need more attention in psychology.

Keywords: Psychology of art. Jeremias Alma. Comic books.

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Carvalho (2007) a psicologia e a arte estão ligadas tanto pela personalidade do autor quanto pelas características atribuídas às personagens, bem como no impacto gerado no receptor. Esses elementos não são excludentes para analisar uma obra, na verdade, é possível conectar o histórico do autor aos aspectos psicológicos das personagens e os efeitos no receptor. Desta forma, a psicologia se faz presente à medida que traz uma maior clareza para essa análise.

O desenvolvimento da linguagem, para Vigotski, (2001) se relaciona com arte, pois quando a criança desenvolve a linguagem ela adentra em um mundo de conceitos elaborados socialmente. Para a criança desenvolver suas funções superiores são necessários signos que servem como mediadores da linguagem. Os conceitos criados pela linguagem ajudam a desenvolver o ser humano para além de suas funções biológicas, mas ao mesmo tempo prendem-no numa visão de mundo pré-estabelecida. Visto que todo conceito nasce por igualação do não-igual, excluindo as diferenças entre eles e, por consequência, exclui também algumas experiências que se tornam intraduzíveis. Como os conceitos são formações sociais, estas representam visões que são desejáveis de se introduzir no cotidiano da sociedade, sendo assim, uma questão de poder. (CARVALHO, 2007).

O papel da Arte nessa construção é justamente quebrar essa padronização causada pelos conceitos, buscando expressar e valorizar sentimentos que não aparecem na linguagem prática e sendo porta de entrada para que o receptor alcance a sensibilidade. É importante compreender que a Arte e a maneira de expressá-la muda de acordo com o contexto histórico social, sendo um processo de constante renovação moldado a partir da maneira com que o indivíduo a assimila (CARVALHO, 2007). O método de análise em Psicologia da Arte, segundo Vigotski (2001), deve focar na reação do receptor, sendo assim chamada de reação estética. Nessa análise são avaliados somente aspectos artísticos, os quais demonstram a coerência e a complexidade da obra, de forma que a psicologia não seja intrinsecamente necessária. Segundo Vigotski, a relação entre forma e conteúdo, baseada na estética de Friedrich Schiller e no Formalismo, é de que a forma destrói a matéria de base para criar algo acima deste material (CARVALHO e MARQUES, 2011).

Vigotski (2001) acredita na existência da arte por si e para si, sendo a realidade uma construção do artista, que por sua vez possui regras próprias. Assim, a forma artística reorganiza os elementos da vida cotidiana, desviando-os de uma percepção automatizada

para produzir novos sentidos para a vida, sendo mais profundo que apenas um sistema de imagens. Desta forma, o autor defende que a psicologia da arte só pode existir como psicologia da forma, já que mesmo que a psicologia de conteúdo seja necessária, esta se configura como uma psicologia geral, já que analisa a história da sociedade representada no conteúdo (CARVALHO e MARQUES, 2011).

Na busca de reconstruir o efeito psicológico do objeto estético, Vigotski (2001), como foi dito, apresenta um método para a psicologia da Arte, que consiste em analisar a “anatomia” (suas partes) e a “fisiologia” (as relações entre as partes) da obra, garantindo a objetividade do estudo. O autor demonstrava duas grandes preocupações em relação a esse tema, sendo a primeira sobre a delimitação do campo da psicologia da arte, e a segunda justamente com a objetividade da produção artística, considerando a arte como técnica social dos sentimentos. Ao analisar uma obra, busca-se compreender seu efeito no receptor, que é tomado como uma descarga de energia emocional que ocorre somente ao ser impulsionada pelas contradições presentes na obra em si. Esta resposta, denominada de reação estética, alia percepção, imaginação e sentimentos.

O objeto escolhido para a análise foi a história em quadrinhos (HQ) “Jeremias - Alma”, continuação de “Jeremias - Pele”, roteirizado por Rafael Calça e ilustrado por Jefferson Costa a partir dos personagens criados por Mauricio de Sousa.

A escolha dessas histórias em quadrinhos foi feita ao considerar que, mesmo que as HQs atualmente façam parte um certo nicho, suas adaptações para outras mídias como televisão e cinema tem um alcance muito superior. Além disso, os quadrinhos têm uma grande importância cultural, inclusive para o Brasil. Principalmente no caso das HQs da Turma da Mônica que são extremamente populares por serem formativas. Ou seja, possuem uma linguagem simples e de fácil acesso e ao mesmo tempo podem tratar de temas complexos para este mesmo público, tendo assim, um importante potencial psicopedagógico.

Segundo Mauricio de Sousa, em uma entrevista de 2017 à revista “Isto é”, a Turma da Mônica possuía mais de 10 milhões de leitores permanentes. A franquia também bateu recordes de vendas de HQs como na edição Turma da Mônica Jovem nº 34 (2011) que se tornou a edição individual mais vendida do mundo naquele ano, segundo o site Bleeding Cool. O site Uol afirmou que o filme Turma da Mônica: Laços (2019) arrecadou mais de R\$ 15 milhões nas bilheterias e levou mais de 1 milhão de pessoas aos cinemas. Nota-se também que a franquia vende muitos outros produtos, como em 2021 quando foram vendidas mais de 217 milhões de maçãs da Turma da Mônica, segundo a Folha de São Paulo (2022).

A escolha específica de “Jeremias - Alma” se deu pela temática que a história traz. A obra retrata o processo de percepção de Jeremias sobre como é ser um jovem negro e como

isso afeta sua vida, passando por debates importantes como: a ancestralidade, trauma geracional, história e a forma com que seus pais lidam com esse aspecto em sua criação. Por fim, a história conclui como a arte pode ser utilizada para o autodescobrimento. A leitura da história para indivíduos na infância pode exercer um papel importante na necessária compreensão que é o de entender a vida de uma criança negra no Brasil.

Objetivo Geral: analisar a história em quadrinhos “Jeremias Alma” do ponto de vista da psicologia da arte.

Objetivo específico: analisar o processo de subjetivação de uma criança negra, tal como apresentado pela história em quadrinhos, e suas relações com o papel de contador de histórias desempenhado pela personagem principal.

A relevância na linguagem das histórias em quadrinhos se encontra nas imagens; por suas cores, onde as ambiências criadas pelas sombras e pelos enquadramentos, revelam características das personagens e denotam ações. Porém, acima disso, o que imprime a marca da linguagem dos quadrinhos são os balões, o espaço em que se inserem as falas das personagens e as metáforas visuais. Utiliza-se o tamanho das letras e tipos de balões para, por exemplo, indicar a intensidade da voz. Isto traz uma sensação de som ao leitor, junto das onomatopeias que representam os sons não verbais. Cada forma do balão junto dos rabichos, que são as pontas que ligam os balões às personagens, representam um tipo de fala distinto. Há também os letreiros que são opiniões fora da história. (SILVA, 2001)

Os quadrinhos são sequências de quadros estáticos, ainda assim os desenhos são capazes de representar movimento e ação, contudo é o leitor que imagina o movimento em si. Para transpor a realidade 3D para o papel 2D utiliza-se o enquadramento de acordo com o espaço que representam. Os planos de enquadramento se dividem em seis tipos principais e a utilização de cada plano depende do que o desenhista pretende expressar e focar no quadro. O plano geral representa todo o ambiente, o plano total representa o espaço próximo da personagem, o plano americano mostra as personagens acima dos joelhos, o plano médio que mostra da cintura para cima, primeiro plano que mostra somente o rosto dos personagens e plano detalhe que foca em apenas uma parte do corpo ou objeto. Ademais, também há a configuração de quadros na página, os enquadramentos podem variar em forma e tamanho, sendo que, a cada característica corresponde uma carga expressiva diferente delimitando espaço e o tempo na narração. O ângulo de visão, que é o ponto a partir do qual se observa a ação, é dividido entre: ângulo médio, que mostra uma cena estivesse ocorrendo à altura dos olhos, ângulo superior, que observa a ação de cima, e ângulo inferior, que se coloca abaixo dos personagens. (SILVA, 2001)

Silva (2001) então explica como os contextos em que as HQs são publicadas devem ser considerados ao analisar uma narrativa: 1) as revistas em quadrinhos são publicadas regularmente; 2) elas contêm personagens com comportamento relativamente previsível; 3) as personagens aparecem em gêneros distintos com outros personagens do mesmo tipo, em formas ações e eventos similares.

Um tipo de gênero literário é escolhido para uma determinada narrativa para que se possa expressá-la mais facilmente ao leitor junto com as expressões da linguagem dos quadrinhos já citadas e para estabelecer um vínculo com o leitor e sua vida cotidiana, criando assim uma narrativa que possa expressar ideologias. Como a prosa e as imagens são complementares, o autor pode criar efeitos subliminares com ambas, assim como com a composição sem precisar seguir a narrativa linear, já que o ritmo da leitura nos quadrinhos depende principalmente do leitor (SILVA, 2001).

Nos quadrinhos, o verbal e o visual trabalham em conjunto mesmo o verbal sendo linear e o visual não, um complementa e intensifica o outro e por isso devem ser tratados como uma unidade. Assim é possível analisar como a realidade cotidiana é transformada para se adequar ao formato de um quadrinho, mesmo que a interpretação sugerida nos quadrinhos não signifique que o leitor vai compreender o produto da maneira que lhe é sugerida (SILVA, 2001).

Deve-se discutir como a linguagem dos quadrinhos pode persuadir leitores a determinadas ideologias. Isso ocorre quando há uma identificação da realidade social do leitor com a narrativa exposta na história, desta forma mesmo um quadrinho fantasioso ainda pode criar identificação com o leitor e enquanto um mais realista não, dependendo do quanto seus temas conversam com suas experiências cotidianas. Consequentemente, quando se analisa uma história deve-se considerar o tipo de leitor a que se dirige. A interpretação dos quadrinhos deve se basear na ideia de que as histórias são significativas para os leitores e propõem um “contrato” baseado nos recursos compartilhados entre os quadrinhos e os leitores. Os quadrinhos convidam os leitores a entrarem em sua própria “realidade” ao retomarem seu cotidiano (SILVA, 2001).

Os métodos de análise mais utilizados no meio dos quadrinhos são a semiótica, a análise circular e a dialética. Todas apresentam problemas e dependem de escolhas do analisador, porém, segundo Viana (2016) a dialética é mais ampla.

A análise semiótica é dividida entre plano da expressão, que analisa o espaço, a forma e as cores; e plano conteúdo que analisa as estruturas narrativas simples e abstratas. Contudo é um método descritivo e formal, que desconsidera a interpretação e o contexto social (VIANA, 2016).

A análise dialética é baseada no materialismo histórico marxista e é dividida em três aspectos: totalidade (o que se quer analisar e em que contexto está inserido), historicidade (como foi constituído historicamente e socialmente, considerando também a mídia dos quadrinhos como um todo) e determinação (todas as especificidades da obra). Depois de considerar todos esses aspectos e interpretar o quadrinho, pode-se chegar a uma conclusão sobre a mensagem que será passada. A análise é feita em cinco etapas: (1) leitura inicial para compreender o básico do objeto, (2) constituição de corpus que vai ser analisado, (3) seleção dos elementos mais importantes que exigem uma análise rigorosa do ficcional, (4) análise formal composta por análise narrativa, análise ideográfica e análise pictórica, e (5) análise dos elementos extra ficcionais, ou seja, o contexto histórico-social-cultural (VIANA, 2016).

O público faz a interpretação do conteúdo das histórias em quadrinhos, normalmente permitindo que a imaginação e fantasia assumam o lugar preponderantemente ocupado pelo intelecto, fazendo com que, assim, seja possível perceber valores mais elevados dos que são habitualmente reconhecidos. O autor relaciona esse movimento presente nos quadrinhos com o momento histórico em que surgiram e suas manifestações, mas alega que essa conexão causal não é facilmente percebida em todas as histórias. Alega ainda que nesses fenômenos pode-se perceber uma manifestação do existir humano de forma consciente ou inconsciente, permitindo o contato simbólico com problemas do desenvolvimento psíquico do indivíduo (GIORA, SANTANA, 2012).

É importante articular a atuação das histórias em quadrinhos na formação da consciência com foco em seu papel no cotidiano escolar e, para isso, passa pela teoria de Vigotski sobre o desenho para estruturar o tema. Os quadrinhos, ao lado de outras mídias, executam a função de “escolas paralelas” na formação das primeiras opiniões e personalidade do indivíduo, destacando como os quadrinhos são um fenômeno presente no cotidiano a serviço da socialização. Nas escolas, seu uso tem sido cada vez mais frequente, uma vez que otimiza o processo de ensino-aprendizagem e possibilita o despertar da criatividade e o desenvolvimento do sentido estético (GIORA, SANTANA, 2012).

Nos quadrinhos estão presentes dois códigos: a imagem e a palavra, dessa forma, a ligação entre o caráter simbólico das palavras a um conteúdo perceptivo é mais facilmente percebida pelas crianças em desenvolvimento. No mais, os quadrinhos trabalham com a subjetividade enquanto primeira forma de consciência, ativando a imaginação criadora que envolve todas as funções superiores, além das emoções, de tal forma que o sujeito elabora e se apropria de conteúdos que ultrapassam os especificados no tema proposto pelo educador. A partir das ilustrações oferecidas, os quadrinhos oferecem condições para uma progressiva

abstração infantil podendo levar a uma atitude mental mais dinâmica (GIORA, SANTANA, 2012).

Considerando que a linguagem dos quadrinhos se volta para a apreensão direta da visão, o uso das cores pode ser um grande aliado para a construção de características psicológicas das personagens, bem como da imagem que desejam passar através de sua história (GIORA, SANTANA, 2012).

Giora e Santana (2012) observam também que as personagens dos quadrinhos possuem características arquetípicas que em geral representam a soma de determinadas aspirações coletivas. Seus comportamentos só variam dentro de um padrão já determinado, por isso, sujeito à previsão do leitor. Sabe-se que essas imagens arquetípicas, há muito tempo guardadas no inconsciente coletivo, representam comportamentos que se repetem na história.

Os quadrinhos podem ser um instrumento didático muito eficiente na veiculação de ideários, no reforço de valores éticos e estéticos prezados pela sociedade, mas também podem transmitir realidades distorcidas contrárias a esses mesmos valores, sem que sejam claramente percebidos, devido ao impacto que causam na estrutura mais profunda do psiquismo humano. Um fator que caracteriza o desenvolvimento do psiquismo humano é a capacidade de generalização da realidade. O indivíduo já nasce inserido em um mundo onde existe um sistema de significações pronto, assim, não pode existir uma forma real de expressão e comunicação se não houver conhecimento do significado daquilo que se deseja expressar. A psicologia social entende o significado da palavra ou da imagem como um conceito. Considerando que os conceitos são atos de pensamento que exprimem sentimentos, o significado é um fenômeno do pensar e do sentir. Em cada fase do desenvolvimento de um indivíduo o significado da palavra e da imagem se altera, bem como a forma como a realidade é refletida. É por meio da obtenção de diferentes linguagens que o ser humano acredita e explica a sua realidade, agindo de acordo com determinado grupo social. Vigotski enfatiza a importância do ambiente escolar fomentar a criação artística desde os primeiros anos, partindo do princípio que é a atividade criadora do ser humano que faz dele um ser projetado para o futuro e capaz de modificar o presente (GIORA, SANTANA, 2012).

Apesar do valor, já citado, dos quadrinhos na educação -usado desde as formas mais simples para educação infantil até as mais complexas para, por exemplo, vestibulares - não são todos os educadores que utilizam as HQs a seu favor, podendo ser por motivos de desinteresse ou falta de conhecimento. Apesar de não ser obrigatório, o impacto quando usufruído é significativo, por ter atrativo visual, algumas habilidades cerebrais como facilidade para organizar argumentos, facilidade para criar e interpretar textos que só narrativas gráficas

conseguem. A interpretação desenvolvida é causada por metáforas visuais, podendo dizer muito, mesmo com poucas escritas e quadros (FRADICO e INÁCIO, 2020).

Mesmo sendo uma das personagens mais antigas de Mauricio de Sousa, tendo sido criada em 1960, Jeremias teve pouco destaque nas histórias. Agostinho (2018) estudou a forma em que Jeremias foi representado ao longo dos anos e como a sua representação estética e narrativa dialoga com a imagem estereotipada da negritude predominante no imaginário cotidiano do contexto da época em que cada história era publicada e acabam por reforçar o racismo presente na sociedade até então. Também acabavam refletindo o momento da carreira de Mauricio de Sousa e o tipo de publicação de cada história. Entre as décadas de 1960 e 2010, a forma em que Jeremias é desenhado e representado muda muito. Passa de uma estética *blackface*, como os quadrinhos costumavam representar os personagens negros no início do século XX, para histórias retratando o período da escravidão e uma história em que a personagem se candidata a presidente, em épocas em que os movimentos negros trouxeram uma percepção diferente da imagem do personagem. No entanto, ele nunca teve um papel de destaque e a personagem continuou presa a estereótipos ao longo de todo este período.

Também existem outros estudos sobre personagens não-brancos da Mauricio de Sousa Produções. Segundo Procópio e Melo (2007), Papa-Capim, que é uma personagem indígena de Mauricio de Sousa, foi representado ao longo dos anos de maneira idealizada e estereotipada de forma que reforça o preconceito aos povos originários ao tentar se isentar de uma posição mais crítica. Pires e Xavier (2023) estudaram a relevância dos personagens negros da Turma da Mônica para a representatividade negra, com um foco maior em Jeremias e Milena, que foram os únicos personagens negro que já tiveram protagonismo dentro da Turma, destacando a falta de nuance e representatividade que as histórias tinham antes de 2017. Momento a partir do qual passaram a ter representações que ressaltam a identidade preta estética e a herança racial das personagens, concluindo que avanços foram feitos nesse sentido, mas é necessário que as mudanças sejam ampliadas para uma representatividade mais crítica à sociedade de maneira que essas histórias possam ser realmente transformadoras na educação infantil.

“Jeremias – Pele”, obra ganhadora do prêmio HQMix e do Prêmio Jabuti recebeu duas continuações devido ao seu sucesso, “Jeremias – Alma” (2020) e “Jeremias – Estrela” (2023) todos roteirizados por Calça e ilustrados por Costa. Muitos estudos foram feitos sobre “Pele” analisando de várias maneiras diferentes a forma como a obra retrata o racismo e identidade e a importância desta obra.

A análise feita por Oliveira e Kailer (2021) foi sobre a construção da identidade de Jeremias, a através da sociolinguística que propõe que a identidade depende da construção social que o coletivo interfere no indivíduo. Ser negro se torna parte essencial da identidade de Jerê pois ele reproduz e introjeta as atitudes dos outros, sempre marcadas pela diferença dos indivíduos.

Com o objetivo de tornar assuntos profundos e complexos mais simples para o entendimento infantil, a obra “Jeremias - Pele” apresenta o tópico do racismo de uma maneira de fácil assimilação, desenvolvendo-se na ideia de usar o método de quadrinhos como recurso complementar e descrevendo sobre sua importância no processo de aprendizagem.

Na história, o personagem é filho de pais arquitetos e goza de uma vida confortável. Com uma boa relação familiar, os ambientes mais representados são os de sua casa e o escolar, mostrando diversas situações de conflito, tais como comentários racistas e até a falta de interferência de sua professora que não repreende as risadas dos outros alunos perante Jeremias. Além disso, há passagens sobre ensinamentos dos pais acerca da história negra e como ele será tratado de forma diferente devido à cor de sua pele. Além de mostrar situações explícitas de racismo como a cena em que seu pai é parado por policiais que o acusam e duvidam de sua profissão de arquiteto, usando violência e invadindo seu espaço e suas coisas (FRADICO e INÁCIO, 2020).

Certamente, situações representadas pelos quadrinhos de Jeremias são mais frequentes que deveriam até os dias atuais. A escola é o mais notório e importante lugar de socialização, um ambiente onde se compartilha espaço com diversas outras pessoas da mesma idade, mas de realidades diversas, onde o aprendizado se dá além das matérias didáticas. Sendo assim, é de extrema importância ter professores e profissionais que possam utilizar a HQ como forma de trazer a discussão na sala de aula e intervir de forma profissional em situações em que alunos ferem outros de forma verbal, no intuito de formar melhores indivíduos entre si e na sociedade como um todo (FRADICO e INÁCIO, 2020).

Além do valor educativo, o quadrinho é uma boa representação do racismo estrutural no Brasil. Segundo Melo e Pimentel (2020), o quadrinho foi a primeira vez que Jeremias teve papel de protagonismo em uma HQ e para isso trabalha a personagem no seu contexto social explicitamente e com tom crítico, explicitando como a estrutura social brasileira oprime a população negra. Diferentemente das HQs antigas com o Jeremias que tratavam o racismo de forma individualizada. Melo e Pimentel (2020) também estudaram como os aspectos formais da obra evidenciam o racismo estrutural dentro e fora do quadrinho e como a personagem muda ao entender esse aspecto da sociedade.



O Sistema dos Quadrinhos de Groensteen (1999) define que a essência dos quadrinhos é a solidariedade icônica, ou seja, imagens que são solidárias entre si em um espaço. Por exemplo, a forma em que os quadros ocupam o espaço de uma página. A partir disso, Groensteen propõe o conceito de artrologia, ou seja, como os quadros articulam entre si de forma que guiam a leitura. Para isso, Groensteen conceitua o requadro que é o espaço que delimita os quadros mais comumente com linhas formando retângulos. Porém, o requadro pode aparecer de diversas formas e pode ter vários propósitos. O “hiper-requadro” é a articulação de todos os quadros numa mesma página que são importantes de serem analisados pelo fato do leitor sempre observar a página toda antes de ler os quadrinhos; as tiras que são um pequeno conjunto de requadros que conversam entre si numa mesma página, que geralmente representam um mesmo movimento ou recorte da narrativa; e o “multirrequadro” que são um conjunto de requadros que conversam entre si sem necessariamente serem sequenciais, ou na mesma página ou na mesma edição. Somente, a partir da análise de todos esses aspectos entende-se como o conteúdo dos quadros se apresenta ao leitor e conta a história.

A metodologia será baseada no método objetivo analítico proposto por Vigotski (2001), ou seja, o estudo dos aspectos formais da obra para entender como estes afetam o leitor. A análise inicial foi feita baseando-se na teoria de Groensteen (1999), em que se estudou como os requadros conversam ao longo de uma ou mais páginas e entendendo como o conteúdo dos quadros guia a narrativa. Após isso foi feita uma análise semiótica em cada um dos quadros observando quais elementos estão presentes ao longo da obra (sejam eles balões, cores, planos, ângulos de visão ou qualquer outro artifício relevante presente que aparecer) e como eles se articulam uns com os outros ao longo da narrativa.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

A arte da capa tem um ângulo inferior com a o azul do céu como cor predominante, Jeremias na metade inferior da imagem com uma expressão facial de contemplação e um horizonte amarelo abaixo da cintura da personagem representando sua imaginação que o levou a se tornar um contador de histórias. Além disso, os elementos que mais chamam atenção são as páginas do livro voando no céu, o título “JEREMIAS” em vermelho vibrante e “ALMA” em preto ambos em caixa alta. Diferente da arte dos interiores da HQ, o boné do Jeremias não é tão vibrante pois há um contraste entre o título e o boné, Jeremias também possui uma coloração roxa que está presente sutilmente em toda a arte da capa. O roxo representa conhecimento, luto, transformação e sabedoria refletindo a busca que Jeremias faz ao longo da narrativa sobre as histórias de seus antepassados.

O boné de Jeremias é colorido de vermelho vibrante que faz o leitor localizar a personagem na página antes mesmo de ler propriamente o quadro. Este recurso que é utilizado ao longo de todo o gibi é exemplifica a função do hiper-requadro definido por Groensteen (2015) em que o leitor antes de ler qualquer palavra dos balões vê a página toda e inconscientemente absorve alguns detalhes. Nesse caso, o tom de vermelho ajuda a representar a emoção mais presente no Jerê naquela cena. Por exemplo, na página 38 o boné está com um vermelho fosco que chama menos atenção em um momento em que ele está muito confuso, à medida em que a história avança, seus pais o apresentam sua nova casa o que deixa Jerê mais animado. Já na página 41, ele nota que as paredes da área dos empregados foram derrubadas e há um contraste entre o vermelho vibrante de seu boné, o fundo amarelo representando a liberdade e a emoção de vislumbre no rosto de Jerê em primeiro plano e de seus pais com lágrimas nos olhos ao apreciarem o local pela primeira vez.

Logo no primeiro quadro da história aparece um Adinkra que é um conjunto de símbolos criado pelo povo Axântis, originários de Gana, Burkina Faso e Togo. Adinkras são uma tecnologia ancestral africana do campo da linguagem que representam conceitos práticos, emocionais e filosóficos. Na língua Twi, Adinkra significa despedida, mas o sufixo “Kra” tem o significado de Alma, portanto traz a conotação de adeus à alma. O adinkra específico que aparece nesse quadro é Ananse Ntontan que se parece com uma teia de aranha, pois representa uma personagem mitológica do povo Axânti e significa sabedoria, criatividade e as complexidades da vida.

O mito conta que Ananse, o deus aranha vivia no mundo dos homens, vivia muito entediada pois não havia nenhuma história a ser contada já que todas as histórias estavam guardadas pelo deus do céu Nyame que não as contava para ninguém. Ananse subiu até o céu e pediu as histórias a Nyame que deu uma missão para Ananse em troca das histórias. Ao cumprir a missão, Nyame deu todas as histórias a Ananse, as nomeou os Contos das Aranhas e então Ananse dá as histórias aos seres humanos. Em muitas gerações seguintes, representadas pela teia da aranha, as histórias de Ananse continuam a ser contadas como um símbolo de perseverança e resistência diante da opressão através do poder de contar histórias.

O Adinkra se movimenta pelo requadro até tomar forma de uma aranha, o que a torna uma referência ainda mais explícita a Ananse, então ela diz “Meu nome é Jeremias e, um dia, eu vou contar histórias.” que é a última fala de Jeremias em “Pele”. Ananse sobe no braço de Jeremias e pica o garoto, sendo o último quadro da página, e a primeira vez dentro do quadrinho em que o rosto de Jeremias aparece. Este requadro é uma referência à origem do Homem-Aranha que foi contada pela primeira vez em “Amazing Fantasy #15” (1962) em que

Peter Parker é mordido por uma aranha radioativa, recebe poderes de aranha e se torna um super-herói.

Tudo que é contado nesta única página reflete a jornada de Jeremias ao longo da HQ. Jerê começa a história querendo se tornar um contador de histórias, mas sente que as pessoas negras não fizeram nada importante dignas de serem contadas. Quando ele conhece a Tia Nancy é apresentado ao conceito de Griô, que são aqueles que mantêm as histórias de seus ancestrais vivas, e que as histórias são a alma do mundo e foram roubadas dos africanos por pessoas más. Assim entende que novas histórias devem ser criadas para manterem os negros com suas almas. Ou seja, quando a Adinkra aparece ela representa as almas e quando ela se torna uma aranha e pica Jeremias ela passa seus poderes ao garoto, assim como o Homem-Aranha, mas ao invés de Jerê se tornar um super-herói ele ganha o poder de contar histórias e mantendo a alma das pessoas vivas, assim se tornando um Griô.

Desde a primeira página de Jeremias - Pele, é mostrado diversas vezes o fascínio que Jeremias tem pela arte e no final da história ele toma como objetivo se tornar um contador de histórias. Ao longo do desenvolvimento da história Jeremias tenta começar a escrever histórias. Outras personagens muitas vezes o elogiam, mas seus pais dizem que pode ser melhor “Falta aquilo lá, né amor?”. Neste momento não há uma explicação sobre o que essa fala significa. Ao longo da história, Jerê percorre uma jornada para descobrir a importância das histórias e como elas podem ser transformadoras para o indivíduo além de serem utilizadas como forma de resistência para um povo que teve sua história apagada.

Em paralelo, Jerê percebe que não sabe sobre a sua família, em contraste com seu amigo Franjinha que possui várias fotografias registrando a sua família e conta histórias sobre grandes feitos que sua família de origem italiana possuía de Jerê mesmo buscando, encontra pouquíssimas fotos. Isso leva Jeremias a questionar se pessoas negras fazem coisas importantes, o que abala sua família levando a sua avó a mostrá-lo o túmulo de sua tataravó e contar o pouco que sabia de sua história a ele.

Uma personagem que desafia tal fascínio que Jeremias tem pelas histórias é Pierre. No início, Jeremias assiste a uma peça de teatro de Pierre e é o único que possui repertório para perceber que a peça foi plagiada. Mesmo assim, ele lhe concede outra chance e assiste uma segunda peça em que Pierre aparece fazendo *blackface* e ridicularizando a imagem de Jeremias. Ele, por sua vez, afirma que Pierre está novamente roubando uma história, mas dessa vez a distorcendo, contando uma história que não existe. Eles se confrontam mais uma vez, mas Jerê já mais amadurecido diz que ambos gostam de histórias e que poderiam ser amigos se Pierre se preocupasse em contar histórias reais que poderiam ajudar as pessoas e que não fossem usadas para diminuir as pessoas e assombrar suas memórias.

Nestes momentos ficam muito evidentes a importância da intertextualidade e a metalinguagem no quadrinho. A HQ conversa com a história da criação da personagem Jeremias, a história dos povos africanos e outras histórias em quadrinhos sejam da Turma da Mônica ou não, para elucidar a importância da contação de histórias. Na página 44, há dois elementos que conversam diretamente com Jeremias - Pele: o foco no olhar de Jerê horrorizado com a cena que está vendo que contrasta com o início de Pele que mostra Jerê com um olhar de fascínio e as risadas representadas com um “HAHAHAHAHA” em letras flutuantes sem balões em um momento em que Jeremias se sente humilhado. Além disso, os trejeitos e as expressões de Pierre quando faz *blackface* são baseados nos quadrinhos anteriores aos anos 50 que retratavam os personagens negros com caricaturas racistas; a sombra de Pierre sorrindo, enquanto a personagem se mostra preocupado, mostra a real intenção de ridicularizar Jeremias nesta cena. Na página seguinte, há um foco na mão de Jerê que na outra história precede um soco que ele dá, mas nessa não há uma agressão e sim uma fala mostrando através destes elementos o amadurecimento de Jeremias, aspecto também salientado na página 74, onde há um plano detalhe no pé de Jeremias no momento em que ele discute com Pierre. Contudo no quadro seguinte, Jeremias não bate em Pierre, ele dialoga mostrando que ele é capaz de resolver apenas na conversa.

Após seu segundo conflito com Pierre, Jerê fica totalmente desolado, volta ao túmulo da sua tataravó e rasga toda a história que escreveu dizendo que ela não gostaria de viver naquele tempo. Jeremias acaba de sentir as histórias sendo utilizadas para diminuir a ele e a sua etnia e ancestralidade e assim perde o brilho que tinha pelas histórias. No hiper-requadro da página 51, chama atenção a cor rosa sendo proeminente, mas nos últimos quadros da página o rosa some totalmente. Os primeiros 5 quadros da página são todos em planos gerais com o Jeremias em evidência, mas ao mesmo tempo um tanto apagado da página, a ponto de que seu boné apareça com um vermelho que chama pouca atenção, diferente do resto da história. Tudo isso, transmite um tom melancólico neste multirrequadro que contrasta com o tom da última tira da página. O primeiro quadro da tira tem um fundo amarelo que quebra o tom dos quadros anteriores, sendo um plano detalhe do olhar bravo de Jerê, passando da melancolia a raiva, mais evidente no quadro seguinte em que Jeremias rasga seu caderno com uma expressão mais intensa de raiva. Com linhas de movimento e fundo vermelho muito vivo, seguido de um plano detalhe na mão distorcida e posteriormente por um quadro só com as folhas num fundo preto. O hiper requadro da página seguinte evidencia muito a raiva com o vermelho juntamente com o foco nas folhas rasgadas que demonstram os sentimentos bagunçados do Jeremias. Em seguida, há uma Splash Page em que Jeremias aparece quase totalmente apagado do quadro evidenciando mais as folhas, desta vez num fundo verde que traz de volta a melancolia.

Jeremias continua triste até entrar numa livraria decorada com vários Adinkras Ananse Ntontan, onde Tia Nancy o apresenta à “noite dos griôs”. Neste momento, as ilustrações tornam-se mais abstratas com os fundos dos quadros pretos com manchas verdes, Tia Nancy diz que são necessárias novas histórias e conta uma história de muito tempo atrás. Das páginas 62 à 67, tudo se torna preto e branco, com traçadas mais fortes e requadros menos delimitados demonstrando o lado lúdico e imaginativo da história. A história conta como Papa Capim salvou uma jovem de ser capturada e plantou sementes, logo antes de morrer e ser levado por Catxureu, a Dona Morte para dentro do rio.

Tanto o Papa Capim, quanto a Dona Morte são personagens clássicas do Mauricio de Sousa, mas nessa história eles são reimaginados como uma representação mais apropriada da cultura indígena. Da mesma forma que Calça e Costa fizeram reimaginando Jeremias. Ao fim da história, Jeremias questiona a Tia Nancy se a história é real e ela sorri. A transição do preto e branco de volta ao colorido é brusca de forma que a história de Papa Capim acaba antes da página terminar e os últimos dois quadros são em primeiro plano de Jeremias e Tia Nancy, mostrando que as histórias e a realidade não precisam ser separadas.

Somente aí Jeremias entende a história como uma forma de manter as memórias dos oprimidos e assim se tornando um objeto de resistência. Em seguida, Jerê entra em contato com diversos artistas e figuras históricas negras e consegue inspiração para escrever outra história. Na página 70 Jerê está escrevendo a história em um multirrequadro formado por planos gerais mostrando-o escrevendo e suas sombras formando imagens de animais e por fim surge uma aranha. A aranha surgindo enquanto Jerê escreve representa a sua reconexão com Ananse, ou seja, sua ancestralidade.

Por fim, Jeremias cria uma história, ressignificando a história que Tia Nancy contou para ele para ser sobre sua tataravó Anastasia para, finalmente, dar uma conclusão à sua avó. Diferentemente da história anterior, enquanto Jeremias conta a história a sua avó, o foco permanece na reação dela ao ouvir o menino enquanto ambos plantam o limão, ao mesmo tempo em que aparece em segundo plano uma aranha andando pelas teias, remetendo novamente a teia de Ananse. Ao fim, sua avó chora e suas lágrimas caem no limão que ela acaba de plantar, remetendo ao Papa Capim regando as sementes que plantou com lágrimas de alegria. Este final demonstra o poder que as histórias podem ter, especialmente para alguém que teve a história apagada pela sociedade a sua vida toda. Jeremias enfim se torna um griô.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Djamila Ribeiro (2019) em seu livro “Lugar de Fala” explica como as vozes negras foram historicamente silenciadas, enquanto as vozes dos brancos têm mais poder e são mais

ouvidas. Jeremias diz para Pierre que ambos gostam de histórias e poderiam ser amigos, mas Pierre, que é um menino branco, usa as histórias como forma de oprimir Jeremias e as histórias sobre os negros.

Aldibênia Machado (2014), ao discutir a importância da filosofia africana em “Ancestralidade e encantamento como inspirações formativas: filosofia africana mediando a história e cultura africana e afro-brasileira”, diz que a formação do conhecimento da pessoa acontece o tempo inteiro e é tecida por várias mãos que geram este conhecimento. Fazendo um paralelo com a teia de Ananse, ou seja, um conhecimento que veio do ancestral e passa por várias pessoas, experiências e visões de mundo que se completam. Entende-se que, para os negros, a reconexão com a ancestralidade é um processo muito importante para a subjetivação, porque é um construída em conjunto com afeto. Essa reconexão com a ancestralidade gera um encantamento, que aflora a criatividade que faz as pessoas criarem mundos. Este processo não é somente individual, é sim um ato político e social.

Um currículo trabalhado numa perspectiva de um contador de histórias, um griô, que sai pelo mundo contando histórias e adaptando-as aos lugares por onde passa, dedicando-se a ensinar por meios dos conhecimentos das comunidades, dos ancestrais, perpetuando movimentos éticos de inclusão e reconhecimento, tornando o aprender / educar um ato contínuo e prazeroso, trazendo os acontecimentos do cotidiano como primordial para o conhecimento. Porquanto, assim como a história se faz na e pela sociedade, a produção científica não é excepcionalmente dos cientistas, mas de toda a comunidade. Desse modo, o intento é o de compartilhar conhecimento, qualquer que seja ele, pois só assim valoriza-se a diversidade, a pluralidade e o multiculturalismo que nos contempla. O currículo astuto como Ananse que ao aprender com o cotidiano, implica-se com esse cotidiano e provoca mudanças significativas na educação e na formação do indivíduo. (Machado, 2014, p. 76)

Quando Jeremias cria a história utilizando de conhecimentos ancestrais que lhe foram passados a ele, traz completude a si e a sua avó que tiveram seus passados apagados pelas estruturas da sociedade que os oprimem. Dessa forma, Jeremias utiliza da história e de sua ancestralidade como resistência a essa opressão.

Rafael Calça e Jefferson Costa, assim como Jeremias, criaram uma história carregada de experiências que geram encantamento e precisam ser ouvidas, analisadas, estudadas e pesquisadas. Conclui-se então, que o método objetivo analítico é uma das formas eficientes de se analisar histórias em quadrinhos quando apoiado no método artrologia do Sistema dos Quadrinhos. Porém, a arte das histórias em quadrinhos é uma área que ainda pode ser muito explorada e tem muito a contribuir com a teia de conhecimento da psicologia.

4. REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Elbert. **Que “Negro” é esse nas histórias em quadrinhos? Uma análise sobre o Jeremias de Maurício de Sousa**. Rio de Janeiro: Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/5asjornadas/q_historia/elbert_agostinho.pdf. Acesso em: 10 maio 2024.

AMAZING FANTASY. Nova Iorque: Marvel Comics, n. 15, 1962.

AMENDOLA, Beatriz. **Turma da Mônica - Laços já foi visto por mais de 1 milhão de pessoas**. Uol, 2019. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/07/11/turma-da-monica---lacos-ja-foi-visto-por-mais-de-1-milhao-de-pessoas.htm>. Acesso em: 28 mar. 2022.

CALÇA, Rafael; COSTA, Jefferson. **Jeremias - Pele**. São Paulo: Panini, 2018.

CALÇA, Rafael; COSTA, Jefferson. **Jeremias - Alma**. São Paulo: Panini, 2020.

CALÇA, Rafael; COSTA, Jefferson. **Jeremias - Estrela**. São Paulo: Panini, 2023.

CARVALHO, Alex. **Arte e Psicologia: uma relação delicada**. In: Núcleo de Estudos e Pesquisas Psicossociais do Cotidiano (Org.). *Introdução à Psicologia do Cotidiano*. São Paulo: Expressão e Arte, 2007.

CARVALHO, A.; MARQUES, P. **Uma proposta metodológica para aproximação entre arte e psicologia: o método objetivo-analítico de Vigotski**. In: Marcelo Flório; Roberto Coelho Barreiro Filho; Yvone Dias Avelino (Org.). *Olhares Cruzados: cidade, história, arte e mídia*. 1. ed. Curitiba: CVR, 2011.

LIMA, A.; CIAMPA, A. “SEM PEDRAS O ARCO NÃO EXISTE”: O LUGAR DA NARRATIVA NO ESTUDO CRÍTICO DA IDENTIDADE. *Psicologia & Sociedade*, v. 29, p. e171330, 2017.

FRADICO, S.; INÁCIO, E. **Jeremias Pele: introduzindo a questão racial para crianças e pré-adolescentes**. *Revista Crioula*, [S. l.], n. 25, p. 84-104, 2020. DOI: 10.11606/issn.1981-7169.crioula.2020.170428. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/170428>. Acesso em: 28 mar. 2022.

GIORA, R.; SANTANA, B. **Quadrinhos no Cotidiano**. 9ª Arte (São Paulo), [S. l.], v. 1, n. 1, p. 59-66, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/99624>. Acesso em: 28 mar. 2022.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema de Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

JOHNSON, Rich. **This Is What A Half-Million-Selling American Comic Book Looks Like**. *Bleeding Cool*, 2011. Disponível em: <https://bleedingcool.com/comics/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/>. Acesso em: 28 mar. 2023.

KAILER, Dircel; OLIVEIRA, Wanessa. **Jeremias, Pele: Uma reflexão sobre atitudes linguísticas e preconceitos**. *Cine-Fórum UEMS*, [S. l.], v. 2, n. 2, 2021. Disponível em: <https://anaisonline.uems.br/index.php/cineforumuems/article/view/7587>. Acesso em: 20 maio 2024.

MACHADO, Adilbênia. **Filosofia Africana: ancestralidade e encantamento como inspirações formativas para o ensino das africanidades**. Fortaleza: Impreco, 2019b.

MASSON, Celso. **O mundo precisa de mais turmas da Mônica**. *IstoÉ*, 2017. Disponível em: <https://istoe.com.br/o-mundo-precisa-de-mais-turmas-da-monica/>. Acesso em: 05 abril 2023.

MELO, Rafael; PIMENTEL, Renata. **Jeremias: O racismo estrutural na pele**. *Encontros de Vista*, [S. l.], v. 26, n. 2, p. 61–76, 2021. Disponível em: <https://www.journals.ufrpe.br/index.php/encontrosdevista/article/view/4787>. Acesso em: 20 maio 2024.

PIRES, Gabriella De Paiva Ubarana et al. **Personagens negros na turma da mônica: identidade e representatividade**. *Anais IX CONEDU...* Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/97493>. Acesso em: 21 maio 2024.

PROCÓPIO, Mariana; MELO, Mônica. **Imaginários sócio-discursivos nos quadrinhos de Papa-Capim**. *MOARA–Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras*, ISSN 0104-0944, v. 2, n. 28, p. 97-119, 2016.

RIBEIRO, Djamila. **Lugar de fala**. Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

SANCHEZ, Leonardo; MARTINS, Pedro. **'Monicaverso'? 'Turma da Mônica' vai ganhar 13 filmes e séries, de Jeremias a Piteco**. *Folha*, 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/07/da-turma-da-monica-jovem-a-piteco-mauricio-de-sousa-prepara-13-filmes-e-series.shtml>. Acesso em: 28 mar. 2023.

SILVA, Nadilson. **Elementos para a análise de Histórias em Quadrinhos**. Campo Grande, 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2022.

VIANA, Nildo. **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MÉTODOS DE ANÁLISE**. *Revista Temporis[ação]*, v. 16, n. 2, p. 41-60, 11 out. 2016. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/temporisacao/article/view/4620/6109>. Acesso em: 20 mar. 2022.

VIGOTSKI, Liev. **A psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Contatos: victor.maskalenka@gmail.com e <mailto:alexmoreira@mackenzie.br>