

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE CIÊNCIAS – CAMPUS DE BAURU
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Flavio Roberto Mota

**A VIDA DE “CHICO REI” EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO
OBJETO DE ENSINO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS EM SALA DE
AULA**

BAURU

2023

**FACULDADE DE CIÊNCIAS – CAMPUS DE BAURU
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Flavio Roberto Mota

**A vida de “Chico Rei” em história em quadrinhos como objeto de
ensino das relações étnico-raciais em sala de aula**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito de avaliação do curso de
Pedagogia da Faculdade de Ciências da
Universidade Estadual paulista “Júlio de
Mesquita Filho” para obtenção de título de
licenciatura em Pedagogia

**BAURU
2023**

M917v Mota, Flavio Roberto
A vida de "Chico Rei" em história em quadrinhos como objeto de ensino das relações etnico-raciais em sala de aula / Flavio Roberto Mota. -- Bauru, 2023
242 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências, Bauru
Orientador: Vitor Machado

1. História em quadrinhos. 2. Ensino. 3. Questões Étnico. 2. Ensino. 3. Questões Étnico-raciais. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

Ao Departamento de Educação, todos os professores, que deram o seu melhor para que os alunos pudessem ter a melhor formação possível, pela paciência que tiveram comigo nos momentos de dificuldades, pela compreensão de todos durante os anos que a pandemia tirou nosso eixo, pelas orientações, conversas e oportunidades de todos.

Em especial ao meu orientador Prof. Dr. Vitor Machado que foi mais do que orientador, mas meu amigo, comprou o desafio de um projeto que muita gente não teria interesse em pegar pela complexidade e sempre acreditou no meu potencial.

À Prof^a. Dr^a. Maria José da Silva Fernandes por ter sido minha primeira fonte de orientação dentro do curso, quem me conduziu até o projeto Te Vejo na Escola, que foi uma das melhores experiências interdisciplinares que um aluno poderia ter e foi de grande importância na minha trajetória.

À Prof^a. Dr^a. Thais Cristina Rodrigues Tezani, que desde o primeiro semestre esteve presente, apostou em mim e não desistiu em nenhum momento, nem mesmo quando eu já estava desistindo.

À Prof^a. Dr^a. Rosa Maria Manzoni, com seu conhecimento gigantesco sobre linguagem, que me permitiu não apenas aprender, mas me tornar um investigador curioso sobre como funciona o cérebro humano e o tão enigmático aprendizado do ser humano.

Vivia no litoral africano
Uma régia tribo ordeira cujo rei era símbolo
De uma terra laboriosa e hospitaleira
Um dia, essa tranqüilidade sucumbiu
Quando os portugueses invadiram
Capturando homens
Para fazê-los escravos no Brasil
Na viagem agonizante
Houve gritos alucinantes
lamentos de dor
Ô, ô, ô adeus, Baobá, ô, ô, ô
Ô, ô, ô adeus, meu Bengo, eu já vou

Ao longe, Minas jamais ouvia
Quando o rei mais confiante
Jurou à sua gente que um dia os libertaria
Chegando ao Rio de Janeiro
No mercado de escravos
Um rico fidalgo os comprou
E para Vila Rica os levou
A idéia do rei foi genial
Esconder o pó de ouro entre os cabelos
Assim fez seu pessoal
Todas as noites quando das minas
regressavam
Iam à igreja e suas cabeças banhavam
Era o ouro depositado na pia
E guardado em outro lugar com garantia
Até completar a importância
Para comprar suas alforrias
Foram libertos cada um por sua vez
E assim foi que o rei
Sob o sol da liberdade trabalhou
E um pouco de terra ele comprou
Descobrimo ouro enriqueceu
Escolheu o nome de Francisco
E ao catolicismo se converteu
No ponto mais alto da cidade, Chico Rei
Com seu espírito de luz
Mandou construir uma igreja
E a denominou
Santa Efigênia do Alto da Cruz

(Martinho da Vila)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem o objetivo de produzir um roteiro de quadrinhos para trabalhar as relações étnico-raciais em sala de aula, tendo a história de Chico Rei como base compreendendo o potencial que uma HQ tem em sala de aula como aliado do professor. O trabalho foi realizado através da metodologia da pesquisa bibliográfica tendo um triplo aspecto: artístico, histórico/sociológico e pedagógico, acrescido de experimentações artísticas para encontrar o melhor caminho para se desenvolver uma história que alie o conhecimento científico com elementos de ação e aventura. Apesar dos pontos historicamente negativos que forçam o senso comum a ter uma visão de menor valor com relação aos quadrinhos e seus fazedores, entendemos que semelhante fato existe em relação ao livro didático, sendo este o modelo editorial mais bem sucedido do país a ponto de atrair a atenção dos maiores grupos editoriais do planeta para esse país que pouca cultura tem de leitura. A diferença essencial entre essas duas linguagens, no entanto, está na profunda ligação afetiva que o leitor da primeira tem com seu formato, diferente da relação existente com o segundo modelo. Isso nos revela um potencial gigantesco de sucesso na utilização dos quadrinhos para melhorar o aprendizado das crianças.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Ensino, Questões Étnico-raciais

ABSTRACT

This course conclusion work aims to produce a comic book script to work on ethnic-racial relations in the classroom, using the story of Chico Rei as a basis, understanding the potential that a comic has in the classroom as an ally for the teacher. The work was carried out through the methodology of bibliographical research having a triple aspect: artistic, historical/sociological and pedagogical, plus artistic experiments to find the best way to develop a story that combines scientific knowledge with elements of action and adventure. Despite the historically negative points that force common sense to have a lower value view in relation to comics and their creators, we understand that a similar fact exists in relation to textbooks, which are the most successful editorial model in the country to the point of attracting the attention of the largest publishing groups on the planet for this country that has little reading culture. The essential difference between these two languages, however, lies in the deep emotional connection that the reader of the first has with its format, different from the relationship with the second model. This reveals a huge potential for success in using comics to improve children's learning.

Keywords: Comics, Teaching, Ethno-racial Issues

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 01 -	Dois indivíduos abatendo uma anta, pintura rupestre do Seridó, RN	30
IMAGEM 02 -	“Capela Sistina” da pintura rupestre, no sítio arqueológico de Serro Azul, na Amazônia colombiana	31
IMAGEM 03 –	Sequência de pinturas rupestres é vista em caverna do Piauí	31
IMAGEM 04 –	Suzie, 4 anos	33
IMAGEM 05 –	Suriá, 5 anos	33
IMAGEM 06 –	Teto da Capela Sistina, de Michelangelo Buonarroti	34
IMAGEM 07 –	Via Sacra	34
IMAGEM 08 –	Tríptico: O Jardim das Delícias Terrenas, de Hieronymus Bosch	35
IMAGEM 09 –	Peanuts, de Charles Schultz	36
IMAGEM 10 –	O Condomínio, de Laerte Coutinho	36
IMAGEM 11 –	Armandinho, de Alexandre Beck	37
IMAGEM 12 –	Yellow Kid, 1897, de Richard Felton Outcault	38
IMAGEM 13 -	The Captain and the Kids - Chicago Sunday Tribune (1914-1928), de Rudolph Dirks	39
IMAGEM 14 –	Revista Eureka da Editora Abril, edição nº 5	40
IMAGEM 15 –	Groo, o Errante, de Sergio Aragonés	41
IMAGEM 16 -	Almanaque Patolino	42
IMAGEM 17 –	Blues, de Robert Crumb	43
IMAGEM 18 –	Moby Dick, de Bill Sienkiewicz	44
IMAGEM 19 –	Barão do Serro Azul, Herói da Paz, de Carol Sakura e Marcelo Lopes	45
IMAGEM 20 –	300 de Esparta, de Frank Miller e Lynn Varley	46
IMAGEM 21 –	Akira, de Katsuhiro Otomo	47
IMAGEM 22 –	Asterix na Córsega, de René Goscinny e Albert Uderzo	48
IMAGEM 23 –	Sentido de leitura de quadrinhos quando as vinhetas são regulares	50
IMAGEM 24 –	Sentido de leitura de quadrinhos com vinhetas de tamanhos	

irregulares ...	51
IMAGEM 25 – Balões nas Histórias em Quadrinhos ...	52
IMAGEM 26 – Ordem de leitura de balões em um quadro de HQ ...	53
IMAGEM 27 - Recordatório inicial de uma história ...	54
IMAGEM 28 – Recordatório utilizado para pensamento ...	55
IMAGEM 29 – Recordatório como narração ...	56
IMAGEM 30 – Onomatopeia como recurso de humor ...	57
IMAGEM 31 – Onomatopeia como recurso dramático ...	57
IMAGEM 32 – Metáfora visual de sentimento ...	58
IMAGEM 33 – Metáfora visual de xingamento ...	58
IMAGEM 34 – Metáfora visual de música ...	59
IMAGEM 35 – Figuras cinéticas aplicadas em movimentos simples ...	59
IMAGEM 36 – Figuras cinéticas aplicadas em toda a cena ...	60
IMAGEM 37 – Exemplo de diagramação ...	61
IMAGEM 38 – Timing de uma HQ ...	63
IMAGEM 39 – Kid Strip, Yellow Kid ...	74
IMAGEM 40 – Kid Strip, Little Nemo in Slumberland ...	74
IMAGEM 41 – Girl Strip, Archie ...	75
IMAGEM 42 – Animal Strip, Mugsy Mouse ...	76
IMAGEM 43 – Animal Strip, Garfield ...	76
IMAGEM 44 – Quadrinho pulp, sobre investigações policiais ...	77
IMAGEM 45 – Quadrinho pulp, sobre ficção científica ...	78
IMAGEM 46 – Quadrinho pulp, sobre super-herói ...	79
IMAGEM 47 - A Redenção de Cam, de Modesto Brocos ...	104
IMAGEM 48 – Capa do Livro Reinações de Narizinho, de Monteiro Lobato ...	125
IMAGEM 49 – Capa do Livro As Crônicas de Nárnia, O Leão, a Feiticeira e o Guarda Roupa, de C S Lewis ...	125
IMAGEM 50 – Capa do Livro Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol ...	126
IMAGEM 51 – Capa do Livro Pinóquio, de Carlo Collodi ...	126
IMAGEM 52 – Cena de Desenho Animado Pokémon, de Satoshi Tajiri ...	127
IMAGEM 53 – Cena de Desenho Animado Meu Amigo Totoro de Hayao Miyazaki ...	127
IMAGEM 54 – Cartaz do Filme Labirinto, de Jim Henson ...	128

IMAGEM 55 – Capa do Livro História Sem Fim, de Michael Ende ...	128
IMAGEM 56 – Cartaz do Filme E.T. O Extraterrestre, de Steven Spielberg ...	129
IMAGEM 57 – Cena da Animação Ratatouille, de Brad Bird ...	129
IMAGEM 58 – Capa do Livro Como Treinar o Seu Dragão, de Cressida Cowell	130
IMAGEM 59 – Cartaz da Animação O Gigante de Ferro, de Brad Bird	130
IMAGEM 60 – Personagens fantásticos Quanticons	131
IMAGEM 61 – Personagem O Menino Maluquinho, de Ziraldo ...	134
IMAGEM 62 – Página da HQ Bear, de Bianca Pinheiro	134
IMAGEM 63 – Página da HQ Quadrinhos Rasos, de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho	135
IMAGEM 64 – Página da HQ Toscomics, de Samantha Flôor	136
IMAGEM 65 – Página da HQ Como Fazer Amigos e Enfrentar Fantasmas, de Gustavo Borges e Eric Peleias ...	137
IMAGEM 66 – Arte para revista de tiras de <i>Calvin and Hobbes</i> , de Bill Watterson	138
IMAGEM 67 – Arte de Tintim e seu universo, de Hergé	138
IMAGEM 68 – Página de Quadrinhos <i>Little Nemo in Slumberland</i> , de Winsor McCay ...	139
IMAGEM 69 – Personagens das tiras <i>Peanuts</i> , de Charles Schulz	140
IMAGEM 70 – Personagens humanos do projeto Quanticons	141
IMAGEM 71 – Arte experimental de cenário da HQ	143
IMAGEM 72 – Arte experimental de sequência da HQ com aplicação de retículas	144
IMAGEM 73 – Cartaz do filme Interestelar, de Christopher Nolan ...	152
IMAGEM 74 – Cartaz do filme Star Wars, de George Lucas ...	153
IMAGEM 75 – Cartaz do filme O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel, de Peter Jackson ...	154
IMAGEM 76 – Cartaz do filme Os Caçadores da Arca Perdida, de Steven Spielberg	154
IMAGEM 77 – Modelo padrão de Quarks, Léptons e Bósons	157
IMAGEM 78 - Pirâmide de estrutura das histórias em quadrinhos proposta	158
IMAGEM 79 - Rotas dos Bantos e Iorubás no Brasil	161
IMAGEM 80 - Cena do desembarque dos escravos trazidos da África,	

	contidos na HQ	164
IMAGEM 81 -	Universo Quanticons	166
IMAGEM 82 -	Mapa da Vl. Santana, Sorocaba, com as anotações dos locais de cada casa	167
IMAGEM 83 -	Rascunho do mapa do bairro em que vivem Mateus e os demais personagens	167
IMAGEM 84 -	Mapa do bairro, utilizado em cena durante a história em quadrinhos	168
IMAGEM 85 -	Cena inicial da história em quadrinhos montada em software 3D.	169
IMAGEM 86 -	Cena inicial da HQ finalizada à lápis ...	169
IMAGEM 87 -	Exemplo de página de quadrinhos construída com layout de três tiras por página ...	170
IMAGEM 88 -	Página de HQ com diagramação de quatro tiras por página	171
IMAGEM 89 -	Exemplo de diagramação de página de quadrinhos de cinco tiras	172
IMAGEM 90 -	Primeira cena da HQ colorizada com aquarela digital	173
IMAGEM 91 -	Comparação entre o traço limpo e o rascunho colorido	174

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivo	20
1.2 Justificativa	21
2 METODOLOGIA	24
3 A RELAÇÃO ENTRE AS HQ E A EDUCAÇÃO	28
3.1 Quadrinhos e suas origens	29
3.2 Elementos de uma HQ	49
3.3 Quadrinhos segundo seus gêneros e subgêneros	72
3.4 Quadrinhos segundo a sua forma de produção	80
3.5 Caminho a ser adotado	86
4 QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS NA ESCOLA	89
4.1 Conceitos fundamentais	91
4.2 Racismo e currículo: uma reflexão importante	105
4.3 A Lei 10639/03 como contribuição a uma educação antirracista	109
5 A HISTÓRIA DE CHICO REI EM HQ	116
5.1 Uma proposta de material didático como contribuição no combate ao racismo na escola	119
5.2 Escolhendo os caminhos para construção do material didático	122
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	177
REFERÊNCIAS	181
ANEXOS	188

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso vai além dos limites do curso de pedagogia que vivenciei durante os últimos anos, mas vai muito além dos limites de minha formação escolar e acadêmica, tendo íntima ligação com minha vida desde o início.

Ninguém tem sua personalidade e história se iniciando apenas durante o ensino superior, mas a vivência desde o nascimento até a escolha de ingressar num curso superior tem um peso gigantesco durante sua formação. Ainda mais quando se trata de alguém com mais de 40 anos de vida.

Eu nasci dia 27 de janeiro de 1973, na cidade de São Caetano do Sul, SP, no mesmo dia que Wolfgang Amadeus Mozart nasceu e desde muito pequeno foi fascinado por música tal qual o referido compositor, ouvia atentamente aos LP de MPB de sua mãe a ponto de ter um vocabulário bem vasto para um criança da sua idade.

Ainda bebê, minha irmã mais velha ganhou uma espécie de pianinho-xilofone que ela pouco se interessou, no entanto, eu passava horas batucando meus dedinhos loucamente naquelas teclas, como se fosse algum músico extremamente ágil.

Dessa época, veio meu hábito de assistir TV, acompanhando as novelas quando ainda era bebê de colo, a ponto de ainda me lembrar dos últimos capítulos da novela Anjo Mau, que eu assistia pelos vãos do meu berço enquanto meus pais acreditavam que eu dormia.

Esse hábito de assistir TV fez surgir um fascínio pelos desenhos animados. Meus desenhos favoritos na época eram os Flinstones, Manda Chuva e Tom e Jerry. No entanto, nada era mais fascinante quanto os desenhos animados da Disney que passavam aos domingos no programa Disneylândia. Eu tinha preferência pelo “Pato Donald no País da Matemática” e pelo “Fantasia”, sendo fascinado com a maneira como a música, o desenho e a matemática se complementavam com suas explicações maravilhosas.

Também comecei a me interessar por programas como “Concertos para a Juventude”, “Sítio do Pica-Pau Amarelo” e “Cosmos”. Na época, eu sonhava ver algo que misturasse todas essas coisas, mas para minha frustração isso nunca aconteceu.

Quando me alfabetizei foi a vez de me interessar pelas histórias em quadrinhos, nessa época meus pais já estavam separados e morava em Sorocaba, frequentava uma banca que havia na pracinha ao lado da rua da minha casa e lá eu pude conhecer histórias do Pernalonga, Patolino, a Turma do Lambe-Lambe e a Turma da Mônica. Como nos desenhos animados, minha preferência era pelas revistas Disney com aventuras cheias de fantasia, viagens pelo tempo, descobrindo locais misteriosos, em busca de tesouros de civilizações perdidas ou viajando pelo espaço sideral.

Essa fase de encantamento durante minha primeira infância sofreu uma ruptura brusca quando eu passei a frequentar a escola, ela me parecia um lugar autoritário, opressor, cheio de proibições, em que era permitido brincar apenas durante o recreio e com professores que se assemelhavam a generais visando disciplinar seus “soldados” a qualquer custo. É preciso lembrar que nessa época o país ainda estava sob a ditadura militar e muita coisa era bem diferente da realidade que se pode viver na atualidade.

Meu maior choque foi me deparar com as outras crianças que odiavam estudar, não tinham nenhum interesse em conhecer absolutamente nada, não eram curiosas e o único objetivo era tirar a nota mais alta possível, mesmo se elas não se lembrassem do conteúdo das provas uma semana depois da mesma acontecer.

Nesse ambiente eu era tido como uma espécie de animal raro, diferente de todos, não me interessando por futebol e outros esportes, apenas música, filmes, livros e HQ. Isso me fez sofrer *bullying*, que ao invés de me retrain, estimulou-me a ficar cada vez mais indisciplinado, briguento e desafiador em sala de aula.

Paradoxalmente eu adorava os livros didáticos, lia todos eles logo no primeiro mês do ano letivo e já sabia tudo que ia ser ensinado ao longo do ano. No entanto, esse hábito me fez mais mal do que bem na escola, pois eu passei a não prestar atenção nas aulas, que achava chatas e monótonas, dormindo durante as aulas. Isso aumentou o *bullying* sofrido na escola e aumentou minha reação negativa com os colegas de escola.

Esse problema demorou alguns anos para ser equalizado, embora nunca tenha sido completamente solucionado. Ninguém, entretanto, conseguia compreender como que um aluno tão indisciplinado poderia gostar tanto de aprender enquanto os demais

alunos sempre tão quietinhos tinham tanto ódio e desinteresse nas matérias. Essas crianças preferiam falar sobre os programas da TV, filmes adolescentes e músicas de sucesso, procurando imitar os adolescentes dos filmes estadunidenses dos anos 80. Com essa incompatibilidade entre a minha personalidade e as demais crianças, acabei me isolando através da prática do desenho, prática essa que já existia desde a época que batucava as teclas do pianinho-xilofone da minha irmã mais velha.

Tanto que, aos 10 anos, eu já fazia minhas próprias revistinhas de história em quadrinhos, com personagens e histórias próprias. Isso foi essencial para definir as primeiras décadas de minha precoce vida profissional.

Antes de fazer pedagogia, já atuava como ilustrador profissional há mais de 30 anos, iniciando nessa profissão com 17 anos e tendo como formação inicial um curso profissionalizante ofertado por um quadrinista experiente, que há muitos anos ensinava desenho para crianças e jovens, chegando a manter um programa da TV Cultura em que ele dava aulas de desenho.

Se chamava Ismael dos Santos, era amigo do mestre das HQ brasileiras Jayme Cortez, com quem chegou a dividir um estúdio de arte muitos anos antes, como professor de desenho se orgulhava por passar em suas escolas desenhistas, designers e personalidades ligadas à várias linguagens das artes visuais consagrados como Brálio Matsumoto, João Spacca, Alexandre Nagado, Elifas Andreatto, Valdir Gamboa, Emerson Abreu, Rodrigo Leão, João Pacheco, Daniel Caballero, Alcir Rafael, Arthur Garcia, Glicério Rocha e tantos outros profissionais das comunicações, sendo que ele mesmo considerava seus alunos como sua obra-prima.

Sem muita consciência da grandiosidade do mestre que o destino havia cuidadosamente colocado no meu caminho, me entreguei docilmente à tarefa de tornar-se desenhista, aprendendo não apenas os conhecimentos do desenho, mas também rudimentos básicos de artes gráficas, caricaturas, histórias em quadrinhos, roteiro, *storyboard*, direção de cinema, publicidade, charges, etc.

Ainda morando em Sorocaba com minha avó, na época eu já trabalhava como *office boy* do Banco do Brasil, desde os 14 anos, o que me possibilitou pagar pelo curso de desenho que era ministrado nas dependências da então Casa da Cultura de Sorocaba, que, anos mais tarde, veio se tornar a Oficina Cultural Grande Otelo, mas

que, hoje, não passa de um edifício abandonado no centro da Praça Frei Baraúna na região central da cidade.

Desde o primeiro dia de aula, eu decidi me tornar desenhista profissional e com esse propósito empreguei meus dias, noites, madrugadas, feriados, festas, etc. para aprender e me aprimorar no desenho até conseguir meu primeiro registro em carteira como ilustrador. Meu primeiro trabalho devidamente registrado como assistente de arte e depois artista gráfico foi na extinta produtora MPO Vídeo, especializada em videoaulas de música e informática. Embora já tivesse trabalhado de freelancer como roteirista de quadrinhos, caricaturista, desenhista de suplemento infantil de jornal e chargista, era meu primeiro emprego oficial na área.

Depois dessa época, trabalhei por mais de quatro anos na McCann Erickson (atual agência de propaganda WMcCann), na época a maior agência de propaganda da América latina e lugar aonde eu tive a oportunidade de aprender absolutamente tudo o que uma pessoa poderia aprender para se tornar um ilustrador profissional, desenho e pintura com diversos materiais profissionais, papéis e telas mais variados possíveis e foi o lugar que proporcionou meu primeiro contato com softwares gráficos e ilustração digital.

Depois dessa etapa, ainda trabalhei alguns anos fazendo ilustrações, animações, jogos e design para sites até que, em 2001, eu tive minha primeira experiência em uma empresa de educação à distância e treinamento, chamada Integração. Aliás, foi somente nesse trabalho que enfim consegui ter meu registro como ilustrador em carteira de trabalho. Desse trabalho eu fui para a *Manager online* e me tornei um dos responsáveis por instalar o departamento de educação à distância, também conhecido na época como *e-learning*. Foram minhas primeiras experiências aliando o desenho com educação.

Após o período citado retornei ao trabalho exclusivamente com ilustração fazendo freelancer, atividade essa que modifiquei em 2009, quando, já presidindo a ABIPRO (Associação Brasileira dos Ilustradores Profissionais) eu aceitei um desafio proposto por alguns associados de buscar diversificar os clientes e trabalhos que o meu estúdio oferecia. Na época eu resgatei todos os conhecimentos que tinha além da minha experiência com ilustração, visando montar uma nova forma de atuar como

artista e ilustrador, servindo de exemplo e inspiração para outros artistas mais novos. Outro episódio que foi muito importante para procurar dar uma guinada completa no tipo de trabalho que fazia foi a morte do seu pai ocorrido alguns anos antes (2004). Ele era alcoólatra, que, aliás, havia sido o principal motivo da sua separação com a minha mãe, pois o alcoolismo foi o deixando violento e a situação começou a ficar perigosa.

O alcoolismo também rendeu uma forte diabetes, que, por sua vez, lhe rendeu a amputação de suas pernas, o fazendo passar seus últimos anos entretido num leito de uma instituição de caridade, conseguida por seu irmão mais novo. Nos últimos meses ele estava sofrendo de insuficiência renal e precisou começar a fazer hemodiálise. Durante sua segunda hemodiálise, seu organismo não resistiu. Naquela época, meu trabalho como ilustrador era basicamente voltado para bancos e marcas de bebidas alcoólicas, e comecei a me questionar se valia a pena utilizar o meu talento como artista para dar lucro para esse tipo de indústria e quantas outras pessoas poderiam repetir a trajetória destrutiva do meu pai por conta do incentivo de minhas ilustrações.

A partir daí eu passei a fazer novamente animação, design (agora não apenas de sites e jogos, mas também design gráfico em geral), roteiros para quadrinhos, caricaturas e minha maior ambição que era criar projetos e desenvolver alguma forma de patrocínio para realizar esses projetos.

Nesse momento, comecei a resgatar alguns projetos pessoais que ficaram parados por muitos anos por não conseguir viabilidade econômica. Um deles, o que eu tinha mais afinidade, era uma proposta para desenvolver histórias em quadrinhos e desenhos animados para serem usados em escolas como se fossem materiais didáticos, sendo que esses desenhos ajudariam a ensinar as matérias escolares, de preferência as matérias mais difíceis de serem trabalhadas em sala de aula.

Esse projeto, quando criado ainda em 1999, era uma proposta extremamente arrojada e ambiciosa e havia nascido devido ao meu desapontamento com clientes que no momento já haviam me contratado para trabalhar em projetos infantis, principalmente em sites educativos, que era algo bastante na moda na segunda metade dos anos 90.

Como eu havia participado da grande maioria dos projetos infantis, sempre dando o meu melhor, apostando minhas esperanças em conseguir um trabalho que,

enfim, fosse estável e valorizasse o seu esforço. Mas o resultado sempre foi o de ser dispensado depois do trabalho árduo realizado para implantar os projetos, revelando que, para essas empresas, minha experiência e talento eram úteis apenas quando os projetos estavam sendo implementados. Como resposta, eu fui inventar uma proposta muito melhor do que todos os projetos que eu havia trabalhado e conhecido na vida.

Desde que havia me mudado para São Paulo, sempre que podia realizar algum curso, seja ele qual fosse a área. Na época que criei esse projeto infantil, estava realizando um curso que pretendia aliar ciência e espiritualidade e, durante uma das primeiras aulas, o meu professor desse curso mostrou como se deu o processo do *Big Bang*, que segundo o conhecimento científico da época, era a teoria que melhor explicava o início do Universo.

Ao me deparar com os pormenores desse episódio, em que as quatro forças que atuam no Universo foram estabelecidas e determinaram a criação das partículas subatômicas, me ocorreu uma ideia arriscada, porém, fantasiosa o suficiente para servir de base para criar personagens ligados a esse momento e que fossem uma espécie de depositários do conhecimento científico para, mediante aventuras cheias de fantasia ensinar sobre todas as áreas do conhecimento, atraindo a curiosidade das crianças.

Pela complexidade e ambição da proposta, eu tinha consciência que seria necessário muito tempo de leitura, estudos e pesquisa, mesmo porque não existia nada semelhante a essa proposta que o pudesse auxiliar a desenvolver esse projeto. No entanto, eu passei a realizar estudos e pesquisas durante os momentos em que os trabalhos de freelancer de ilustração eram mais escassos.

Em 2010, foi enfim feito o primeiro documento explicando melhor a proposta, que era apresentada para possíveis interessados em patrocinar projetos voltados para o público infantil. No entanto, o retorno obtido com empresas de comunicação e especializadas em desenvolver produtos para crianças foi negativa. O projeto era complexo, exigia muito tempo para ser desenvolvido e foi considerado por muitos perigosamente comprometidos com a educação das crianças, o que impossibilitava o retorno financeiro rápido e fácil.

Diante da resposta negativa, ao invés de desistir, minha decisão foi a de procurar ter condições para sozinho tocar o projeto, uma vez que eu não tinha dinheiro suficiente

para contratar profissionais especializados para montar uma equipe e pelo fato da forma como a proposta era estruturada não atraía investidores e parceiros.

Minha primeira grande investida no sentido de me capacitar para realizar esse projeto foi fazer um curso profissionalizante de desenho animado. Em 2014, passei no processo seletivo para o curso de animação oferecido pelo CAV – Centro de Audiovisual de São Bernardo do Campo, e com o mesmo afincio que décadas atrás decidi estudar desenho para ser ilustrador, eu mergulhei no aprendizado de desenho animado.

No entanto, realizar uma proposta como essa em desenho animado se mostrou financeiramente inviável, pois necessitaria de um grande investimento em equipamento e seria impossível ser produzido por apenas uma pessoa. Procurando realizar os ajustes necessários, fui chegando à conclusão de que o meio de comunicação que melhor apresentava condições para se tornar realidade eram as Histórias em Quadrinhos, por ser uma mídia de produção relativamente barata, permitir que apenas uma pessoa a produza e é uma mídia que para ser consumida não precisa de tecnologia de ponta, conexão de internet ou algum conhecimento específico para ser acessado. Bastava que as revistas fossem impressas e distribuídas para as crianças.

Durante esse período, comecei a procurar alguma instituição que se interessasse em realizar alguma parceria e, se possível, patrocinar o desenvolvimento das HQ do projeto e cheguei ao laboratório SPRICE que fica dentro do Campus da Unesp da Barra Funda em São Paulo, parte do curso de Física e que era um dos poucos laboratórios da América Latina que trabalha em parceria com o CERN, da Suíça. Os responsáveis pelo SPRICE, adoraram o projeto e decidiram apoiar com auxílio de informação sobre Física e também patrocínio financeiro.

No entanto, o coordenador do laboratório exigiu que eu tivesse domínio teórico sobre educação para assegurar que a maneira como a HQ seria produzida seria capaz de ensinar as crianças. Mediante essa cobrança eu participei do processo seletivo do curso de Pedagogia da UNESP, Campus de Bauru, e ingressei na turma de 2019, curso esse que, agora, é possível, tendo como TCC justamente o mesmo projeto que começou a ser pensado, lá em 1999, e que demorou tanto tempo para tomar forma, sob

a pesquisa da utilização de quadrinhos em sala de aula, adotando as questões étnico-raciais como tema e tendo como base a história da vida de Chico Rei.

Este Trabalho de Conclusão de Curso, portanto, não é o ponto final desse projeto, apenas a conclusão de um esforço cuidadoso e responsável para que essa proposta possa gerar frutos futuros, sem arriscar se desvirtuar de seu propósito original.

1.1 Objetivo

O relato de vida do autor deste trabalho revela que o objeto de pesquisa é relativo à produção e uso de histórias em quadrinhos em sala de aula feitas com objetivo educativo.

Compreendemos os motivos de cunho pessoal, entretanto, é preciso também levar em conta se esses motivos estão em consonância com as demandas sociais, as dificuldades enfrentadas no dia a dia de uma sala de aula.

Também precisamos saber se essa proposta consegue encontrar convergências para que os objetivos do pesquisador enquanto artista e cientista da aprendizagem em formação com a realidade do ensino signifique um avanço real nos problemas que professores e alunos encontram nas escolas.

Este trabalho busca compreender mais a fundo a natureza das histórias em quadrinhos e analisar qual modelo de produção de HQ é o mais indicado para viabilizar o objetivo pedagógico, servindo como auxiliar de um professor em sala de aula.

Podemos definir as histórias em quadrinhos “[...] como enredos narrados quadro a quadro, por meio de desenhos e textos, que utilizam o discurso direto, característico da língua falada em um gênero textual bem aceito entre os estudantes” (Tanino, 2011, p. 14).

Partimos do princípio de que a HQ tem um grande potencial educativo (Vergueiro, 2010). Elas servem para ampliar a reação emocional, alicerçando os laços de empatia entre o leitor e a narrativa. Já para Jouve (2002), os quadrinhos apresentam algumas dimensões relacionadas diretamente ao processo cognitivo. Esse processo faz com que o leitor decifre signos, o que supõe um importante esforço de abstração, cujo trabalho se realiza de forma afetiva, por suscitar emoções, provocando

no sujeito sentimentos de admiração, piedade, riso ou simpatia, tudo isso despertado pelos personagens das histórias.

Mas por que desenvolver história em quadrinhos de um tema voltado para as questões étnico-raciais? Historicamente, no Brasil, a história afro-brasileira tem sido colocada de lado em detrimento de uma apresentação dos fatos, queira de modo crítico ou não, sob um viés etnocêntrico, que favorece e justifica a construção das camadas “brancas” da sociedade global e brasileira como lado dominante (Arantes, 2016). A existência do preconceito racial no Brasil obriga-nos a ter consciência de que o racismo é resultado de uma construção social (Segato, 2005). Por isso, formar cidadãos que pensem criticamente sobre suas ações cotidianas, a fim de amenizar os efeitos dessa segregação simbólica e física, imposta sobre os corpos pretos e pardos, é condição fundamental para a superação do racismo na nossa sociedade (Lewis, 2014). Além disso, na BNCC (Brasil, 2017), nas séries iniciais do ensino fundamental (1º ao 5º ano), a temática étnico-racial não é tratada como conteúdo a ser ensinado, como se não existisse tal problema na sociedade brasileira. Daí a importância dessa pesquisa.

Nosso trabalho visa apontar como deve ser elaborada uma revista de História em Quadrinhos (HQ), analisando todas as suas etapas de produção para indicar a maneira de tornar viável a produção de uma revista capaz de abordar a questão étnico-racial para as crianças do último ano do ensino fundamental (5º ano) de escolas públicas, utilizando a mesma dinâmica, características técnicas e artísticas das HQ infantis de aventura e ficção, mantendo a dinâmica das revistas tradicionais de maneira a auxiliar a tarefa do professor de abordar essa temática em sala de aula. Esse cuidado se deve ao fato de que a intenção é de produzir um material que seja mais bem recebido pelas crianças, sendo encarado mais como uma forma de entretenimento e menos um recurso didático, facilitando o processo de aprendizagem do tema.

1.2 Justificativa

A Lei 10.639 completou 20 anos em janeiro de 2023 (conforme iremos nos aprofundar mais adiante) obriga a inclusão da história e cultura afro-brasileira no currículo da educação básica e formação de professores.

No entanto, a realidade tanto na formação dos professores quanto na aplicação em sala de aula está longe de refletir as intenções que essa lei pretende promover na sociedade, conforme matéria de Santos (2023) relata que, quando o assunto é tratado em sala de aula, vem geralmente acompanhado de superficialidade, estereótipos e materiais desatualizados, além do problema relativo à falta de apoio na formação dos professores.

Pelas palavras de Carvalho (2023):

Foi uma conquista de décadas de luta do movimento negro. A essência está na importância para a formação da sociedade brasileira ao receber o ensino sobre a África e a cultura negra, revolvendo os anos de negação da contribuição do povo negro nas áreas social, cultural, econômica e política para a História do Brasil.

Finalmente, a valorização dos intelectuais e artistas negros brasileiros, da música, da culinária, da dança e das religiões de matriz africana estava se tornando, naquela época, realidade para o ensino e debates em salas de aula. [...]

[...] Embora duas décadas tenham se passado, podemos afirmar que a lei 10.639 não foi implementada de forma efetiva. Há uma distância entre o que se propõe e o seu resultado, e o motivo está na intolerância, na discriminação e no racismo.

Ainda de acordo com matéria publicada no site Leia Já, Guimarães e Ramos (2023) reproduzem a fala da entrevista dada pela historiadora e professora de história da África da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Valéria Costa, que diz que:

Tem-se um entendimento distorcido. A Lei diz que tem que abarcar todas as áreas do conhecimento, mas, algumas disciplinas ficaram de 'abre alas'. Veja, ficar 'abre alas' não significa que é apenas uma obrigatoriedade dessas disciplinas, ou seja, as demais áreas também têm a obrigatoriedade. Essa incompreensão acabou fazendo com que as disciplinas das áreas das ciências naturais e exatas não incorporassem de imediato essa empreitada [...]

[...] A construção do racismo, que é historicamente elaborada, nega a produção de conhecimento da África e dos africanos em diáspora. Então, o racismo se fortaleceu, dentro da perspectiva ideológica, inferiorizando, necrosando e anulando o outro, que é o africano e descendentes.

Ainda nessa matéria, para exemplificar os recursos utilizados em sala de aula para fazer valer a lei, Guimarães e Ramos (2023) afirmam que:

Lilian explica que a SEE de Pernambuco trabalha na educação antirracista através da aderência de novos materiais didáticos, por parcerias com bibliotecas, do currículo atravessado e transversal e da formação continuada dos professores e gestores da rede estadual. Estas iniciativas procuram preparar o ambiente escolar e os conteúdos para incidir uma educação mais completa dentro das salas de aula.

Posto isso, temos a consciência de que ainda há um esforço a ser realizado por parte dos profissionais ligados à educação nas mais variadas instâncias para que esses problemas sejam sanados, embora saibamos que toda contribuição, embora valiosa, não consiga conseguir resolver a questão em definitivo. Entretanto, a não iniciativa em colaborar para que a Lei 10.639 se faça efetiva nas escolas seria o maior erro possível. No sentido de acrescentar ao desafio de contribuir para a efetivação dessa justa legislação, na prática, que compreendemos a importância de se utilizar uma ferramenta tão popularmente utilizada para o entretenimento de crianças e jovens quanto uma revista de história em quadrinhos como material didático, pensado e planejado para ser utilizado em sala de aula, embora se pareça com apenas mais uma revista com tema ajude na utilização de professores como auxiliar no ensino de seus alunos.

2 METODOLOGIA

A pesquisa de caráter qualitativo (Fonseca, 2002) produziu um roteiro de Revista de História em Quadrinhos (HQ), para ser utilizada com alunos do 5º ano do ensino fundamental, em qualquer área do conhecimento. A revista segue o padrão de formato europeu (21cm de largura por 28 cm de altura). É composta por uma história de 57 páginas e terá um roteiro redigido seguindo o formato clássico para o audiovisual (três atos de 20 páginas cada em média). Ela contém ainda personagens que transmitem toda a variedade étnica e cultural do Brasil, ilustrada em estilo simples, com traço a lápis e colorização digital básica. Sem grandes complexidades técnicas para dar maior destaque ao desenrolar da história, apresentando personagens, na maioria crianças. (Tayra, 2012) A HQ é baseada na história de “Chico Rei”. Tal história encontra-se narrada no livro “Chico Rei Congo do Brasil” (Silva, 2007). Conforme o autor, a história de Chico Rei, normalmente, é contada pela tradição oral de Minas Gerais, sem se ter a certeza se ele é uma figura histórica ou uma lenda. Segundo Silva (2007), a narrativa diz respeito à trajetória de um monarca africano, nascido no Congo e que se tornou escravo. Foi trazido para o Brasil, juntamente com membros da sua família, em meados do século XVIII, no navio negreiro “Madalena”. Na ocasião da viagem só ele e o filho sobreviveram. Ao ser comprado, recebeu o nome de Francisco (apelido de Chico) e como era rei em sua terra, ficou conhecido como “Chico Rei”. Levado como escravo para trabalhar em uma mina, escondia pepitas no seu cabelo, conseguindo, com o passar do tempo, comprar a sua alforria, do seu filho, dos seus compatriotas, além de também comprar a própria mina. Criou a primeira irmandade de negros livres de Vila Rica e ergueu a igreja Nossa Senhora do Rosário, naquele mesmo local. Ainda no século XVIII, tornou-se monarca em Ouro Preto, com a anuência do Governador Geral. Sua história serviu de exemplo para muitos escravos lutarem por sua liberdade. Em 1964, Chico Rei foi enredo da escola de samba do Rio de Janeiro GRES “Acadêmicos do Salgueiro”, que se sagrou vice-campeã do carnaval carioca.

Este trabalho baseou-se na metodologia da pesquisa bibliográfica, servindo de suporte referencial do nosso objeto, tomando como base três aspectos: o artístico, focado especialmente nas histórias em quadrinhos como linguagem, conhecendo suas

peculiaridades, variedades e possibilidades para se estabelecer um caminho mais seguro, indicado especificamente para se realizar na confecção da HQ e o aspecto histórico/sociológico, que busca se apropriar do tema a ser trabalhado em quadrinhos e na história adotada como base para desenvolver a temática das relações étnico-raciais. O terceiro aspecto a ser pesquisado é o pedagógico, visando compreender a relação das HQ com a relação ensino/aprendizagem e buscando empregar, nos quadrinhos, os recursos e estratégias pedagógicas que poderão auxiliar o material a ser produzido no sentido de potencializar a curiosidade e a fixação do conteúdo.

Juntamente com o trabalho bibliográfico também foi realizado o trabalho experimental, em que foram testadas técnicas e linguagens de desenhos, formas de diagramação das páginas e de narrativa dentro da linguagem dos quadrinhos no sentido de viabilizar uma produção mais eficiente em termos de produção artística e também em termos de fluidez do conteúdo a ser produzido.

Como resultado deste trabalho foi produzido um layout montado em um boneco digital no formato PDF contendo o roteiro na diagramação final, com os textos finais da história e às 57 páginas já com todos os elementos devidamente marcados que permitem ao leitor conseguir ler e acompanhar o desenrolar da história mesmo faltando as artes definitivas, além de ter todas as referências visuais selecionadas e prontas aguardando a oportunidade de ser utilizadas para a finalização dos desenhos que puderam ser feitos durante o processo deste trabalho, por exigir tempo hábil maior.

Pensando de maneira mais objetiva em como seria o trabalho de arte, foi realizado um levantamento de gêneros e subgêneros das HQ para escolher o melhor caminho dessa história em quadrinhos, assim como também foram levantadas as possibilidades de traço, técnicas e estilos da arte que poderiam ser adotadas na nossa história, no sentido de potencializar visualmente a conexão entre história e leitor. Também foram levantadas as possibilidades de se estruturar a história, os personagens, o universo em que a história deve ser desenvolvida e a maneira como a história irá se desenvolver, tendo como base a realidade material do autor, pois se os caminhos a serem adotados não puderem ser viabilizados materialmente, mesmo que teoricamente apontem como indicado, não será possível a sua realização.

Durante alguns momentos, fomos questionados se não seria melhor, mais representativo, democrático e legítimo criar uma equipe de artistas realizando a produção dessa história de maneira colaborativa. Esse é um dos casos de idealização que em termos objetivos inviabilizaria a produção da HQ, porque o projeto precisaria ser muito mais longo do que já foi pensado, pois precisaria ter, muito antes das pesquisas em conteúdo científico, referências e pesquisa artística, um planejamento de formação, capacitação, treinamento, oferecimento de espaço físico e material para uma equipe poder produzir o trabalho, sem contar a necessidade de remuneração dessa equipe a ser formada.

A realidade do autor simplesmente não permite se dar ao luxo de adotar um formato nesses padrões, primeiro por não ter capital disponível para custear um modelo assim, depois, por não possuir nem espaço físico e muito menos equipamento que permita treinar, capacitar, etc. um grupo de artistas (novatos ou experientes) e, esperar o tempo necessário até que haja um processo de amadurecimento artístico da equipe que permita criar um grupo entrosado o suficiente para produzir um material coletivo de qualidade, e que, obviamente, se tivesse todo o amparo anterior, poderia produzir um trabalho muito mais complexo, amadurecido e num prazo de tempo muito mais curto depois dessa estruturação prévia.

Algumas pessoas afirmavam que, se houvesse alguma maneira de financiamento, o projeto poderia seguir esse caminho. No entanto, empresas e bancos, ainda mais dentro da realidade empresarial brasileira, não possuem nenhum interesse em investir num projeto a longo prazo, ainda mais colocando dinheiro em algo de autoria de uma pessoa sem nenhuma origem abastada, sem garantia de suporte financeiro ou prestígio dentro da nossa sociedade burguesa.

Ainda assim, restou a opção de se fazer uma campanha de arrecadação coletiva (*crowdfunding*). Na verdade, essa possibilidade foi tentada, mas divulgar um projeto para as pessoas que tenham condições financeiras para dispor de recursos em um projeto é uma tarefa que exige do seu proponente um esforço de tempo quase exclusivo, sem contar que, uma campanha, para ser bem sucedida, precisa ter um prazo de tempo limitado na hora de angariar recursos, pois os colaboradores costumam não ter interesse e nem saúde financeira para financiar um projeto por muito tempo. Para se

realizar uma proposta com campanha de curto prazo é preciso ter um cálculo de despesas muito bem detalhado, pensando em todos os detalhes possíveis, o que exigiria a atuação de alguém experiente na criação de projetos, pessoa essa que não temos como contratar. Sem contar que pensar nos custos de uma equipe numerosa já englobando todas as necessidades de capacitação e os demais detalhes tornaria o valor final muito alto, o que vai deixando a possibilidade de sucesso cada vez mais remota.

Resta a possibilidade de financiar, com algum mecanismo mais tímido como uma bolsa de pesquisa ou um edital de cultura. Nesses casos é preciso compreender que, quanto menos pessoas sendo remuneradas para o projeto, menor será a dificuldade em se conseguir financiar ou pelo menos viabilizar o projeto de alguma forma, embora o tempo necessário para se realizar o trabalho seja muito maior.

Por isso, o caminho adotado foi o do trabalho sozinho, sem comprometer a mão de obra de terceiros, mas viabilizando um financiamento mais próximo daquilo que a realidade apresentada permitiu, em um prazo longo para a produção do material, e por esse motivo, ele se tornou tema de um trabalho acadêmico.

Conforme o leitor ler o relato do trabalho mais adiante, verá que os caminhos adotados visam atender a essa realidade. O estilo do desenho escolhido (cômico), o gênero da HQ (Kid Strip), a técnica de desenho a lápis com colorização de aquarela digital (resultado que levou muito tempo até ter essa configuração final) e a escolha para que a obra, após concluída possa chegar gratuitamente aos leitores (alunos de escolas públicas), foram escolhas feitas conscientemente, assim como um universo de personagens contemporâneos, convivendo com conflitos semelhantes ao de qualquer criança da atualidade e com um elemento fantástico que irá transportar esses personagens ao conteúdo a ser ensinado na história, faz parte de uma estratégia de fazer com que a história em si esteja mais próxima das aventuras fantasiosas das obras comerciais do que dos livros produzidos para ensinar conteúdos escolares.

3 A RELAÇÃO ENTRE AS HQ E A EDUCAÇÃO

Ao realizar o levantamento sobre a relação existente entre as HQ e a educação, foram encontradas dezenas de arquivos acadêmicos que tratam desse assunto, revelando pesquisas onde as histórias em quadrinhos estavam sendo aplicadas às mais diversas áreas de ensino, da educação infantil ao ensino médio, algumas vezes até mesmo no ensino superior; para auxílio da aprendizagem da linguagem escrita, língua portuguesa, literatura, física, artes, matemática, geografia, história, filosofia, saúde bucal, saúde pública, educação sexual, educação nutricional, ciências, hábitos posturais, recursos hídricos, até mesmo para a formação de professores, tanto no modelo de quadrinhos impressos, como tiras ou quadrinhos digitais.

Esse resultado dá uma percepção inicial de que não apenas a utilização de quadrinhos nas escolas já é uma realidade consolidada e justificada em pesquisas científicas como ela já conquistou um espaço considerável, quebrando paradigmas e preconceitos históricos quanto ao seu valor como ferramenta pedagógica.

Porém, a realidade geral junto ao senso comum continua muito aquém do que potencialmente esse meio de comunicação pode estar inserido no ambiente escolar, auxiliando o processo ensino-aprendizagem em sala de aula como uma poderosa ferramenta para os professores na sua tarefa cotidiana.

É preciso, no entanto, que tenhamos a clareza que a nossa proposta de utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula em momento algum está sendo reivindicado como substituto do professor e do ensino com suas metodologias e pedagogias já consolidadas, muito menos sendo apresentado como uma opção que revolucione o sistema de educação, tornando as práticas e estratégias de sala de aula obsoletas, como, muitas vezes, vemos defensores de ferramentas digitais, ensino à distância e até mesmo o *homeschooling* fazer.

O nosso posicionamento é o de oferecer ao professor mais um recurso capaz de auxiliar e enriquecer a experiência de aprendizado dos alunos através de um meio de comunicação peculiar e complexo, pelo fato das HQ apresentarem características ao mesmo tempo, presentes em muitas outras formas de comunicação e únicas no resultado, de maneira a permitir um alto grau de imersão do leitor, estimulando uma

série de desenvolvimentos cognitivos em diversas áreas, seja por apresentar ao aluno que tem contato com os quadrinhos um modelo de comunicação que alia, de maneira naturalmente dialética, imagem e texto numa sequência natural de acontecimentos ao longo transcorrer da história apresentada, ou seja, por proporcionar a capacidade de promover um envolvimento afetivo do leitor com personagens e situações contidas na história que permitem potencializar a experiência e auxiliar ainda mais a retenção da mensagem e conhecimento que está sendo transmitido sem que o aluno sinta o peso e a dificuldade, muitas vezes, presentes nos processos e ferramentas tradicionais de ensino escolar.

3.1 Quadrinhos e suas origens

Para compreender essa linguagem é preciso antes conhecê-la a fundo, indo do mais simples ao mais complexo em termos de HQ, por isso a primeira coisa que temos a fazer é definir o que é uma história em quadrinhos a partir de sua especificidade. Esse é um trabalho que outros estudiosos do tema já fizeram e que nós podemos tomar por base. Maria Jaciara de Azeredo Oliveira, em sua dissertação de mestrado pela Universidade Federal Fluminense, já fez um trabalho muito importante no caminho de traçar muitas das bases que precisamos ter como suporte teórico.

Estudiosos do tema afirmam que, desde o começo da humanidade, se desenha de maneira sequencial como uma tentativa para se registrar uma história. Esses esforços poderiam ser compreendidos como uma proto-história em quadrinhos, fruto de uma necessidade inerente do ser humano em se comunicar, encontrando nesse recurso uma ferramenta válida para registro e transmissão de fatos e, posteriormente, conforme o desenvolvimento humano foi sendo promovido, também de ideias. Segundo Paiva:

O começo das HQ pode estar relacionado à origem da comunicação na humanidade ou à necessidade de comunicação humana, quando nos primórdios da história iniciaram-se os registros por meio de desenhos rupestres em sequência, que se assemelham às HQ na sua estrutura de simulação de movimentos (Paiva, 2017, p.31).

Temos também um relato sobre esse tipo de registro de Vergueiro:

Assim, quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido, poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens. Bastaria enquadrá-la para obter algo muito semelhante ao que modernamente se conhece como histórias em quadrinhos. (Vergueiro, 2006, p. 8-9).

Podemos verificar nas pinturas rupestres, que estão em muitas delas, característica de figuração da realidade, demonstrando que o objetivo delas não seriam meramente decorativas, mas comunicativas. Também podemos perceber a tentativa de se realizar uma sequencialidade, uma vez que uma única imagem provavelmente seria incapaz de transmitir toda a ideia sobre os acontecimentos que estavam sendo registrados nas cavernas, como podemos conferir nas imagens 01, 02 e 03:

Imagem 01 - Dois indivíduos abatendo uma anta, pintura rupestre do Seridó, RN.



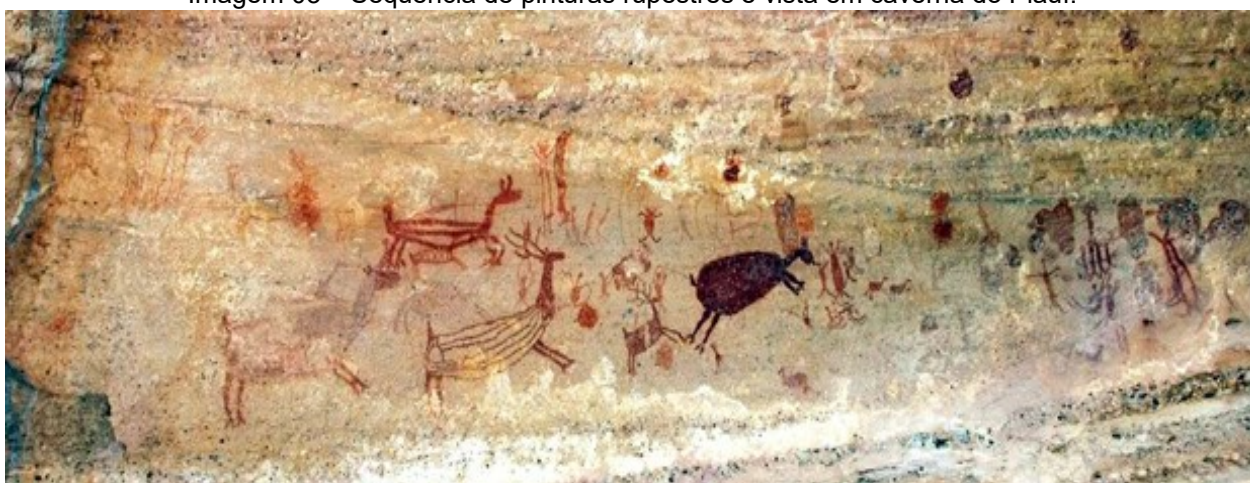
Fonte: <https://ensinarhistoria.com.br/pre-historia-parte-3-serido-e-inga/>

Imagem 02 - “Capela Sistina” da pintura rupestre, no sítio arqueológico de Serro Azul, na Amazônia colombiana



Fonte: <https://abra.com.br/artigos/conheca-a-capela-sistina-da-pintura-rupestre-na-amazonia/>

Imagem 03 – Sequência de pinturas rupestres é vista em caverna do Piauí.



Fonte: <https://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/10/interior-do-brasil-tem-vestigios-dos-mais-antigos-habitantes-das-americas.html>

Essa mesma tentativa é encontrada presentemente nas crianças durante a sua fase de pré-alfabetização, conforme aponta Vergueiro (2017), quando crianças representam suas falas por meio de desenhos, na tentativa de se criar uma linguagem própria que possa ser lida posteriormente. Se pegarmos as pesquisas realizadas por Luria (2010) registradas no livro “Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem”, descreve que a criança antes da sua alfabetização, no momento que podemos

considerar como sua “pré-história” individual, já desenvolveu uma série de técnicas primitivas semelhantes à escrita que acabam se perdendo no momento que a criança se apropria do sistema de signos padronizado e econômico, culturalmente elaborado através da alfabetização, cuja utilidade é auxiliar à criança a recordar uma ideia ou um fato que ela não conseguirá manter registrado na sua memória com facilidade, necessitando de uma ferramenta capaz de satisfazer suas necessidades, e que, ao longo do tempo, se desenvolve de rabiscos indiferenciados para rabiscos com marcas que caracterizam particularidades do conteúdo a ser registrado, chegando a uma espécie de desenho, que se desenvolve por sua vez em uma escrita pictográfica capaz de ser usada como um signo que possa ser lido. De acordo com suas palavras:

Após ter começado com uma escrita de brincadeira, não-diferenciada, diante de nossos próprios olhos, o sujeito descobriu a natureza instrumental de tal escrita e elaborou seu próprio sistema de marcas expressivas, por meio das quais foi capaz de transformar todo o processo de recordação. A brincadeira transformou-se em escrita elementar, e a escrita era, então, capaz de assimilar a experiência representativa da criança. Tínhamos atingido o limiar da escrita pictográfica.

O período de escrita por imagens apresenta-se plenamente desenvolvido quando a criança atinge a idade de cinco, seis anos; se ele não está clara e completamente desenvolvido nessa época, é apenas porque já começou a ceder lugar à escrita alfabética simbólica, que a criança aprende na escola – e às vezes mesmo antes.

Não fosse este fator, teríamos todas as razões para esperar da pictográfica um florescente desenvolvimento e é isto, na verdade, que vemos em toda parte em que a escrita simbólica não está desenvolvida ou não existe; a pictografia floresceu entre os povos primitivos... (Luria, 2010, p.173).

Compreendemos que esses estudos demonstram, comparando com as questões ligadas à própria história da humanidade, que o desenho nasce de uma necessidade de se contar história, registrar acontecimentos para poderem ser posteriormente lidos, e uma vez que acontecimentos não são isolados, mas decorrem de um desenrolar de ações repletas das causas e efeitos, esses registros igualmente deverão conter esses transcorrer dos fatos, relatando uma sequência visualmente.

Segundo a pesquisa de Silva (2012), várias crianças em fase de pré-alfabetização que participaram do seu trabalho produziram desenhos utilizando uma narrativa empregando a mesma dinâmica das histórias em quadrinhos para estabelecer a passagem de tempo, demonstrando ser essa uma tendência natural da criança para

se comunicar. Podemos comparar com as imagens 04 e 05 que exemplificam essa pesquisa:

Imagem 04 – Suzie, 4 anos



Fonte: Silva (2012)

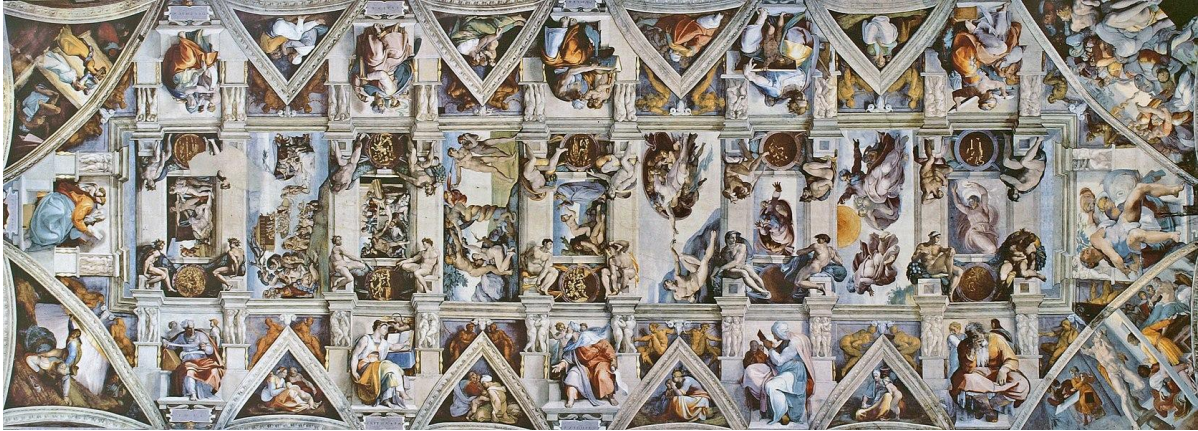
Imagem 05 – Suriá, 5 anos



Fonte: Silva (2012)

Ao longo da história, vários registros podem ser considerados como uma proto-história em quadrinhos, como as gravações e pinturas em templos de várias civilizações, representações da via-sacra das igrejas e as pinturas em seus interiores, trípticos, etc. como podemos conferir nas imagens na imagem do teto da Capela Sistina, no Vaticano.

Imagem 06 – Teto da Capela Sistina, de Michelangelo Buonarroti



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Teto_da_Capela_Sistina

Essa mesma tendência ao sequenciamento sem, porém, contar com o recurso da escrita, pode ser verificado nas imagens tão comuns nas igrejas católicas da via-sacra.

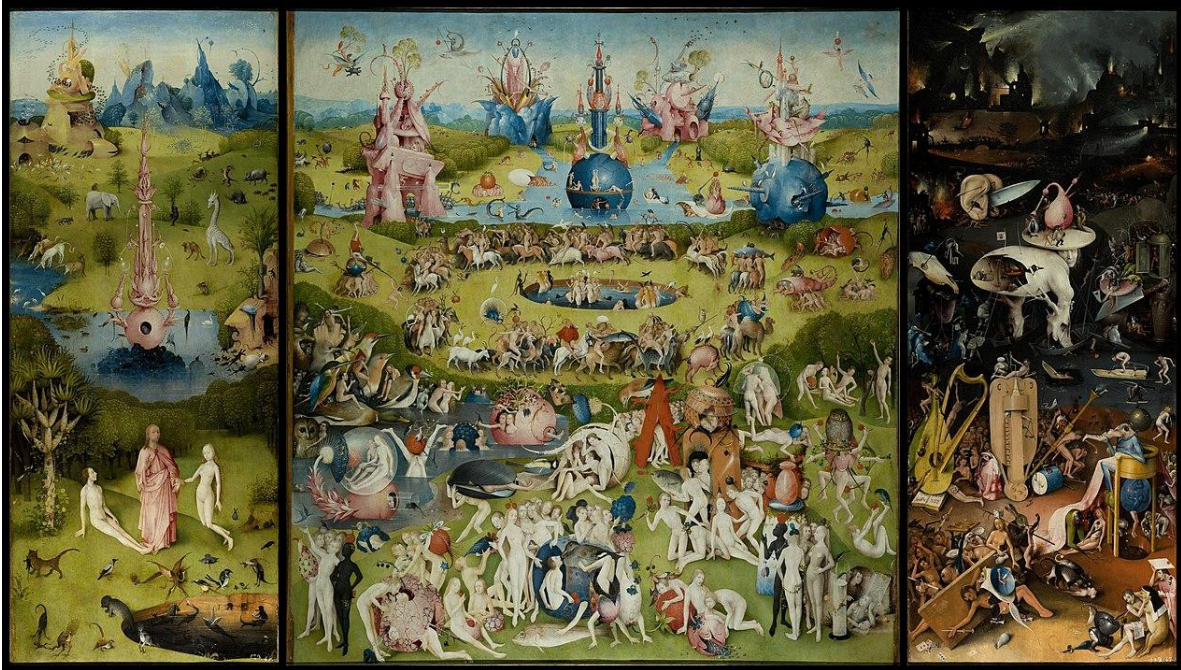
Imagem 07 – Via Sacra



Fonte: <https://oespiritosanto.com/promessas-de-jesus-aos-devotos-da-via-sacra-feitas-a-irmao-estanislaw>

Por fim, temos nos trípticos, mais uma forma de se complementar em tempos diferentes, um sentido maior, transmitindo a ideia de sequência entre as imagens produzidas.

Imagem 08 – Tríptico: O Jardim das Delícias Terrenas, de Hyeronimus Bosch



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Jardim_das_Del%C3%ADcias_Terrenas

É perceptível que há nessas sequências a necessidade de se contar uma história que faça sentido para as pessoas que a virem. O fato de não serem acompanhados de texto se deve ao fato de que, naquela época, a grande maioria da população não era alfabetizada.

Para definir quais elementos constituem uma história em quadrinhos, precisamos analisar o conhecimento de alguns especialistas e profissionais dessa arte, como o mestre Will Eisner no seu livro *Quadrinhos e a Arte Sequencial*:

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (Eisner, 2010, p.13).

É perceptível que há nessas sequências a necessidade de se contar uma história que faça sentido para as pessoas que a virem. O fato de não serem acompanhados de texto se deve ao fato de que, naquela época, a grande maioria da população não era alfabetizada.

Para definir quais elementos constituem uma história em quadrinhos, precisamos analisar o conhecimento de alguns especialistas e profissionais dessa arte, como o mestre Will Eisner no seu livro *Quadrinhos e a Arte Sequencial*:

Imagem 09 – Peanuts, de Charles Schultz



Fonte: <https://www.blogdoselback.com.br/as-melhores-tiras-da-historia-dos-quadrinhos/>

Também podemos encontrar nas tiras da chargista Laerte, um tipo de humor bastante peculiar. Aliás, talvez essa seja uma das artistas nacionais que melhor explorou os recursos que uma tira de humor pode permitir.

Imagem 10 – O Condomínio, de Laerte Coutinho

O CONDOMÍNIO/Laerte



Fonte:

<https://www20.opovo.com.br/app/acervo/tirinhas/2017/03/25/nottirinhasacervo,3680343/tirinhas.shtml>

Temos também como exemplo, as tiras de autoria de Alexandre Beck, seguindo uma linha herdada de Charles Schulz, mas com um acréscimo de politização e conscientização de classe.

Imagem 11 – Armandinho, de Alexandre Beck



Fonte: <https://tirasarmandinho.tumblr.com/post/161469959859/tirinha-original>

Depois, temos também os painéis, que embora não sejam tão comuns atualmente, era uma forma muito popular, no final do século XIX, sendo o formato original de publicação das histórias em quadrinhos e que ocupavam o espaço de meia página ou uma página inteira. Com a evolução das histórias, o aumento da sua complexidade e a necessidade de se criar histórias mais longas do que as tradicionais tiras de jornal, algumas publicações de tiras foram sendo produzidas com sequência maior, já indicando uma próxima etapa da evolução das HQ que foi o painel de quadrinhos, conforme podemos conferir nas imagens do painel do personagem Yellow Kid, marcadamente um dos ícones dos quadrinhos norte-americanos do início do século XX:

Imagem 12 – Yellow Kid, 1897, de Richard Felton Outcault



Fonte: <https://comicbookplus.com/?cid=1962>

Também podemos conferir outro exemplo de painel, com os “Sobrinhos do Capitão”, muito populares no Brasil até meados dos anos 60 do século XX. Atualmente, os jornais desenvolveram um modelo de identidade visual que diminuiu muito o destaque às tiras de quadrinhos, isso fez com que esse formato ficasse muito menos comum, uma vez que foi desenvolvido como maneira de aumentar a sua visibilidade dentro das páginas de jornais.

Imagem 13 - The Captain and the Kids - Chicago Sunday Tribune (1914-1928), de Rudolph Dirks



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dliid=40537>

Existem também as revistas, que são o formato mais popular de publicação. Elas foram pensadas originalmente para serem editadas como uma espécie de compilação dos materiais publicados em jornais por um determinado artista, com o passar do tempo também exigiu que revistas fossem publicadas para se dedicar a materiais inéditos de apenas um autor ou mesmo de apenas um personagem, conforme este foi aumentando a popularidade e criando um público cativo, que gerou o desenvolvimento das revistas de linha, a serem produzidas periodicamente.

Esse último formato se desenvolveu tanto, principalmente dentro do mercado editorial estadunidense que exigiu a criação de uma verdadeira linha de produção, sendo a maneira como as grandes editoras norte-americanas atuam até os dias atuais, tendo além de um roteirista e um desenhista, também um artista para atuar como arte finalista, outro como colorista e outro para aplicar as letras, balões e onomatopeias da história.

Esse é o formato mais popular que conhecemos e foi amplamente utilizado pelas editoras brasileiras, como podemos conferir nos exemplos da Revista Eureka que foi uma revista contendo coletâneas de vários autores de HQ nacionais:

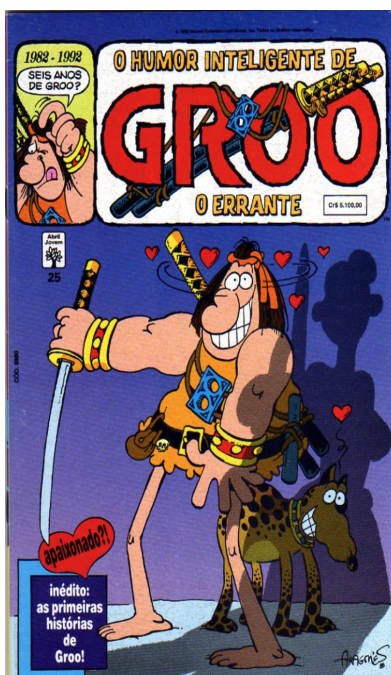
Imagem 14 – Revista Eureka da Editora Abril, edição nº 5



Fonte: <http://leitordegibi.blogspot.com/2020/02/eureka-ed-vecchi.html>

Também temos outro exemplo, a revista de humor “Groo”, de Sergio Aragonés, quadrinista Chileno consagrado pelas páginas da revista estadunidense *MAD*, desta vez como revista de linha não originalmente editada no Brasil.

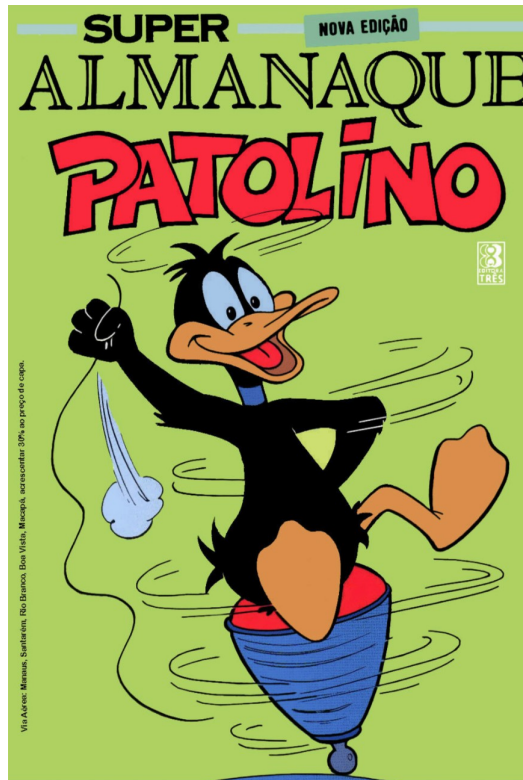
Imagem 15 – Groo, o Errante, de Sergio Aragonés



Fonte: <http://leitordegibi.blogspot.com/search/label/Groo>

Por fim, a revista do Patolino, da *Warner Bros.*, representando o modelo comercial das histórias de HQ estadunidenses, propriedade de grandes estúdios e produzida numa escala industrial, como poderemos analisar mais adiante. Esse modelo de HQ reinou quase absoluto nas bancas de revistas brasileiras entre os anos 80 e 90 do século XX, sem sofrer ameaça de concorrentes nacionais. Esse sucesso se deu pelo fato de que essas revistas eram compradas pelas editoras por um valor abaixo do custo de produção, uma vez que já haviam tido seu lucro principal nos países de origem, trazendo como consequência o fechamento de muitos estúdios de quadrinhos nacionais.

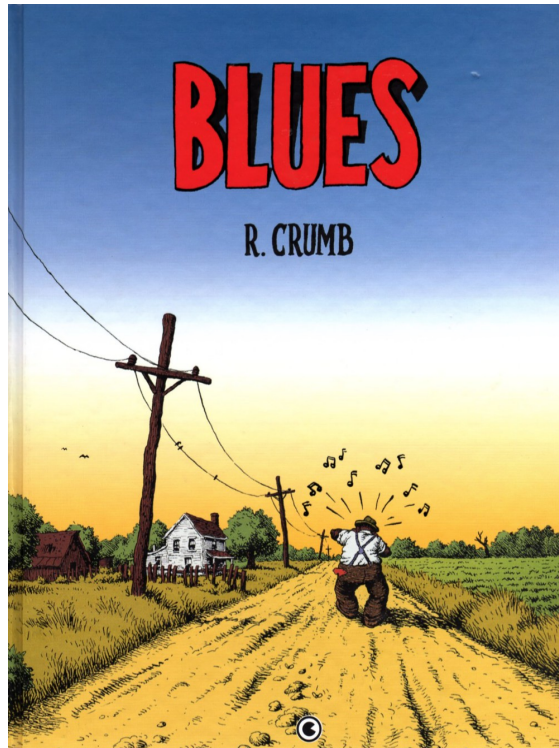
Imagem 16 - Almanaque Patolino



Fonte: <http://leitordegibi.blogspot.com/2017/09/almanaques-patolino-ed-tres.html>

O último formato de publicação contido nos estudos de Oliveira (2014) é o do álbum (*Graphic Novels*), que seria uma versão mais bem elaborada da revista, contendo histórias que começam e terminam dentro da publicação, sem haver a necessidade do artista que o produz publicar regularmente como uma série (como são as chamadas revistas de linha), o que aproxima esse modelo de publicação da maneira como o mercado editorial costuma trabalhar com os livros. Os exemplos dessa categoria de quadrinhos temos com a capa do álbum “Blues”, de Robert Crumb, um dos quadrinistas mais importantes de sua geração nos EUA, ícone da contracultura.

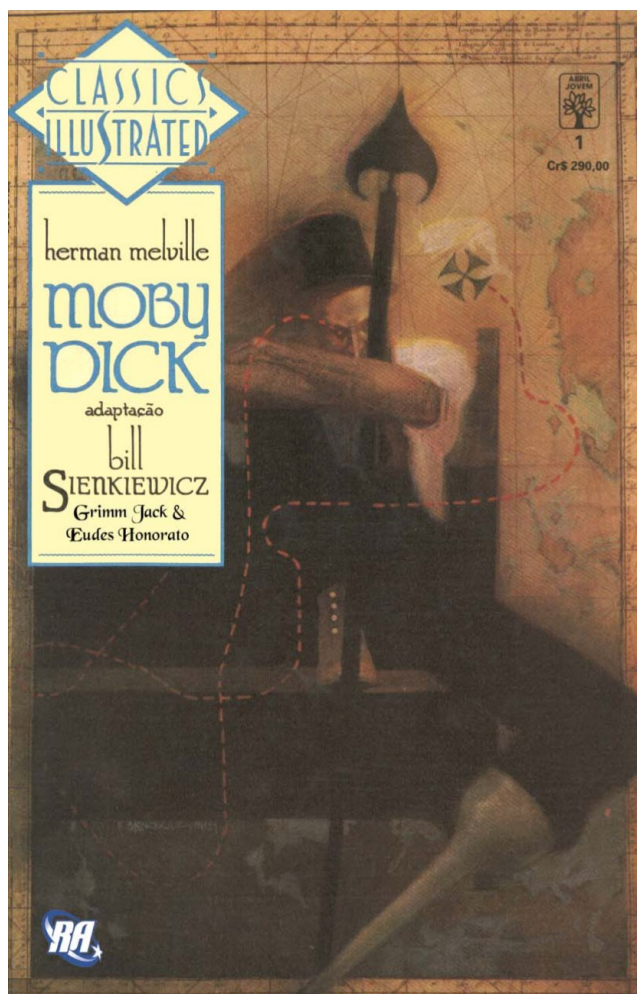
Imagem 17 – Blues, de Robert Crumb



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Blues-Robert-Crumb/dp/8576163802>

O próximo álbum é do igualmente estadunidense Bill Sienkiewicz, um artista único por trazer uma arte completamente alternativa, que mistura com muita competência técnicas variadas de arte em uma composição sempre complexa, que consegue trazer uma ambientação e uma forma de narrativa visual revolucionária para a época em que ele atuou, influenciando muitos quadrinistas famosos que surgiram depois dele.

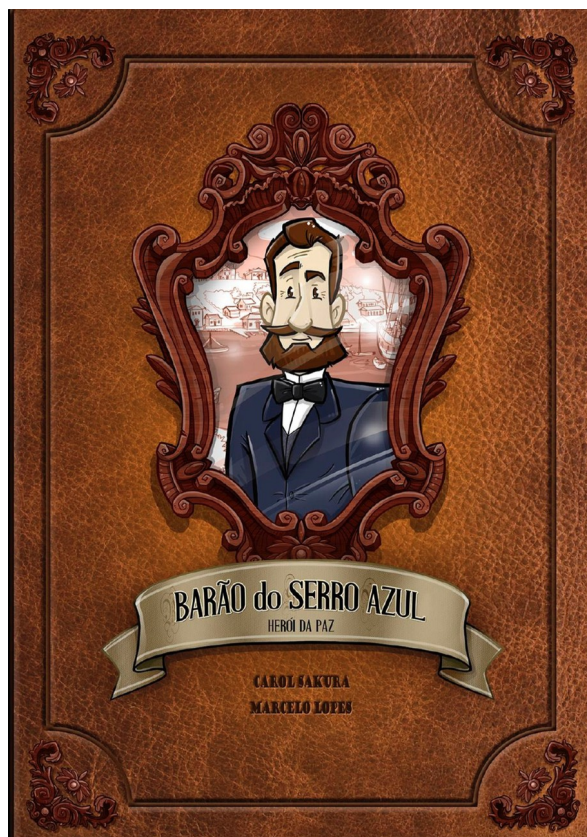
Imagem 18 – Moby Dick, de Bill Sienkiewicz



Fonte: <https://www.comix.com.br/classics-illustrated-volume-01-moby-dick.html>

Por fim, um exemplo de quadrinho nacional editado como Graphic Novel, “Barão do Serro Azul, Herói da Paz”, um trabalho autoral, produzido como parte do “Projeto Barão do Serro Azul: Recomposição Histórica de um Herói”, projeto que contou com o amparo dos setores da cultura de Curitiba interessados na divulgação histórica do seu conteúdo, apontando o potencial de difusão popular de conhecimento que se consegue com a linguagem dos quadrinhos.

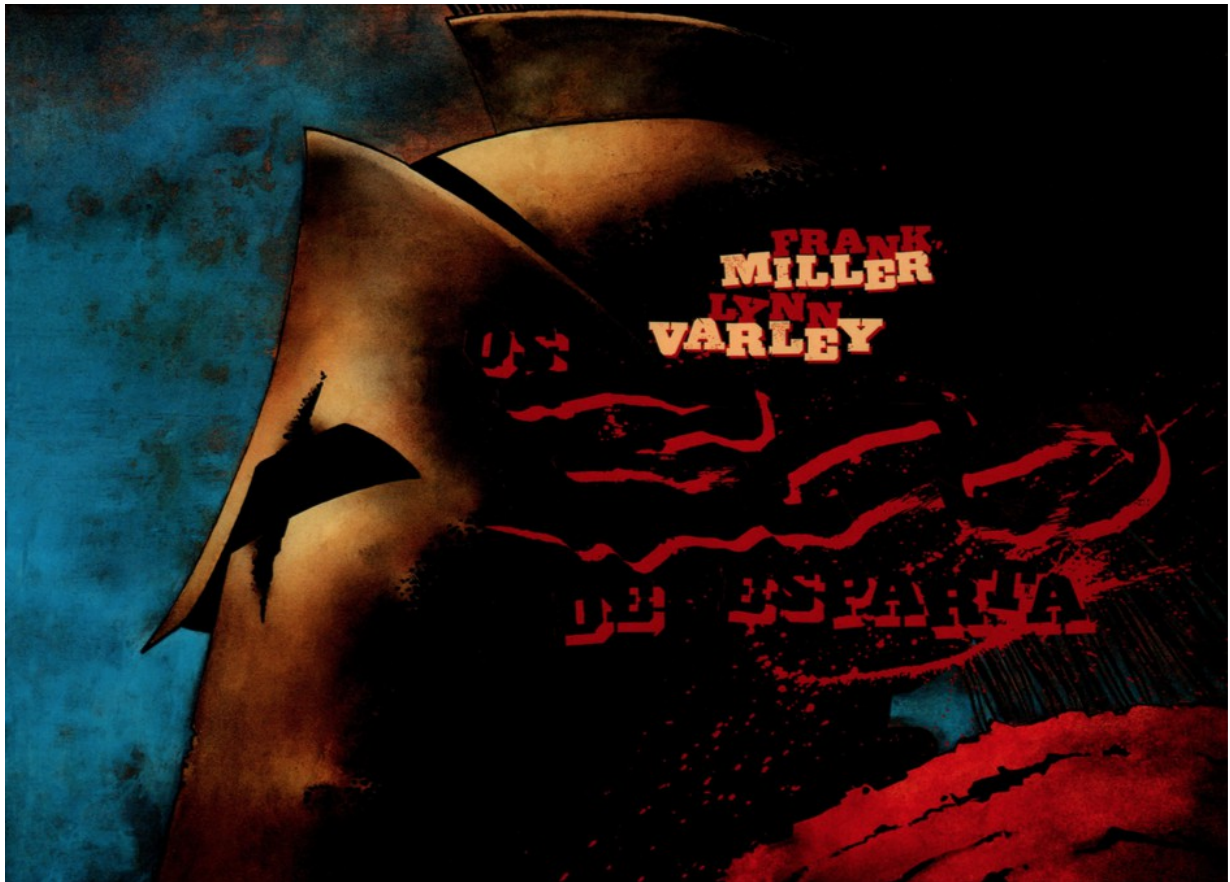
Imagem 19 – Barão do Serro Azul, Herói da Paz, de Carol Sakura e Marcelo Lopes



Fonte: <https://zinebrasil.wordpress.com/2016/08/08/hq-aborda-historia-do-barao-do-serro-azul-para-estudantes-municipais/>

Dentro dessa lógica dos álbuns editados com uma história com começo, meio e fim existe uma variação que é o da minissérie, que segue a mesma lógica de ser uma revista de HQ mais elaborada, porém ela é editada em um número não muito grande de episódios que a história está contida dentro desses episódios sem fazer necessitar leitura anterior ou posterior para a sua compreensão, como se fossem as atuais séries de TV. Depois de editada nesse formato pela primeira vez, suas reedições costumam ser feitas como um álbum único. Segue o exemplo de um dos grandes sucessos de Frank Miller, 300 de Esparta, que se tornou um filme de destaque posteriormente.

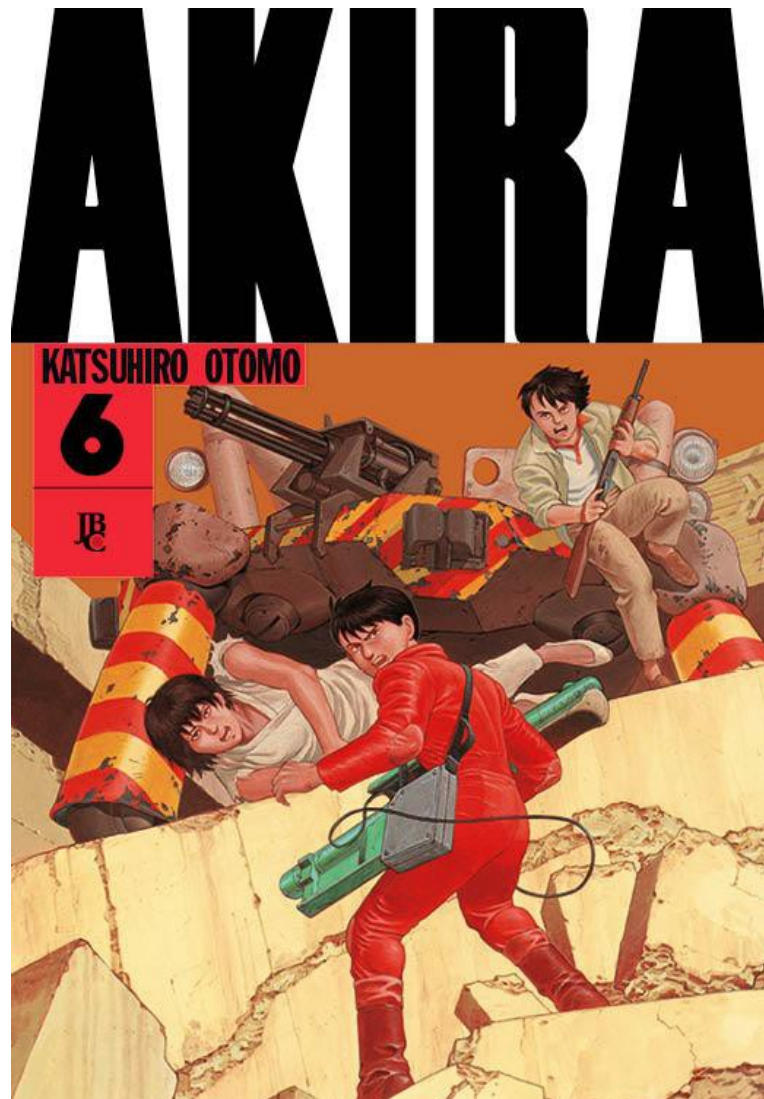
Imagem 20 – 300 de Esparta, de Frank Miller e Lynn Varley



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Os-300-Esparta-Frank-Miller/dp/8575325825>

Outro bom exemplo é o clássico dos mangás japoneses, Akira, de Katsuhiro Otomo. Série que também foi adaptada para um anime japonês de longa-metragem, também produzido e dirigido por Otomo, que segue sendo uma das animações japonesas mais importantes de todos os tempos.

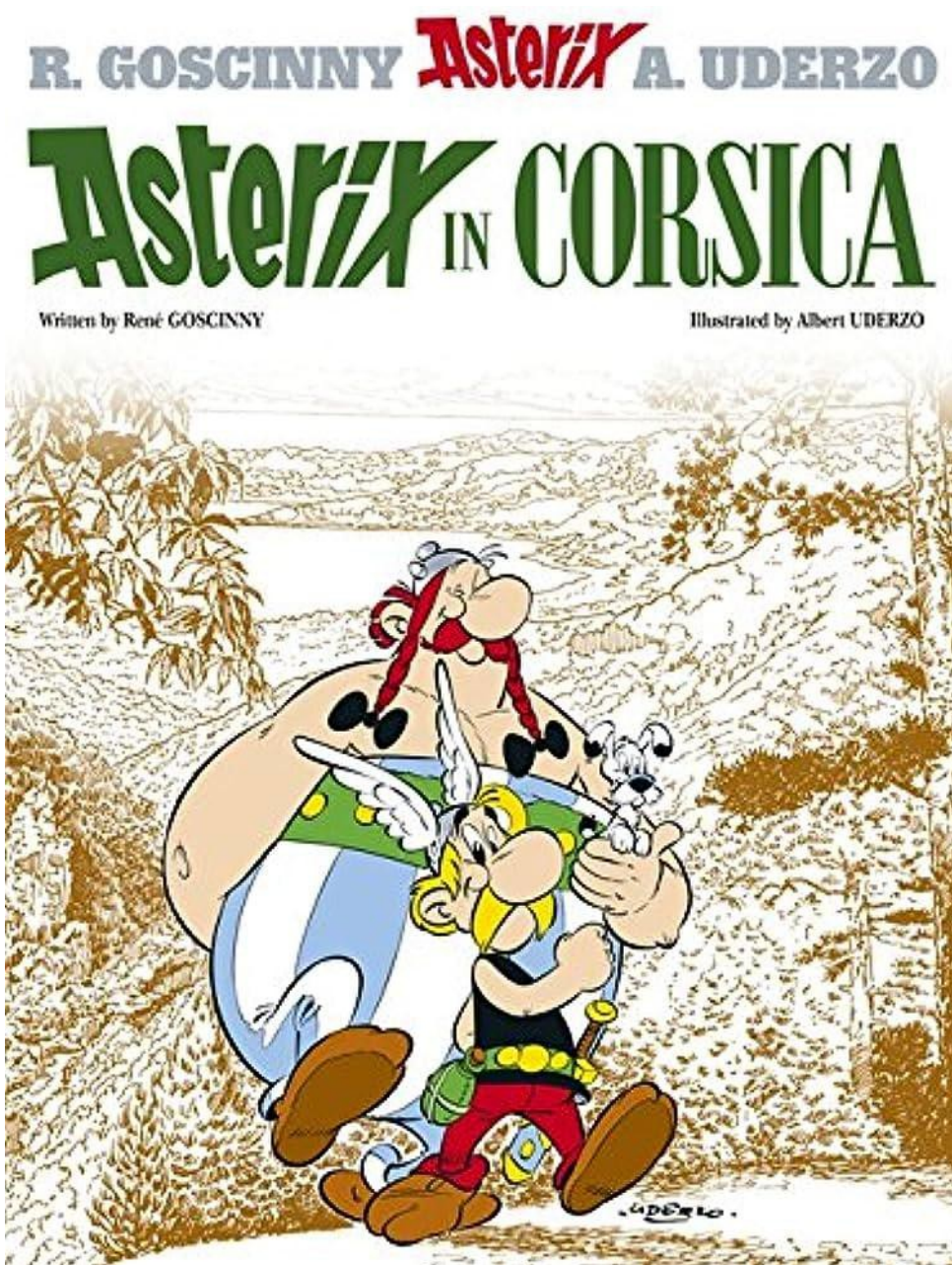
Imagem 21 – Akira, de Katsuhiro Otomo



Fonte: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/akira/>

O último exemplo é o trabalho incrível da dupla francesa Goscinny e Uderzo, Asterix, o Gaulês. Talvez um dos exemplos de quadrinhos mais bem sucedidos. Uma HQ de humor que atende, ao mesmo tempo, ao público infantil e adultos, com uma arte cômica de excelente qualidade e uma história condizente com o desenho apresentado. Essa série de quadrinhos foi responsável por produzir muitas das mais brilhantes e engraçadas histórias do gênero no século XX. Algumas revistas foram adaptadas para desenhos animados e até mesmo filmes de longa-metragem.

Imagem 22 – Asterix na Córsega, de René Goscinny e Albert Uderzo



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Asterix-Corsica-Rene-Goscinny/dp/0752866435>

Um detalhe que devemos completar relativo a esse último grupo, especificamente ao exemplo da imagem 22, é que a série de álbuns de quadrinhos de Asterix e Obelix foram publicados individualmente, mas que têm uma relação entre suas aventuras, o que não chega a comprometer o entendimento de cada história. Esse tipo

de relação entre mais de uma história com sentido fechado atualmente se vê em produções de audiovisual como filmes e séries.

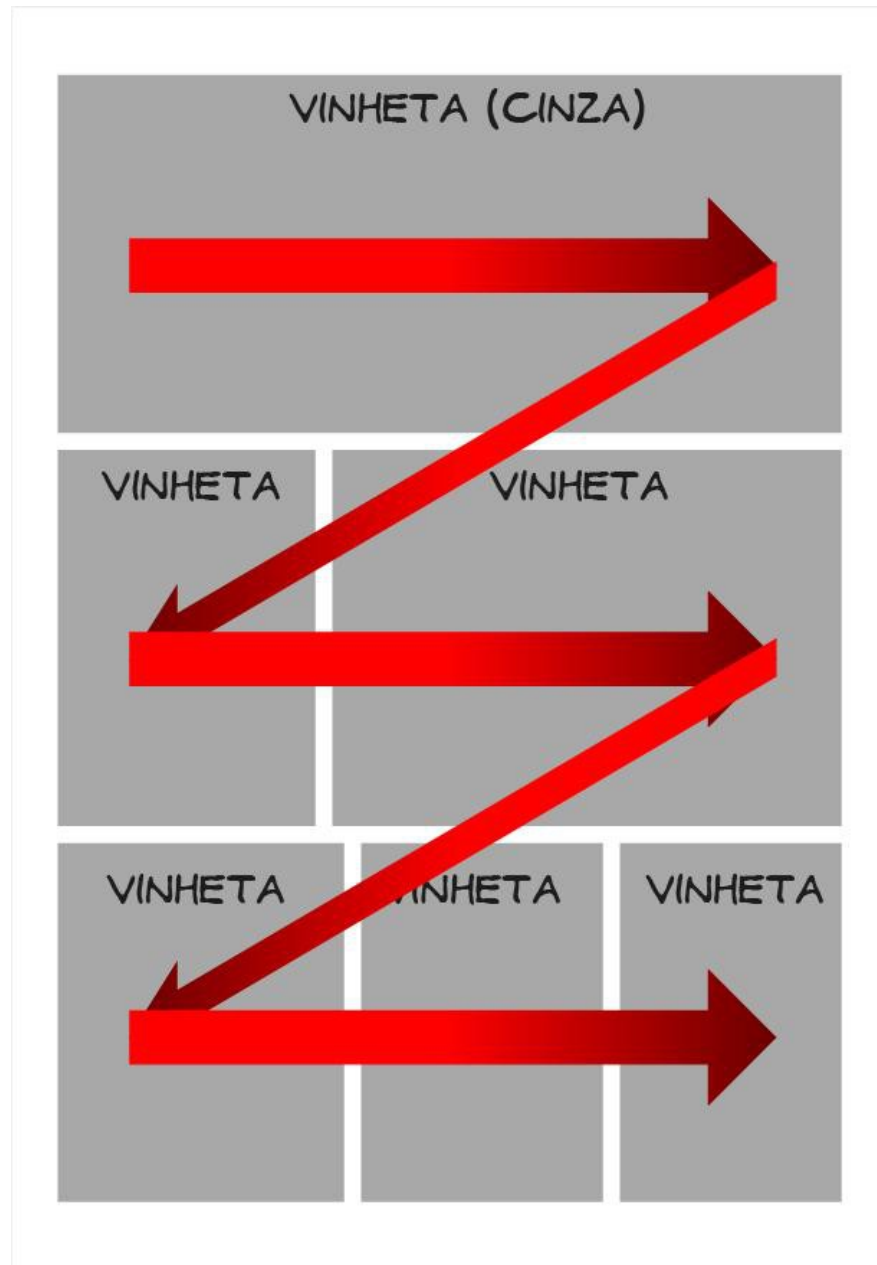
3.2 Elementos de uma HQ

Quanto aos elementos constitutivos de uma história em quadrinhos, primeiramente iremos apontar os quadrinhos propriamente ditos (ou vinheta), unidade mais elementar de uma história em quadrinhos, que, sendo utilizado em mais de uma, permite se criar uma sequência que trabalha a relação entre as imagens que estão desenhadas em cada uma delas, criando um contexto que ligam umas com as outras, passando a percepção de que existe uma sequência de fatos e, assim, cria uma narrativa.

Entende-se que os **quadrinhos** são uma evolução natural das **charges** jornalísticas, que, por sua vez, é a evolução da **caricatura**. Ao criar uma caricatura para alguma publicação, os artistas sentiram a necessidade de fazer com que a caricatura fosse acompanhada de uma mensagem, desenvolvendo por isso um cenário e um contexto que permitisse uma comunicação mais complexa do que apenas apresentar um rosto com uma característica bem humorada. Logo, uma **vinheta** na HQ corresponde a um quadro de um cartum ou charge. Uma vez que os artistas começaram a ter uma necessidade maior de ampliar a complexidade das histórias desenvolvidas, precisaram utilizar mais de uma vinheta. Conforme essa necessidade de utilizar duas ou mais vinhetas foi sendo ampliada, também foi preciso estabelecer um padrão que definisse como o leitor iria se orientar entre essas vinhetas para compreender a narrativa que estava sendo empregada na história.

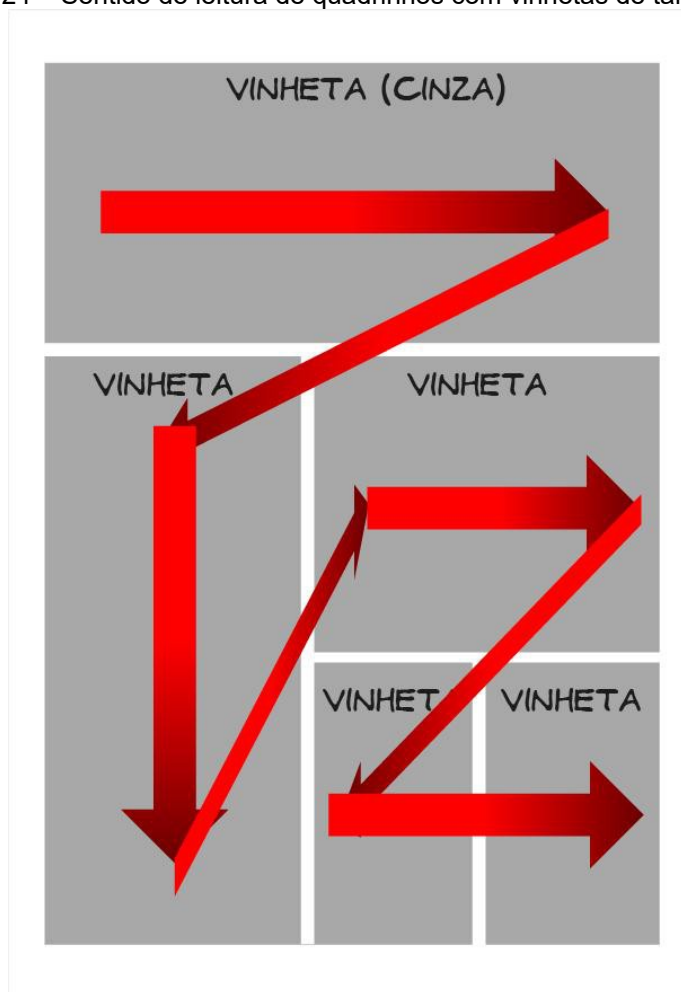
No ocidente foi adotado o mesmo método de leitura dos textos escritos pelo nosso alfabeto romano, uma vez que era a leitura mais óbvia de se ter. As imagens 23 e 24 mostram as vinhetas e a ordem que elas têm para leitura no ocidente.

Imagem 23 – Sentido de leitura de quadrinhos quando as vinhetas são regulares



Fonte: elaborado pelo autor (2023).

Imagem 24 – Sentido de leitura de quadrinhos com vinhetas de tamanhos irregulares



Fonte: elaborado pelo autor (2023).

Temos também a presença do **balão**, o qual é o elemento que contém a fala dos personagens, podendo indicar o tom da voz (em alguns casos também sugere o humor e até mesmo como deve ser a voz do personagem e suas emoções).

As características físicas do **balão** (redondo, oval, retângulo, indefinido ou irregular) e as características dos **apontadores** (os bicos do **balão** que apontam qual personagem está falando no quadro) embora não sigam uma padronização muito rígida que sirva como código para todos os quadrinhos produzidos, definem e transmitem certas características dos diálogos que estão contidas dentro dele. Um **balão** feito de linhas retas e sem curvas, muitas vezes, passa a ideia de um tom de voz mais formal, enquanto um **balão** redondo transmite a impressão de que o tom de voz do

personagem é mais espontâneo, assim como um balão que apresenta um formato como se estivesse derretendo passa a impressão de um personagem com uma voz trêmula e irregular. A padronização dentro dos balões é básica: balões traçados com borda contínua indica uma fala em tom médio, traçado de maneira tracejada ou pontilhada indica que o personagem está sussurrando. Balões desenhados como se fossem nuvens indica que o personagem está pensando ao invés de falando alguma coisa, assim como balões desenhados de maneira ondulada indica que o personagem está gritando, conforme nós podemos conferir na imagem 25.

Imagem 25 – Balões nas Histórias em Quadrinhos

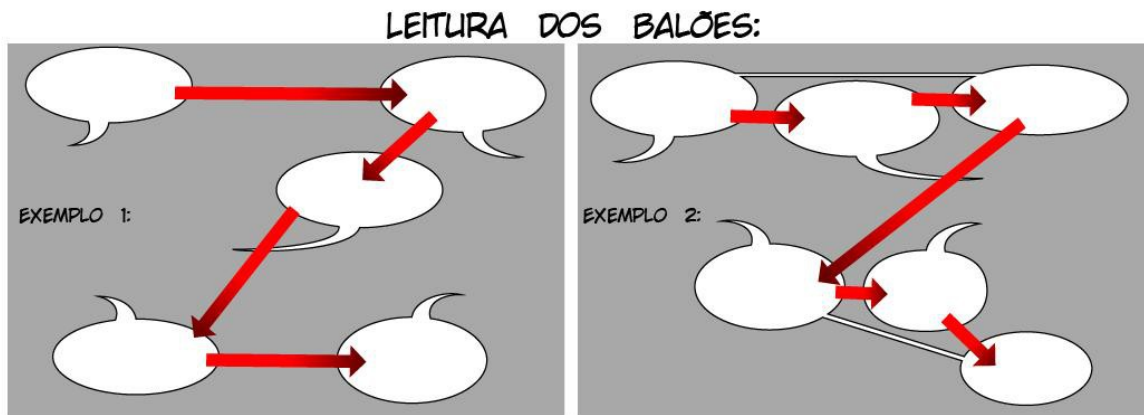
BALÕES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:



Fonte: elaborado pelo autor (2023)

Em um quadro existe também uma ordem lógica para a leitura dos quadrinhos que indicam a ordem correta de um diálogo dentro da cena. Essa ordem segue igualmente a mesma ordem lógica de leitura que temos no ocidente, como veremos na imagem 26.

Imagem 26 – Ordem de leitura de balões em um quadro de HQ



Fonte: elaborado pelo autor (2023)

Também devemos deixar registrado que esse espaço existente entre duas vinhetas tanto verticalmente como horizontalmente é um dos elementos constitutivos dos quadrinhos, conhecido como sarjeta e que tem como finalidade não apenas separar os quadros, mas transmitir uma cadência na história capaz de dar um respiro na leitura maior ou menor de um quadrinho, ou até mesmo não ter esse respiro caso seja de interesse do artista, pois nem toda página de quadrinho obrigatoriamente tem sarjetas.

Outro elemento constitutivo muito comum dentro das HQ é o **recordatório**, que, muitas vezes, acaba sendo confundido com um balão, mas que tem uma função específica que o diferencia com relação ao primeiro por ser o local que contém a narração da história ou o pensamento do personagem quando esse pensamento é contínuo, sendo utilizado na história como uma narração. Ainda pode ser utilizado para adicionar alguma informação essencial ao entendimento da história.

Geralmente, o recordatório tem a aparência de uma caixa retangular posicionada na parte superior ou inferior do quadro, algumas vezes é possível que a história em quadrinhos tenha um recordatório de um quadrinho inteiro. No entanto, os recordatórios não devem ser utilizados com muita frequência ou com textos muito longos, pelo fato de o excesso de texto travar o ritmo de desenvolvimento da história comprometendo a sua fluência.

Como exemplo, é possível ver o recordatório sendo utilizado como narração no início de uma história, na imagem 27:

Imagem 27 - Recordatório inicial de uma história



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dlid=19192>

Outra aplicação de recordatório, agora como recurso para imprimir o pensamento do personagem e, ao mesmo tempo mostra também uma anotação de diário, página inicial da clássica série “Watchmen” de Alan Moore e Dave Gibbons.

Imagem 28 – Recordatório utilizado para pensamento



História originalmente publicada em WATCHMEN 1 (setembro/1986)

Fonte: Watchmen, DC 1986

O próximo exemplo mostra o recordatório apenas como narração simples, dentro de uma história:

Imagem 29 – Recordatório como narração

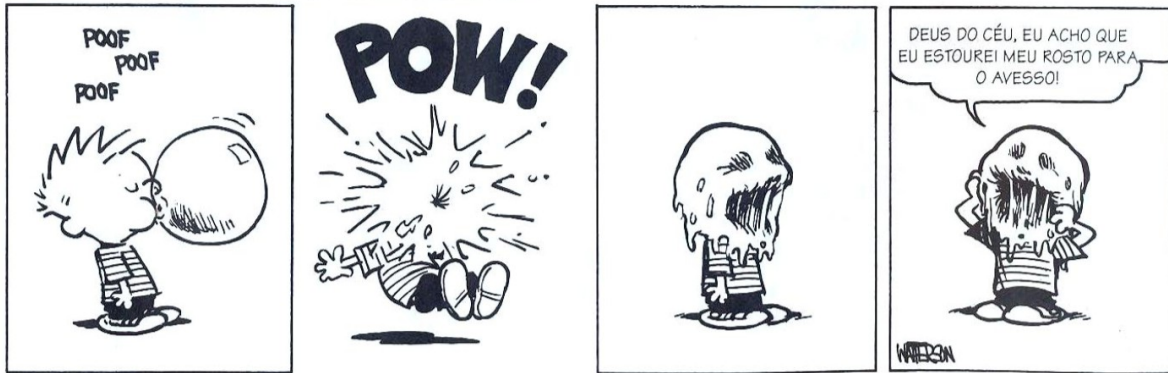


Fonte: <http://leitordegibi.blogspot.com/search/label/Disney%20Especial>

A **onomatopeia** é um dos elementos constitutivos mais marcantes das histórias em quadrinhos. São textos que recebem um tratamento visual semelhante aos desenhos dos quadrinhos, ocupando espaço e com uma dinâmica física de maneira a representar o som e os ruídos que existem na história ao ocupar o espaço e a forma de difusão desses sons.

As onomatopeias transmitem visualmente o impacto dos sons em uma cena, podendo também ajudar a imprimir a sensação de dramaticidade ou humor à cena, como poderemos na tira abaixo um exemplo de onomatopeia utilizado para imprimir o impacto de som:

Imagem 30 – Onomatopeia como recurso de humor



Fonte: 10 Anos de Calvin e Haroldo – Editora Best News

No exemplo abaixo, vemos uma onomatopeia aplicada como recurso dramático:

Imagem 31 – Onomatopeia como recurso dramático



Fonte: Conan, o Bárbaro nº 1, Bloch Infanto Juvenil

Outro elemento muito semelhante existente nas HQ é a **metáfora visual**, que são imagens que substituem conceitos nos quadrinhos, como, por exemplo, as notas musicais representando uma música que esteja sendo tocada na história ou as imagens que ilustram os palavrões durante uma cena de discussão. Veremos um exemplo de metáfora visual como indicação de sentimento:

Imagem 32 – Metáfora visual de sentimento



Fonte: Xaxado e sua Turma nº1

O exemplo abaixo indica o emprego de metáfora visual para imprimir um xingamento:

Imagem 33 – Metáfora visual de xingamento



Fonte: Umpa-Pá Pele Vermelha, Editora Record

O próximo exemplo emprega a metáfora visual para indicar a presença de música. Em alguns casos, a metáfora visual para música não segue todos os parâmetros de uma partitura como no exemplo abaixo, mas continua passando uma impressão melódica envolvente.

Imagem 34 – Metáfora visual de música

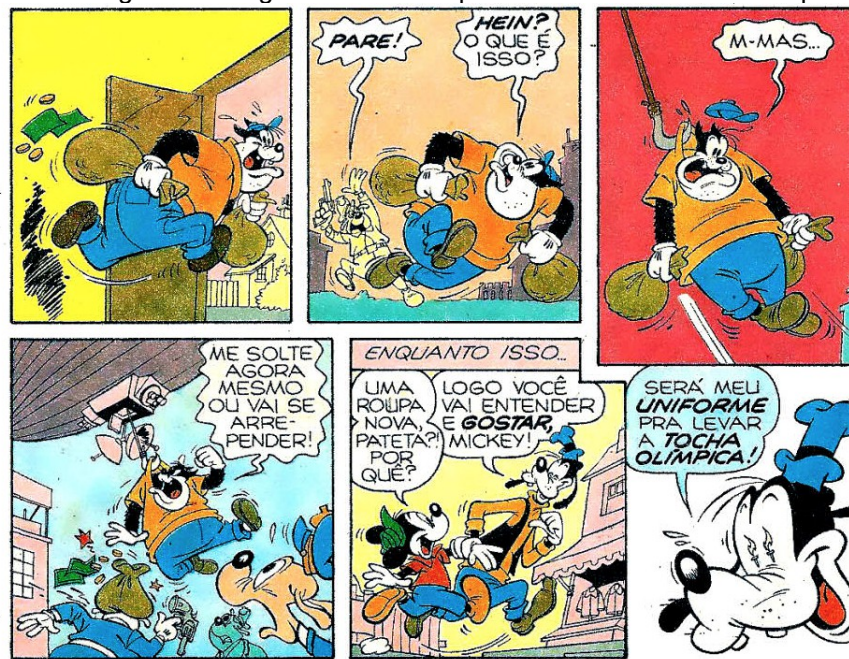


Fonte: Peanuts Completo, Editora L&PM

Por fim, existem as **figuras cinéticas ou de movimento** que compõem os elementos visuais que juntamente com o desenho (que não é exclusividade das HQ) compõem o conjunto de particularidades que caracterizam uma HQ. Essas figuras são os tracinhos que costumam acompanhar as figuras e personagens em movimento ou o cenário inteiro, dando uma dinâmica de movimento com maior ou menor intensidade na cena desenhada.

Poderemos encontrar esses elementos fazendo parte das páginas selecionadas para exemplificar como se dá a dinâmica de uma história em quadrinhos, de maneira sutil como na imagem 35:

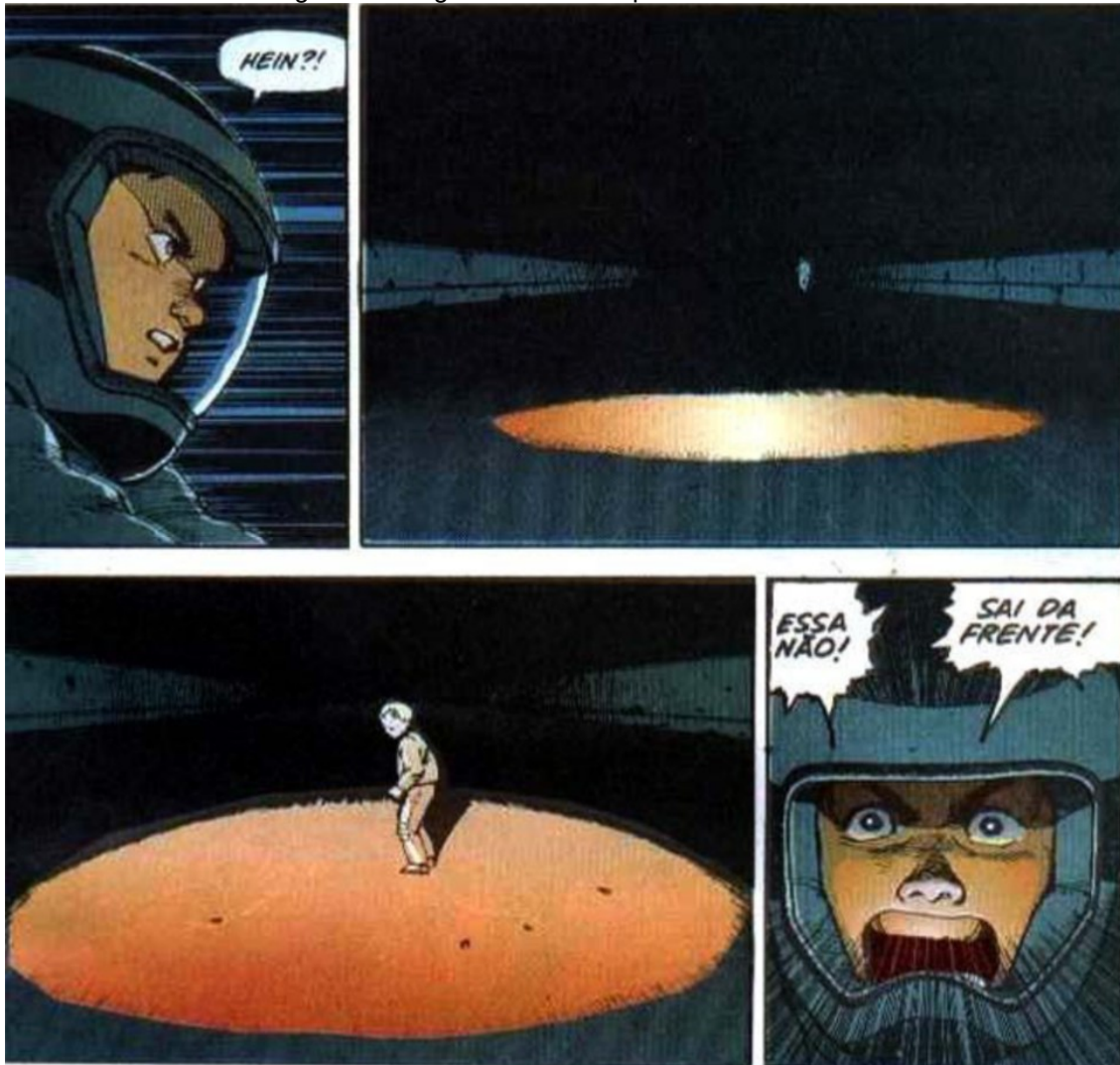
Imagem 35 – Figuras cinéticas aplicadas em movimentos simples



Fonte: Pateta na Olimpíadas nº1, Editora Abril

Outro exemplo é o do emprego das figuras cinéticas de maneira mais ostensiva, sendo aplicada em toda a cena:

Imagem 36 – Figuras cinéticas aplicadas em toda a cena



Fonte: Akira, Volume 1 Ano 1, Epic Comics

No entanto, não são apenas esses elementos os que constituem tudo o que caracteriza uma HQ. existe também a **diagramação** da página, que determina o tamanho e disposição de cada quadro e a relação que eles têm entre si, de maneira a determinar um ritmo da história que está sendo contada.

Também há os **elementos de arte sequencial** que fazem parte de uma história em quadrinhos, como **narrativa**, essencial para que uma história se desenrole, seja qual for o seu meio de comunicação. Mas essa narrativa depende de outros elementos como as **sequências** que induzem o leitor a perceber o transcorrer da história, os **enquadramentos** que determinam a posição que o leitor se encontra na cena e o impacto que ela terá (recurso também empregado no audiovisual), os **ângulos** que a cena está sendo apresentada, dando dinâmica e reforçando a noção de sequencialidade e a **elipse** que é a alternância das figuras dentro e fora do quadro, fazendo com que essa figura ocupe um lugar que tradicionalmente dentro da diagramação de uma página de quadrinhos é reservada para a sarjeta.

Por fim, temos o **timing** como elemento constitutivo de uma história em quadrinhos, o qual é o recurso de se imprimir dentro da sequência dos quadrinhos a noção de passagem do tempo, seja pela colocação de um relógio ou um calendário em posição estratégica mostrando a mudança de tempo, seja pela mudança de iluminação ou pela alternância de cores sugerindo a passagem do tempo, além de elementos que podem se movimentar em uma sequência de quadros, conforme podemos conferir na imagem 38.

Imagem 38 – Timing de uma HQ



Fonte: Calvin e Haroldo, O Mundo é Mágico, Conrad Editora.

Todos esses elementos são absorvidos e formam a comunicação durante a leitura de uma história em quadrinhos, se unindo com desenho e texto, o que embora não pareça, exige do leitor um grau de atenção e leitura bem mais complexo que a simples leitura de um texto ou a contemplação de um quadro.

O conjunto de elementos de uma HQ é utilizado não para servir de mero repetidor de informação, mas de complemento de informação, ampliando a comunicação e auxiliando o papel de ambientar e contar uma história que seria originalmente desempenhada apenas pelo texto.

No entanto, por mais que haja uma quantidade maior de informação a ser absorvida pelo leitor, ela não chega a ser suficiente para impedir que a imaginação do leitor seja estimulada, pois grande parte das sequências, detalhes e até mesmo resultados da história são apenas sugeridos, cabendo ao leitor realizar a tarefa de imaginar com detalhamento a sequência como se ela fosse um filme passando em sua mente. Esse equilíbrio entre elementos constitutivos da narração e o trabalho subjetivo que o leitor fará se revela um estimulante para que as crianças se interessem pela

leitura para num estágio posterior passar a ler livros com menos recursos visuais, uma vez que as imagens são simplificações de 1ª ordem escrita, que por sua vez são classificadas de 2ª ordem no começo da formação do leitor, segundo a lógica das pesquisas de Vygotsky.

Conforme as pesquisas de desenvolvimento da criança levantada por Lev Vygotsky, o desenvolvimento de uma criança ocorre no momento em que ela consegue visualizar aquilo que ela aprende em sua mente, internalizando o conhecimento através do que ele chama de atribuição de significado a um signo. Isso significa que ela já promove a ideação, a qual é a capacidade de imaginar algo sem que esse algo esteja dentro do seu campo de visão.

Temos a certeza de que o significado internalizado é o diferencial no desenvolvimento da criança, quando, pelas palavras de Vygotsky:

[...] o significado é uma parte inalienável da palavra enquanto tal, pertencendo, portanto, tanto ao domínio da linguagem como ao do pensamento. Uma palavra sem significado é um som vazio, já não fazendo parte do discurso humano. Como o significado das palavras é, simultaneamente, pensamento e linguagem, constitui a unidade do pensamento (Vygotsky, 2001).

No livro “A Formação Social da Mente”, de Vygotsky, no primeiro capítulo intitulado O Instrumento e o Símbolo no Desenvolvimento da criança, busca estudar como o auxílio de instrumentos servem para ajudar no processo de criação de símbolos na mente da Criança, sendo que “instrumento” deve ser compreendido como qualquer recurso que não seja apenas a palavra, sendo um objeto qualquer como um brinquedo, um cenário, o próprio objeto que se quer ensinar o significado para a criança ou mesmo uma imagem, ou desenho. Quanto a esse respeito, o autor diz:

As mudanças que descrevi não ocorrem de maneira unidimensional e regular. Nossa pesquisa mostrou que crianças muito pequenas solucionam problemas usando uma combinação singular de processos. Em contraste com os adultos, que reagem diferentemente a objetos e a pessoas, as crianças pequenas muito provavelmente fundirão ação e fala em resposta tanto a objetos quanto a seres sociais. Essa fusão da atividade é análoga ao sincretismo na percepção descrito por muitos psicólogos do desenvolvimento. (Vygotsky, 1991).

Ou seja, a imagem contida em um desenho consegue ter a mesma eficácia do próprio objeto. Isso unido ao texto que complementa a comunicação, vemos que existe um duplo estímulo de aprendizado.

Levando em conta o recurso de permitir uma interação de imagem com o texto fazendo com que o mesmo obtenha um efeito potencializador no aprendizado, podemos nos referir aos trechos que o mesmo cita um trabalho realizado por Leontiev sobre o desenvolvimento das operações com signos no processo de memorização usando figuras e palavras alternando situações em que apenas as palavras eram ditas sem se utilizar de figuras.

Depois, utilizando um conjunto de figuras auxiliares para fazer a criança se lembrar da palavra, sendo que estas tinham sentido complementar, na sequência passaram a utilizar figuras sem nenhuma ligação com a palavra. O resultado desse experimento foi, segundo o próprio Vygotsky, que “Crianças normais (de dez a doze anos) lembraram duas vezes mais palavras quando as figuras foram fornecidas como auxiliares.

Elas foram capazes de usar igualmente bem as duas séries de figuras.” (p.36). Também afirmava, no entanto, que esse experimento requer uma certa sequência desse exercício para haver uma real eficácia nesse processo, permitindo que essa relação entre palavra e imagem passe para uma etapa posterior a ponto de formar novas relações com signos apresentados externamente conforme o trecho:

Uma vez que isso acontece, a criança não sente mais dificuldade em criar relações e em usá-las. Diante de alguns parâmetros entre estímulos primários e auxiliares, a criança não mais se restringe ao uso de relações já disponíveis (tal como cavalo-treino), mas é capaz de criar suas próprias relações. Pode-se chamar isso de estágio do uso de signos externos. Ele se caracteriza pela formação independente de relações novas nas operações internas da criança usando signos apresentados externamente. Agora a criança organiza os estímulos externos para levar avante as suas respostas. Esse estágio fundamental é seguido, então, pelo estágio no qual a criança começa a organizar os estímulos de maneira interna. (Vygotsky, 1991 p.51).

Replicando essa lógica para o emprego de histórias em quadrinhos no ensino, vemos que a relação imagem texto existente nesse meio de comunicação pode operar semelhante estímulo de memorização, sendo que a sequência existente na dinâmica

do desenrolar de uma história naturalmente pode estimular não apenas o processo de internalização do conhecimento, mas induzir a formação de novos signos promovendo uma apropriação mais consolidada.

Analisando as histórias em quadrinhos em si, tendo tomado como base os materiais já pesquisados por outros estudiosos, podemos replicar uma definição de Cláudia Sales de Alcântara, em seu material publicado no XXV Simpósio Nacional de História:

Ao ler um livro, somos levados a imaginar, segundo a descrição do autor, os personagens, paisagens, sons, etc. Porém, nas histórias em quadrinhos nos já possuímos esses elementos facilitados pelo trabalho do quadrinista. São coisas que nos acrescentamos em um processo cerebral extremamente particular e embora pareça complexo, quem já leu uma História em Quadrinhos sabe que involuntariamente somos chamados para o convívio do modo de ver do autor e sua trama. (Alcântara, 2009, p.2).

Segundo seu estudo, as dúvidas que ainda pairam com relação à qualidade do recurso das HQ em sala de aula têm uma origem histórica e que implica uma disputa de poder entre empresas ligadas à comunicação de massa no mercado editorial.

No Brasil, em 1928, surgiram as primeiras críticas contra os quadrinhos. Por acreditarem que os tais incutiriam hábitos estrangeiros nas crianças, a Associação Brasileira de Educadores – ABE – fez um protesto contra as HQ. Em 1939, diversos bispos da cidade de São Carlos, em São Paulo, se propuseram a censurar aos quadrinhos por conterem, na opinião daqueles, temas estrangeiros que eram prejudiciais às crianças.

A situação piora em 1944, quando o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos – INEP – apresentou um estudo, sem muita fundamentação, afirmando que os quadrinhos provocavam “lerdeza mental”. Estes estudos tiveram um efeito desastroso para os quadrinhos que tiveram sua leitura proibida em muitos estabelecimentos de ensino. Essa “perseguição” aos quadrinhos foi ainda ampliada em 1946, pelo jornalista Carlos Lacerda. Este criticou a proliferação do cinema, do rádio e das histórias em quadrinhos no primeiro Congresso de Escritores. De acordo com Lacerda, estas mídias traziam prejuízo as crianças, e em especial as HQ, que eram “veneno importado”. Esse discurso ganha mais força em 1948, graças a uma campanha contra os quadrinhos promovida pelo empresário Audálio Dantas, dono do jornal *Diário de Notícias* e rival de Roberto Marinho, que publicava em seu jornal *O Globo* inúmeras tiras de quadrinhos.

Em 1953, os jornais de Porto Alegre publicaram várias reportagens preconceituosas contra os quadrinhos. Mas o pior ainda estava por vir. No ano seguinte, em 1954, o psicólogo americano Frederic Werthan publica o livro, *Seduction of the innocent* (Sedução dos inocentes) onde afirmava que os quadrinhos provocavam comportamentos anormais, tais como tendência ao crime e homossexualismo, nas crianças. (Alcântara, 2009, p.3).

Inúmeras foram as pesquisas enviesadas na época, que de maneira tendenciosa procuravam associar os quadrinhos à marginalidade, como uma fonte incentivadora de crimes, obscenidades e ao homossexualismo, o que gerou a criação de um “código de ética” brasileiro para os quadrinhos em 1961, seguindo os moldes já estabelecidos pelo governo dos Estados Unidos anos antes.

A monografia de Campos (2013) lembra-nos que durante a Segunda Guerra Mundial e ao longo da guerra fria foi um longo período que proporcionou um ambiente de desconfiança relativo ao conteúdo que circulava nas histórias em quadrinhos.

Durante a segunda guerra, três correntes de pensamento disputavam as mentes e corações das pessoas: o ponto de vista comunista, colocando a burguesia como inimiga comum de todo o proletariado do mundo, uma vez que era detentora do poder no mundo; a visão capitalista, representada pelos interesses da burguesia mundial que defendia certas liberdades individuais e, por fim, a visão nazifascista que segue os princípios capitalistas com um posicionamento mais agressivo e intolerante, por antagonizar com os comunistas e anarquistas, enquanto também disputava o poder dos capitalistas.

Essa visão idealizava um mundo com poder mais concentrado e sem as mesmas liberdades individuais dos capitalistas, considerando alguns valores e práticas do capitalismo liberal como características de comunista, pregando o mesmo destino para ambos os grupos.

Com o final da segunda guerra, o pós-guerra se dividiu entre os grupos capitalista e comunista disputando a hegemonia geopolítica, mantendo uma tensão constante em que, supostamente, suas ideologias rivais poderiam estar sendo propagandeadas dentro da sociedade antagonista nos mais variados meios. Como os quadrinhos não gozavam de um privilégio de arte “elevada” ou apenas de arte já consolidado na sociedade, se tornou suspeita de ser um meio em que pensamentos “marginais” tinham mais liberdade de difusão, uma vez que a própria manifestação dessa arte em si também era marginalizada.

Na mesma época houve uma primeira iniciativa para reverter essa imagem deletéria dos quadrinhos para a sociedade brasileira, sob a influência do então deputado federal Gilberto Freyre, que era ferrenho defensor dos quadrinhos. A Editora

Brasil América - EBAL lançou uma versão em quadrinhos da obra “O Guarani”, de José de Alencar, e, depois, lançou outros clássicos da literatura nacional, numa clara demonstração da possibilidade de se aliar os quadrinhos com a educação de crianças e jovens (Campos, 2013, p.58).

No entanto, o tempo e os interessados por pesquisar a utilização dos quadrinhos na escola se encarregaram de trazer luz a essa polêmica datada, que representou um momento histórico e um contexto que não condiz mais com a nossa realidade atual, ou conforme Marco Túlio Rodrigues Vilela coloca em sua dissertação sobre o assunto:

Com o passar do tempo, essa visão moralista e carregada de preconceitos (sem falar na confusão entre “meio” e “mensagem”) foi sendo deixada de lado, pois os quadrinhos passaram a ser tema de cada vez mais pesquisas acadêmicas em diversas áreas (Linguística; Artes; História; Sociologia; Psicologia...) e o seu valor como uma autêntica forma de comunicação e de expressão artística passou a ser mais reconhecido. Assim, cada vez mais pesquisadores e educadores passaram a reconhecer o potencial das histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino, que em vez de prejudicar o desempenho dos jovens nos estudos, pelo contrário, poderiam tornar o aprendizado mais atraente e dinâmico. É verdade que o potencial pedagógico das HQ já era reconhecido por alguns pesquisadores na mesma época em que eram condenados por outros, mas aqueles que as defendiam não recebiam a mesma atenção ou destaque por parte de órgãos de imprensa que preferiam fazer sensacionalismo a fazer uma cobertura mais aprofundada dos fatos. Vale notar que parte da maior aceitação que os quadrinhos possuem hoje se deve ao fato de que um número significativo de professores das gerações mais jovens teve as histórias em quadrinhos entre suas primeiras leituras (Vilela, 2012, p.18).

Segundo Collacite (2020) existe um desafio a ser enfrentado pelos professores, no caso do seu trabalho, os que atuam no ensino médio (no entanto, tal desafio não difere muito nos demais níveis de ensino) que é o de conseguir sensibilizar o seu público-alvo, no caso, seus alunos. Por isso é imprescindível que o fazer pedagógico do professor carregue em si uma vontade de inovar os padrões estabelecidos dentro de sala de aula, utilizando recursos não apenas diferentes, mas que consiga aproximar a prática pedagógica do hábito cotidiano do aluno.

Diante dos conflitos vivenciados no cotidiano de uma escola com maioria de alunos[...] [...]ficaram evidentes as amarras sociais a serem repensadas, representadas por meio do coletivo que hora mais e hora

menos reproduzem posturas típicas de uma sociedade controlada pela lógica da razão instrumental e da massificação.

O relacionamento entre alunos ou deles com outros membros da comunidade escolar, a reprodução de discursos carregados de violência e senso comum, o estímulo a valorização do consumo direcionado pela mídia e ainda, a maior valorização pela ocupação social do que pela obtenção de conhecimento, deixou nítido a necessidade de aplicar estratégias voltadas para superação dessas circunstâncias. (Collacite, 2020, p.72).

A massificação do ensino, seus materiais didáticos e a formatação das aulas, sempre obedecendo uma única lógica massificante irracional, como se os alunos fossem fruto de uma linha de produção industrial, como cópias de uma matriz determinada por seres que escolhem os rumos de todos sem levar em consideração a multiplicidade das suas existências, origens, afinidades, experiências, visões, culturas e identidades, da maneira como vem sendo compreendida e aplicada historicamente gera frutos no mínimo preocupantes, conforme podemos conferir na crítica de Theodor Adorno (1995) que afirma:

Pessoas que se enquadram cegamente em coletivos convertem a si próprios em algo como um material, dissolvendo-se como seres autodeterminados. Isto combina com a disposição de tratar outros como sendo uma massa amorfa. (Adorno, 1995, p. 5).

Esse trecho alerta para a questão de que esse processo de amorfização humana, retirando dela sua essência mais rica, é um grande perigo que pode transcorrer num processo de fascistização e de posterior avanço da barbárie da sociedade, sendo ele uma das pessoas que mais questionou em sua época tudo o que aconteceu durante a Segunda Guerra Mundial e que não houve atenção suficiente diante dos alertas dados à sociedade para o perigo da ascensão dos regimes extremistas que culminaram no holocausto nazista.

Levando em conta que esse perigo iminente é mais atual do que nunca, é de extrema importância que possamos recorrer a todo esforço possível para afastar essa ameaça civilizatória de nosso horizonte de futuro, para não precisarmos remediar mais ainda os efeitos nefastos dessas doutrinas destruidoras.

Nesse ponto, a utilização de quadrinhos como ferramenta promotora do conhecimento científico desperta a consciência do aluno para a importância de um conhecimento que possa ser libertador, a fim de construir uma sociedade melhor. Nas palavras de Collacite (2020):

[...] são primordiais para um projeto que prevê o despertar da consciência do adolescente sobre sua condição humana enquanto sujeito de direito e sua função enquanto cidadão e agente de transformação social (p.73).

A autora também nos lembra que a recomendação da utilização de quadrinhos em sala de aula para incentivar a leitura não é algo novo, sendo indicado da fase de alfabetização até a promoção do contato dos alunos com os clássicos da literatura. Isso reforça o objetivo da utilização dos quadrinhos na escola como elemento promotor de uma educação integral e lembra, conforme já foi explicitado anteriormente, sobre a vantagem de conseguir conciliar a narrativa com imagens indo além na sensibilização dos alunos. Segundo Collacite (2020, p.74).

Por muito tempo, tal gênero pode ter sido considerado como uma leitura de baixa qualidade, pautado na falsa premissa de que ler quadrinhos é fácil. Mas, na verdade, segundo Mendonça (2007), determinadas histórias em quadrinhos demandam estratégias de leitura sofisticada, além de um alto grau de conhecimento prévio, sendo quase que destinadas apenas aos iniciados nos enredos de seus personagens. Atentando-se para recursos diversos de seu funcionamento, as HQ podem ser exploradas para fins didáticos, como se faz com qualquer gênero. Nas atividades de leitura, por exemplo, o uso de vários aspectos da produção de sentido pode fornecer a base das atividades propostas. (Produções Didático-Pedagógicas, 2016, p.7).

Embora haja um grande valor em termos de exploração desse meio de comunicação para sensibilização das crianças e jovens, é uma linguagem que nunca foi utilizada na sua totalidade do seu potencial, tanto como houve em diversos outros países.

Atualmente, as histórias em quadrinhos vêm passando por um processo de perda de popularidade, sendo que o auge do seu consumo no mundo data no início da segunda metade dos anos 90 do século passado, conforme matéria publicada no portal

Metrópoles por Barbosa e Prisco (2021) que aponta o ano de 1997 como o auge de vendas da DC Comics no hemisfério norte, tendo uma queda constante em suas vendas após 1998.

A exceção foi o ano de 2016 que apresentou um aumento de vendas batendo um recorde acima do ano de 1997, mas não houve o aumento em anos posteriores, revelando que esse ano teve um número de vendas atípico.

No Brasil, local onde o consumo de histórias em quadrinhos é bastante baixo comparado ao número de habitantes, como indica matéria publicada no site Ambrosia, por Telles (2011), os autores de quadrinhos nacionais acabam assumindo o papel de artistas independentes de quadrinhos. Isso ocorre pelo fato de a produção de HQ não ser suficiente para o artista sobreviver apenas de sua arte, mesmo com o expressivo aumento de produções nacionais. Por outro lado, vemos a diversificação de oferta de quadrinhos estrangeiros cada vez maior, conforme indica matéria veiculada no portal do Jornal Folha de São Paulo, intitulado “Por que o mercado de HQ no Brasil tem cada vez mais obras de vários outros países”, de Bachega (2022), relatando sobre a ampliação de oferta de títulos de HQ, produzidas por artistas de países diversos, com inúmeras temáticas, linguagens e estilos. Essas informações demonstram que existe um potencial no mínimo curioso por paradoxalmente ser insuficiente para o artista nacional viver de sua arte em contraste com a oferta de títulos internacionais, dando a deixa de que o mercado, mesmo sendo diminuto, oferece uma possibilidade de expansão.

Levando em conta que há em termos de entretenimento a concorrência com games, TV, mídias sociais, música, cinema e serviços de streaming, podemos compreender que essa linguagem possui algo capaz de atrair a atenção das pessoas e fidelizar um público que não deve ser desprezado; basta termos em mente, que até o momento em que essa pesquisa está sendo realizada, dentre os 10 filmes com maior bilheteria de todos os tempos, estão 4 adaptações de histórias em quadrinhos para cinema segundo, Franck (2022).

Vale também lembrar que as mudanças ocorridas dentro das políticas voltadas para a educação, até o 2015, surtiram um efeito positivo, abrindo espaço para que os quadrinhos tivessem mais visibilidade e aceitação no ambiente escolar, encontrando reconhecimento para ser empregada pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e pelos

Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), conforme Campos (2013) aponta em sua monografia:

A proposta busca dar aos leitores autonomia suficiente para encontrarem na leitura tudo aquilo de que necessitam - seja por fruição, seja por necessidade ou por um interesse pontual. (Campos, 2013, p.92).

Também há outros avanços que evidenciam o emprego das HQ na escola como ferramenta de aprendizado:

Os quadrinhos nacionais e importados começam a adquirir maior visibilidade nos ideários educacionais, a partir do Plano Nacional de Bibliotecas na Escola (PNBE), em 2006, quando este, passa a selecionar obras em HQ para alunos do ensino fundamental, médio e para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), como ferramentas lúdicas no fomento a leitura e reforçadores do processo de aprendizagem em sala de aula. (Campos, 2013, p.93).

Logo, podemos considerar o gênero HQ como uma ferramenta para ser utilizada no processo ensino/aprendizado, tanto pelas características da linguagem como facilitador da absorção de conteúdos como pela sua popularidade, que pode permitir aos professores uma maior eficácia, principalmente em se tratando do ensino de matérias consideradas menos interessantes pelos alunos.

3.3 Quadrinhos segundo seus gêneros e subgêneros

Para termos uma visão mais ampla da realidade dos quadrinhos no Brasil e no mundo, é preciso compreender sua relação com outros meios de comunicação e seu potencial educativo. Só assim teremos o entendimento sobre qual tipo de história em quadrinhos deverá ser escolhida para trabalharmos o nosso projeto.

Inicialmente, foi utilizada a classificação realizada na série de artigos que o estudioso no tema Waldomiro Vergueiro fez que foi publicado em alguns sites especializados e depois transposto em artigo científico sobre os gêneros das histórias em quadrinhos que realiza uma classificação segundo a predominância de

personagens existente na história e a figura do personagem principal, que caracteriza os quadrinhos por ser especificações próprias do gênero, e que, depois foram incorporados a outras mídias.

Essa classificação identifica que os quadrinhos se originaram a partir do cartum e das charges humorísticas de jornais e revistas, em concordância com as informações já vistas anteriormente. Tendo como ponto de partida e referência central a produção de quadrinhos a partir dos Estados Unidos, essa mídia logo começou a se chamar *comics* ou *funnies*, pela origem nas linguagens ligadas basicamente ao humor.

O primeiro gênero identificado por Vergueiro (2003) foi o de quadrinhos que contam histórias de imigrantes recém-chegados aos EUA e sua realidade para se adaptar ao novo país, com suas peculiaridades. Durante as pesquisas realizadas não foi possível encontrar nenhuma imagem que exemplificasse esse gênero de história em quadrinhos.

A partir desse gênero foram sendo desenvolvidas histórias focadas em personagens infantis, que deram origem ao gênero ***kid strips***, também apareceram os quadrinhos onde a história orbitava em um núcleo familiar, que deu origem ao gênero ***family strips***.

Podemos ver abaixo alguns exemplos de *kid strips* nas imagens 39 e 40.

Imagem 39 – Kid Strip, Yellow Kid



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dld=26549>

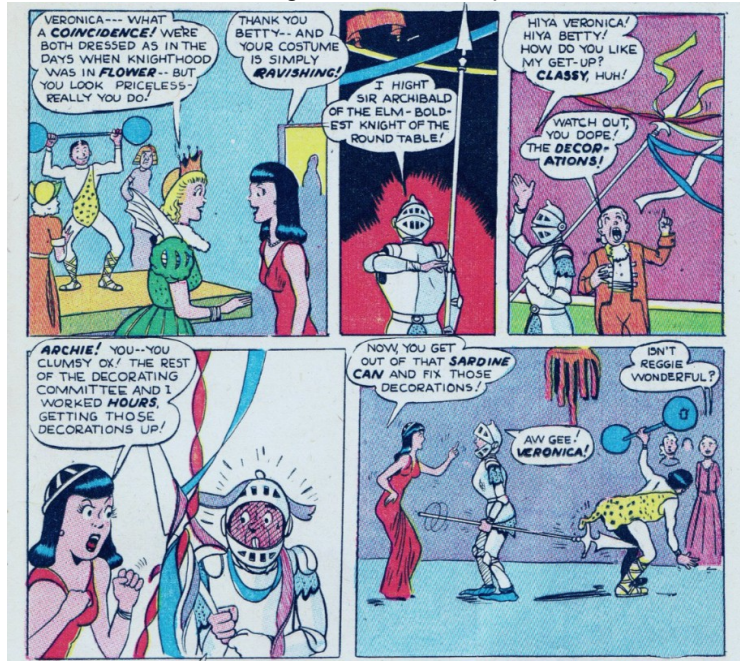
Imagem 40 – Kid Strip, Little Nemo in Slumberland



Fonte: <https://weepingprincess.wordpress.com/>

Outro gênero descrito foi o **girl strips** que se baseiam no personagem principal da história sendo uma mulher.

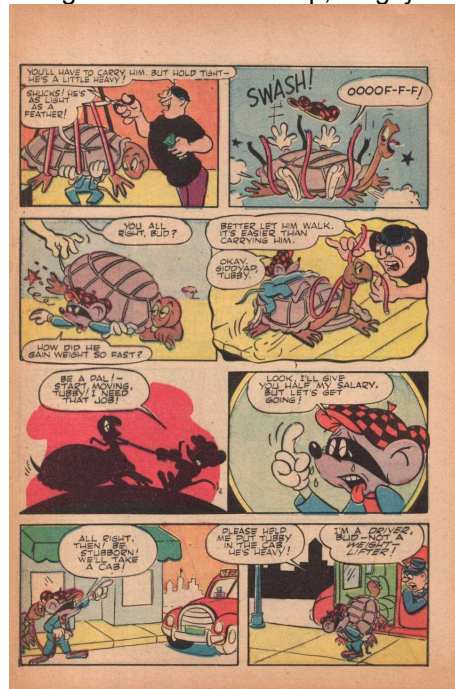
Imagem 41 – Girl Strip, Archie



Fonte: Archie Comics nº2, MLJ Publications

Também o gênero **animal strips**, em que as histórias se passam em um universo habitado por animais humanizados. O maior representante desse gênero e também o mais popular é o trabalho realizado pelos estúdios Disney, no entanto, resolvemos encontrar outro exemplo para mostrar que o gênero nem sempre apresenta todos os personagens como sendo animais, tal qual os quadrinhos Disney costumam apresentar.

Imagem 42 – Animal Strip, Mugsy Mouse



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dlid=85576>

Dentro desse gênero também se destacou uma espécie de subgênero chamado **funny animals**, que, como o nome sugere, orbita em torno de animais engraçados.

Imagem 43 – Animal Strip, Garfield



Fonte: Garfield em Peso, Cedibra Editora

O último gênero catalogado por Vergueiro (2004) foi o de quadrinhos de **aventuras**, uma forma adaptada do gênero literário **pulp**, muito popular nos Estados Unidos da primeira metade do século XX, e que foi se proliferando em outros subgêneros como o **western**, **espada** e **bruxaria**. Esse gênero de quadrinhos é

proveniente da literatura *pulp fiction*, editada em larga escala nos EUA, da primeira metade do século, e que se tornou uma literatura muito popular, além de acessível, com mistérios policiais:

Imagem 44 – Quadrinho pulp, sobre investigações policiais



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dliid=23961>

Também apresentam casos sobrenaturais, ficção científica de gosto, muitas vezes, duvidoso e variadas aventuras.

Imagem 45 – Quadrinho pulp, sobre ficção científica



Fonte: <https://comicbookplus.com/?dliid=15533>

Finalmente, foi identificado o gênero dos quadrinhos de **super-heróis**, que atualmente é o mais lembrado e que se tornou o gênero mais popular, a ponto de

confundir muitas pessoas a acreditar que uma história em quadrinho trabalha somente com super-heróis.

Imagem 46 – Quadrinho pulp, sobre super-herói



9

Fonte: <https://comicbookplus.com/?dclid=60947>

Ao analisar as imagens do gênero *pulp* podemos notar que ele é uma espécie de gênero mãe, que com o passar do tempo se transformou nos demais subgêneros,

incluindo o de super-herói. O ponto em comum entre todos esses gêneros que foram provenientes dos quadrinhos *pulp* é o fato deles serem desenhados em estilo realista, pois os gêneros anteriores recebiam desenhos em estilos cômicos, mesmo ao representar pessoas. Eles encontram outros elementos comuns que vão da estética dos títulos, onomatopeias, estilo predominante de desenho realista com seu jogo de luz a sombra, traços e também da dinâmica com que as histórias se desenvolvem.

A partir da classificação posta, percebemos que, atualmente, vários outros gêneros apareceram, embora admitamos que eles têm origem nessa linha apresentada, como os quadrinhos de **ficção científica**, **suspense** e **monstros** ou **seres fantásticos** e mais os quadrinhos com temática, personagens vivendo em uma sociedade numa realidade de contracultura, especialmente o cenário *punk*, assim como os quadrinhos de temática **steampunk** ou com outras **realidades de distopias**¹.

A evolução dos quadrinhos também demonstrou que há, atualmente, um alinhamento de gêneros para os mesmos adotados por livros e filmes, como suspense, fantasia, policial, romance, infantil, comédia, ação, guerra, histórico, etc.

3.4 Quadrinhos segundo a sua forma de produção

Outra possibilidade é a de classificar os quadrinhos segundo como eles são produzidos. A princípio existem dois modos básicos de produção de HQ: a produção em escala industrial e a produção em escala artesanal.

Na primeira, as histórias e personagens costumam ser propriedade de uma empresa de comunicação e o processo de produção é dividido como uma linha de montagem de uma fábrica: existe um roteirista, um desenhista, uma arte finalista, um colorista e um letrista. Esse gênero permite uma produção em série regular e se especializou ao longo dos anos em produzir histórias seriadas de um formato de

¹ Ao contrário da visão de sociedade perfeita sugerida pela utopia, a distopia se apresenta como extremo oposto - uma sociedade opressora, caracterizada por uma pretensa ordem de natureza autoritária que esconde uma realidade caótica, injusta, desigual, em que as pessoas têm suas liberdades alijadas sem a garantia do respeito mínimo aos direitos humanos sofrendo abusos de uma realidade ditatorial amparados pela ciência e pela burocracia. Essas obras costumam ser utilizadas para se criticar questões políticas e sociais. Alguns exemplos de distopia são as totalitaristas, tecnológicas, pós-apocalípticas, criminosas, prazerosas, alienígenas e corporativas.

quadrinhos de tamanho menor que geralmente contém 20 páginas, podendo em alguns momentos fazer com que uma série dessas histórias possam ser compiladas e reeditadas especialmente.

Na produção em escala artesanal, tanto as histórias quanto os personagens e universos em que as histórias acontecem costumam ser propriedades dos artistas que o produzem, sendo que, algumas vezes, o artista se encarrega de realizar todo o processo de confecção da história, do roteiro até a sua finalização. O modelo mais comum, no entanto, é o de se trabalhar em dupla de roteirista e desenhista, que com o tempo desenvolvem uma sinergia e conseguem realizar trabalhos bastante diferenciados. Algumas vezes essa dupla pode ter assistentes que os auxiliem para a produção dos quadrinhos, mas ainda mantém uma produção baseada na atuação dos artistas originais tratados como os autores.

Ao contrário disso, o processo de produção de quadrinhos por escala industrial não costuma ter artistas fixos, mas contratados por um período determinado, podendo ser maior ou menor conforme a conveniência tanto da editora quanto dos artistas. Outro detalhe é o fato que o aspecto visual desse tipo de quadrinho precisa seguir uma padronização visual mais rígida para que toda a equipe envolvida possa produzir a história com maior segurança e quando algum profissional encarregado por alguma das etapas for substituído por outro, os demais não tenham sua produção comprometida com o risco de o novo artista fazer a sua parte do trabalho de alguma forma diferente do estabelecido.

Os quadrinhos realizados em escala artesanal costumam levar mais tempo para serem produzidos, por isso a dinâmica de publicação comercial desse modo de produção copia um modelo originalmente adotado tanto pelo mercado editorial de livros quanto no mercado fonográfico: os artistas produzem sua história como se em episódios de poucas páginas publicado em uma revista contendo vários colaboradores, como se fossem capítulos de uma novela.

Depois que a história chega ao fim, pode ser editada separadamente em um volume contendo toda a história, como faziam os escritores antigamente quando publicavam suas histórias dividida em capítulos dentro de jornais ou revistas para

depois reeditar a história como livro. Essa realidade permite que esse tipo de quadrinho seja editado num formato maior de página.

Outra característica dessas histórias em série produzidas industrialmente é o fato de as histórias não acabarem e funcionarem numa dinâmica em que o leitor se sinta obrigado a ler todas as revistas que saírem para poder acompanhar a história sem correr o risco de não conseguir compreender o desenrolar dos fatos pela forte cronologia empregada nas histórias.

Quando o artista ou a dupla de artistas ganhar alguma notoriedade com a construção de um público leitor fidelizado, ele poderá se dar ao luxo de apenas editar revistas unitárias contendo apenas a sua história do início ao fim, assim como fazem hoje em dia escritores e músicos consagrados. Alguns autores de quadrinhos ainda costumam fazer várias histórias mantendo o mesmo personagem e universo, como se fosse uma série, embora não haja a obrigatoriedade de se ler as histórias na sequência por não exigir um desenvolvimento cronológico das histórias muito rígido.

Outra característica desse modelo é que visualmente ele permite que se crie histórias em quadrinhos mais variadas, em estilos e técnicas experimentais e encontre uma linguagem própria sem precisar seguir um padrão de estilo e técnica muito engessado.

Esse modelo gerou o formato que muitos leitores de quadrinhos chamam de *Graphic Novel*, enquanto o modelo de produção industrial consagrou as revistas de publicação periódica de quadrinhos, as revistas de linha, como são conhecidas.

Foi possível realizar uma análise de quadrinhos produzidos especificamente com o objetivo educativo presente em escola pública tomando como base a experiência dentro do programa Residência Pedagógica, em que houve a oportunidade de se trabalhar em uma sala de leitura composta por livros e revistas fornecidos pela secretaria de educação em uma escola estadual na cidade de Bauru. Lá foi possível notar duas grandes vertentes: as adaptações literárias e os quadrinhos institucionais. Essa sala funciona para que professores e alunos tenham acesso a esses livros e revistas visando estimular a leitura em sala de aula. Outra fonte de pesquisa foi por meio de sites e blogs especializados em quadrinhos.

Na escola, os quadrinhos de super-heróis, com temática adulta ou conteúdo histórico, assim como produções de artistas independentes e revistas mais elaboradas como as *graphic novels*, mesmo as consagradas, são inexistentes. Não existem mangás, revistas de quadrinhos europeus, e, por incrível que pareça, também não há quadrinhos norte-americanos, o qual são os quadrinhos mais populares e comerciais. A exceção a essa regra foi às coletâneas de tiras de Calvin e Haroldo (*Calvin and Hobbes*) que eram muitas, chegando a tomar quase uma divisória de prateleira inteira da sala. Em compensação, todas as obras relevantes de livros infanto-juvenis foram encontradas.

Isso revela que, numa sala de leituras de escola, os quadrinhos costumam ser encarados sem o mesmo grau de importância de um livro infantil, sendo encontrados os mais variados livros, das mais variadas temáticas, de autores nacionais e internacionais, nos mais variados formatos, qualidade de impressão e acabamento. Por outro lado, quadrinhos infantis nacionais são os mais encontrados, sendo que a grande maioria é de quadrinhos realizados no que se convencionou chamar de “formatinho” (que varia do tamanho 15cm x 21cm a 17,5cm x 24cm).

As produções que seguiam esse formato variavam de quadrinhos nacionais de grandes autores como Maurício de Souza, Ziraldo ou versões em quadrinhos do Sítio do Pica Pau Amarelo até quadrinhos de estúdios pequenos desenvolvidos para secretarias da saúde, ONGs e prefeituras. Neste último agrupamento podemos analisar que os quadrinhos costumam ser de baixíssima qualidade, histórias simples, sem grandes aventuras ou uma narrativa complexa, ou muito empolgante, desenhos e diagramações primárias, poucas páginas e um acabamento de qualidade questionável.

Ainda existe, mas em quantidade quase insignificante, quadrinhos educacionais editados por editoras que tradicionalmente editam livros didáticos. Pesquisando na internet, a conclusão que se chegou é de que esse tipo de material é bastante pontual e não é largamente adotado dentro do mercado editorial. São quadrinhos que ficam num meio-termo entre um formato de quadrinho institucional e um capítulo de livro didático, mas não consegue ser desenvolvido para um patamar mais próximo de uma *graphic novel* e também não consegue evoluir para um patamar de livro didático propriamente dito.

A dificuldade em se conseguir produzir um material com essas características, seja por exigir um conhecimento grande tanto em termos de roteirização de HQ quanto de conhecimento de currículo escolar e didática, faz com que seja compreensível que uma editora focada no resultado comercial não tenha interessada em desenvolver uma linguagem técnica para que esse tipo de material possa ser produzido.

Uma vez que praticamente não existe esse tipo de material, igualmente não existe público cativo, não havendo uma demanda. Por outro lado, a iniciativa privada não se interessa em investir em novas linguagens para gerar uma demanda a longo prazo.

Dentro das pesquisas realizadas foi encontrado uma pequena coleção de revistas chamada “Matemática em Mil e Uma Histórias” de Martins Rodrigues Teixeira, editado pela editora FTD cujo resultado apresentava um compromisso maior com a educação. Eram trabalhos bons tanto na qualidade dos desenhos, nas ideias das histórias e na parte didática, embora as revistas fossem curtas, similares aos quadrinhos institucionais, perdendo o potencial educativo que esse tipo de trabalho poderia ter. Ao se pesquisar mais sobre essa revista, chegamos à conclusão que houve algumas edições de títulos como uma série, essas revistas foram muito bem avaliadas, mas por algum motivo não divulgado a série foi descontinuada pela editora, pois não consta de seu atual catálogo.

Mesmo os quadrinhos dos grandes autores e editoras voltadas para escolas melhoraram um pouco mais a quantidade de páginas e a qualidade dos desenhos se comparados aos demais quadrinhos institucionais, embora ficando atrás na qualidade dos desenhos dos quadrinhos feitos pelas editoras maiores, mas não tinham uma boa qualidade tanto das histórias, suas narrativas e seus desenhos, não sendo ainda obras que você perceba uma maior preocupação em ter uma atenção especial. A impressão passada ao analisar essas histórias é que elas foram produzidas com objetivo de fornecer conteúdo para escolas e para a sociedade como parte de alguma contrapartida por não mostrar serem produzidas com o empenho que ao nosso ver um trabalho voltado para a educação merece ter.

Por último, havia revistas maiores, dentro do formato europeu, seguindo a lógica das *graphic novels*, com uma história bem mais elaborada, mas a maioria também

ainda não tinha um desenho tão aprimorado se compararmos com as ilustrações dos livros infantis, o que não é de todo algo negativo, uma vez que a produção de uma página de quadrinhos é bem mais trabalhosa do que a de uma página de livro infantil ilustrada, por ter muito mais desenho em várias posições, ângulos e expressões. Chegamos à conclusão de que o fato dos desenhos não receberem a devida atenção pode fazer parte de um paradigma estipulado entre grandes estúdios que produzem quadrinhos por compreender que é desnecessário uma HQ receber um tratamento visual muito caprichado, para não comprometer o prazo de entrega desse tipo de revista que segue uma lógica de produção muito semelhante à das revistas de linha que já vimos ou mesmo por entender que o esforço para um trabalho com resultado mais caprichado seja desnecessário.

No entanto, algumas poucas revistas demonstraram que há a possibilidade de produção de um material com uma qualidade visual mais aprimorada e uma história com algo a mais, pois eram quadrinhos que apresentavam elementos que se destacavam do geral, ora na parte visual, ora na história. Foi percebido também que essas exceções não eram produções de estúdios grandes, mas equipes reduzidas de artistas.

Ambas as vertentes procuram viabilizar uma produção que permita se ater a um conteúdo educativo sem, contudo, permitir um desenvolvimento de uma história em quadrinhos com uma narrativa mais fluida, de maneira a se assemelhar mais às HQ produzidas com objetivo de entretenimento em consonância com um tratamento visual igualmente interessante. Em partes, esse formato de quadrinhos foi estipulado para que os custos de produção pudessem ser reduzidos a um patamar que as editoras e patrocinadores aceitassem custear, embora seja prejudicial à qualidade final do material produzido, que por consequência perde a atratividade para o leitor e comprometa o potencial qualitativo da obra.

O reflexo direto dessa escolha, é o fato desse tipo de material, via de regra ter as características encontradas nos quadrinhos presentes na sala de leitura da escola onde fizemos o trabalho de residência pedagógica: sendo encarado como uma produção de quadrinhos de qualidade inferior e questionável, com poucas páginas, excesso de texto,

prejudicando a sequência da história e sem muito valor como literatura, tanto no ponto de vista do roteiro quanto do desenho apresentado.

Em contrapartida, temos uma onda de boas produções que quadrinhos nacionais, com qualidade tanto em termos de história quanto de desenho, que vem revelando viabilidade em se produzir um trabalho com um capricho maior. No entanto, vale ressaltar que dentre essas obras de quadrinhos existe um traço inexistente: produzir uma história em quadrinhos que tenha como objetivo principal ser utilizada dentro de uma sala de aula para auxiliar professores no ensino de suas matérias escolares com o mesmo comprometimento que um livro didático possui, mas que esteja igualmente comprometido com o desenvolvimento de uma história envolvente tal qual uma produção voltada para o entretenimento faz.

3.5 Caminho a ser adotado

Dado esse panorama, podemos apresentar o modelo de história em quadrinhos adotado para produzir nossa HQ sobre a história de Chico Rei tratando das relações étnico-raciais.

Como não há condições financeiras e físicas de formar uma equipe de artistas para produzir a revista, não há uma revista ou mídia que publique periodicamente e distribua material impresso para escolas que publique a HQ, o modelo de produção escolhido foi o artesanal, uma vez que somente é possível que uma pessoa realize todo o processo de confecção da história. Como o conteúdo a ser colocado na história é bastante vasto e complexo, exige uma história relativamente longa para ser contada com qualidade, sem haver excesso de texto, podendo distribuir imagem e texto de maneira a permitir que o desenvolvimento da história seja mais fluída, foi escolhido que a HQ tivesse 60 páginas, no formato maior para permitir que todo o conteúdo fique bem-disposto na página sem precisar tirar passagens da história comprometendo o conteúdo do material. Em compensação, os testes realizados apontam que o processo de finalização pode ser realizado colorizando em cima do próprio desenho a lápis, utilizando a construção do desenho para imprimir leveza e dinâmica às cenas e de quebra permitindo agilizar a produção.

Por fim, para que essa HQ possa ser distribuída para muitas escolas e salas de aula, é preciso haver alguma editora ou órgão governamental que banque a impressão e distribuição da revista (a intenção é oferecer gratuitamente a HQ para professores e alunos), ou, caso não seja possível, disponibilizar a história em quadrinhos em formato digital que permite reduzir o custo dessa etapa a quase zero.

É preciso, no entanto, compreender que essas escolhas são de ordem técnica e prática, pois se fizermos uma análise em termos de escolhas por preferências pessoais, ou ainda, para que o produto final que é uma história em quadrinhos infantis destinada à utilização em sala de aula para auxiliar alunos a se interessar pelas várias ciências tendo um tema central, vemos que é preciso retornar à classificação original proposta por Vergueiro para perceber necessário escolher um gênero central, mas ajustar para permitir que a tarefa seja potencializada.

O gênero escolhido foi o da escola das ***kid strips***, apresentando um personagem principal sendo uma criança do sexo masculino com problemas de comportamento na escola com amigos disfuncionais, sendo um deles deficiente auditivo que se deparam com uma realidade escolar em que costumam ser vítimas de bullying de um grupo de garotos mais fortes e privilegiados que agem como opressores para ganhar a atenção de predileção das garotas da sala sendo orientados por uma professora com uma idade já avançada e que não consegue mediar esses conflitos a contento, se deparando com a entrada de um novo aluno negro na turma que de cara é discriminado pelo grupo opressor por ser considerado inferior e encontrando acolhimento dentro do grupo que faz parte o personagem principal. No entanto, esse garoto demonstra ser melhor e mais inteligente que os demais, causando revolta no grupo hegemônico que promete se vingar por entender que as vantagens que esse novo colega de sala apresenta é uma humilhação para eles.

Como o grupo de crianças não tem condições de buscar o conhecimento necessário para superar o conflito que estão vivendo, entra em cena um elemento que se encaixa como tutores das crianças, seres fantásticos, que é um grupo de personagens não humanos criados a partir de uma experiência de computador. São seres que detém todo o conhecimento científico existente, sendo cada um especializado em uma área do conhecimento, mas que só existem no ambiente virtual e

que irão ajudar e ensinar essas crianças a superar a situação de conflito que estão encontrando na escola, utilizando como referência a história de Chico Rei, um homem que governava o Congo na África que foi trazido para o Brasil como escravo das minas de Vila Rica durante o ciclo do ouro e que conseguiu comprar sua alforria e ainda alforriar cerca de 400 outros escravos ao longo da sua vida.

4 QUESTÕES ÉTNICO RACIAIS NA ESCOLA

Embora existam motivos mais do que suficientes para se produzir um material em história em quadrinhos visando abordar as questões étnico-raciais nos moldes que foram anteriormente justificados, é tão importante quanto esses motivos, ter o domínio sobre as questões étnico-raciais para que elas sirvam de referência e orientação segura na hora de se desenvolver a HQ proposta.

O objetivo deste capítulo é elencar o conjunto de conhecimentos utilizados para desenvolver a temática dentro da nossa história, tanto de maneira didática quanto de maneira implícita, inserida na convivência entre os personagens para servirem como objeto de estudo em sala de aula.

Muitas vezes, os professores se veem tendo que cumprir uma quantidade enorme de exigências burocráticas e conteúdos pré-estabelecidos nos currículos escolares, ou às exigências que as escolas têm de desenvolver habilidades e competências de seus alunos como as contidas na BNCC. Essas exigências estão muito mais alinhadas com a mentalidade empresarial do que ao aprendizado escolar por ter uma visão de que conteúdos exigidos diretamente no mercado de trabalho são mais importantes do que os demais conhecimentos, forçando para que matérias e conteúdos igualmente importantes na formação humana sejam colocados em segundo plano.

No entanto, não é papel da escola apenas preparar para o mercado de trabalho ou a realidade da sociedade tal qual ela se apresenta hoje, mas colaborar para construir o futuro da sociedade. Esse é o maior motivo de se trabalhar as questões étnico-raciais com os alunos, como diz Oliveira (2008):

A escola, com o papel de produtora de conhecimento, é local privilegiado para se desenvolver o diálogo a respeito do preconceito racial. A disciplina de História ajuda a enfrentar a questão do preconceito e da discussão da situação do afrodescendente no Brasil. Ela trabalha com a construção de um novo olhar sobre a história nacional, regional, local e ressalta a contribuição dos africanos e afrodescendentes na construção da nação brasileira. Assim é indispensável um mergulho na história e na cultura africana, pois a sociedade brasileira é produto da participação de africanos e afrodescendentes em associação com povos de outras origens, tornando assim a história do Brasil mais exata. O ensino da educação étnico-racial é uma dívida para com o nosso povo, só

assim, será restaurada a importância do negro como agente ativo do processo de formação da sociedade brasileira, fazendo com que os alunos se sintam construtores da sua própria história. O trabalho possibilita aos alunos um pensar em relação às ações do seu cotidiano, evidencia a discussão da temática étnico-racial, levando estes mesmos alunos a se verem como sujeitos históricos, estimulados a buscarem pela pesquisa, o novo, sem deixar de encontrar no velho os elementos importantes para enfrentar a realidade presente.

A escola não costuma ser um espaço necessariamente amigável para a criança de origem mais humilde, ainda mais a afro-descendente, por uma série de questões que fazem do ambiente escolar um lugar de estranhamento dessa parcela da população em que ela não apenas não se vê representada, como também não se vê devidamente acolhida. Nas palavras de Osorio; Soares (2005, p.34):

[...] além de serem prejudicados por ter uma origem mais humilde, o que dificulta o acesso e a permanência na escola, os negros são prejudicados dentro do sistema de ensino, que se mostra incapaz de mantê-los e de compensar eventuais desigualdades que impeçam a sua boa progressão educacional. No caso da educação, parece óbvio que às desvantagens iniciais — que podem ser consideradas frutos de uma discriminação indireta, resultado da sobre-representação entre os pobres — se sobrepõem discriminações presentes no âmbito do sistema de ensino.

Ao considerar apenas a questão relacionada ao mercado de trabalho, no entanto, não há qualquer igualdade de oportunidades para os alunos negros no Brasil que justifique o fato de não se trabalhar as questões étnico-raciais, como muitas vezes acontece na maior parte das escolas e salas de aula, segundo Osorio; Soares (2005, p.35):

Porém, de tudo, o mais dramático foi constatar que negros e brancos da Geração 80 também se diferenciarão no mercado de trabalho como os seus pais. E que os filhos que começam agora a ter serão, também, criados sob o signo da desigualdade racial, projetando a situação vergonhosa que descrevemos.

Os alunos pretos das escolas permanecem menos tempo em sala de aula, estudam menos anos, têm maiores dificuldades de aprendizado, notas médias mais baixas conforme aponta o estudo de Osorio; Soares (2005), e, ao contrário do que o senso comum racista afirma, todo esse resultado comparativamente inferior ao obtido por alunos não pretos tem como origem as diferenças de realidade socioeconômica,

cultural e histórica. De maneira que é preciso trazer até a escola mais da realidade dessa parcela da população, para que ela se sinta representada, inspirada, acolhida, bem-vinda, fazendo com que a escola seja lugar para ela também, mudando essa situação e a realidade se ampliar para além da formação escolar da criança.

Nos estudos para desenvolver na HQ o personagem que serviria de motivação para ser trabalhado as questões étnico-raciais, chegamos à conclusão de criar um personagem negro, chamado Tomás, que, pelo próprio nome, se apresenta como um complemento do personagem principal que se chama Mateus, e por consequência, seja como uma espécie de complemento do mesmo. Ele se apresenta com um perfil oposto ao personagem principal indisciplinado, preguiçoso em sala de aula, não respeita a autoridade da professora e seu comportamento serve de motivo para sofrer *bullying* de seus colegas de melhor prestígio dentro da sala de aula, o empurrando para o grupo de alunos que não se encaixam nos padrões que aquela micro sociedade tem como ideal. No caso do Tomás ele é um garoto estudioso, esforçado, habilidoso, que tira boas notas, demonstra talento acima da média, no entanto, mesmo com essas características ele é empurrado para o mesmo grupo de alunos que não se encaixam no padrão.

Porém, não basta apenas inserir o personagem nessa realidade sem que, da nossa parte, exista um domínio maior sobre os conceitos fundamentais, os motivos de haver o racismo na sociedade e na sala de aula e as maneiras que todos nós temos de combater de maneira individual, coletiva e estrutural, procurando reparar uma dívida histórica que toda a sociedade tem com os negros.

4.1 Conceitos fundamentais

A proposta da HQ em questão não se apresenta de maneira explícita já adentrando da história de Chico Rei como muitas obras de quadrinhos vêm sendo realizados, em que o tema principal da história é a história em si, tampouco se circunscreve a apenas esta obra, mas a ideia é fazer desta uma primeira obra de algo maior. Pretendemos desenvolver um universo baseado no nosso tempo presente, embora não haja nenhuma especificação mais exata sobre o tempo e o local em que a

história acontece, podendo ser um acontecimento datado tanto nos anos 80 do século XX como nos nossos dias, de maneira a provocar uma sensação maior de pertencimento a várias faixas etárias que possam ter acesso à história mesmo ela sendo feita com público específico infantil. Foi decidido por esse caminho para permitir que um público mais amplo pudesse se identificar com a história e os seus personagens. Dessa maneira, podemos criar um universo ficcional com potencial de funcionar em uma série de histórias a serem desenvolvidas com os mesmos personagens em temas diversos, aos moldes de muitas séries de histórias bastante populares na cultura popular atual, da mesma maneira como foram desenvolvidas as histórias infantis de Monteiro Lobato no “Sítio do Pica-pau Amarelo” e outras séries de histórias infantis e infanto-juvenis realizadas para os mais diversos meios de comunicação ao longo das últimas décadas. Pretendemos ter como temática central elementos da vida cotidiana do brasileiro médio nas mais diversas realidades possíveis (por isso a necessidade de se pensar numa série) e no conhecimento científico, buscando se referenciar naquilo que o meio acadêmico tem de mais aprimorado em termos de conquista científica, abordando mais de uma área do conhecimento como referência nas histórias mesmo que outras áreas sejam tratadas de maneira secundária, voltados tanto para as ciências exatas, humanas e da natureza, sempre tendo como temática central para a história um tema de ciências humanas.

A ideia, por isso, é baseada na história acontecendo com personagens infantis, todos crianças em idade aproximada da idade do público-alvo, o qual são os alunos do 5º ano do ensino fundamental I (10 anos), em ambiente escolar, vivendo seus conflitos e problemas próprios da idade que encontram em personagens fantasiosos baseados nos conceitos científicos de física quântica os tutores que irão ensinar e orientar essas crianças. Essa primeira história aborda as questões étnico-raciais, apresentando a cosmovisão da religiosidade de origem africana que tem forte ligação com a cultura nagô e trazendo ao leitor infantil uma ambientação em uma realidade diversa daquilo que comumente se tem contato. A história apresenta as dificuldades e os problemas que os pretos encontram na sociedade em termos históricos e também na nossa realidade dos dias atuais.

Entretanto, é preciso considerar que muitos aspectos das relações étnico-raciais não poderão ser trabalhados explicitamente, exigindo um maior aprofundamento teórico, para que esses aspectos possam estar inseridos na história de maneira subjetiva, assim eles poderão ser trabalhados em sala de aula com professores devidamente orientados para tratar de forma apropriada, pensando em, num segundo momento, haver histórias complementares das questões étnico-raciais de maneira explícita.

Por esse motivo, alguns pontos precisam estar muito bem estabelecidos e conceituados como base teórica. Visando resolver a essa demanda, foi necessário acrescentar aos conteúdos históricos também questões de ordem sociológica e antropológica, através dos trabalhos acadêmicos desenvolvidos para definir esses conceitos e esclarecer sobre raça, etnia, de colonialidade e a realidade não apenas dos homens mas também das mulheres negras em nossa sociedade.

Um dos acadêmicos mais importantes para que houvesse essa base teórica foi Kabengele Munanga. Através do seu trabalho foi possível saber sobre a origem da palavra raça como sendo de origem do latim medieval, referente a descendência ou linhagem que demonstrasse ao longo das gerações a existência de características físicas comuns, sendo depois, ainda na Europa, servido como designação para pessoas de classes sociais distintas dentro de uma mesma sociedade.

Durante o período histórico das navegações e a consequente descoberta de novas terras e novos povos com suas mais variadas riquezas, houve uma nova re colocação do emprego de raça. A princípio, a religião detinha o monopólio para justificar as várias aparências dos mais variados povos, recorrendo ao mito dos reis magos. No entanto, a partir do Iluminismo foi possível desenvolver melhor o conceito conforme as palavras de Munanga (2004, p. 02):

No século XVIII, batizado século das luzes, isto é, da racionalidade, os filósofos iluministas contestam o monopólio do conhecimento e da explicação concentrado nas mãos da Igreja e os poderes dos príncipes. Eles se recusam a aceitar uma explicação cíclica da história da humanidade fundamentada na idade de “ouro”, para buscar uma explicação baseada na razão transparente e universal e na história cumulativa e linear. Eles recolocam em debate a questão de saber que eram esses outros, recém descobertos. Assim lançam mão do conceito de raça já existente nas ciências naturais para nomear esses outros que se integram à antiga

humanidade como raças diferentes, abrindo o caminho ao nascimento de uma nova disciplina chamada História Natural da Humanidade, transformada mais tarde em Biologia e Antropologia Física.

Isso demonstra que o conceito de raça nunca foi abandonado através do tempo, mas realocado segundo os interesses e do entendimento da camada dominante de cada época. Por mais que compreendamos que o conceito de raça auxilia como uma ferramenta para operacionalizar o pensamento, o resultado efetivo dessa classificação é a hierarquização dos grupos, classificando nas mais variadas raças. Essa hierarquização abre caminho para a instituição do racismo, ainda mais levando em conta que o ser humano naturalmente classifica as coisas como método de organização mental. Esse hábito natural de separar todas as coisas e pessoas por aparência é uma maneira muito evidente de distinguir os seres.

A partir do século XVII começou a haver um processo mais focado em separar a humanidade a partir da cor da pele, dividindo em três grandes divisões raciais, que seriam os negros, brancos e amarelos.

No entanto, essa divisão se revela sem qualquer ligação com uma lógica científica mais fundamentada, pelo fato de que a cor da pele é definida exclusivamente pela concentração de melanina na pele, conforme afirma Munanga (2004, p. 03):

... o que define a sua cor branca, cabelos e olhos mais claros que a negra que concentra mais melanina e por isso tem pele, cabelos e olhos mais escuros e a amarela numa posição intermediária que define a sua cor de pele que por aproximação é dita amarela. Ora, a cor da pele resultante do grau de concentração da melanina, substância que possuímos todos, é um critério relativamente artificial. Apenas menos de 1% dos genes que constituem o patrimônio genético de um indivíduo são implicados na transmissão da cor da pele, dos olhos e cabelos. Os negros da África e os autóctones da Austrália possuem pele escura devido à concentração da melanina. Porém, nem por isso eles são geneticamente parentes próximos. Da mesma maneira que os pigmeus da África e da Ásia não constituem o mesmo grupo biológico, apesar da pequena estatura que eles têm em comum.

No século XIX, os avanços científicos e o aumento das pesquisas se encarregaram de criar novas áreas do conhecimento. Também, no campo que busca

explicar as diferenças raciais houve mudanças, que incluíam mais critérios morfológicos como a forma dos lábios, nariz, tamanho da testa, curvatura e formato da cabeça, dando origem a uma área do conhecimento chamada eugenia, atualmente em desuso por questões que poderão ser explicadas ao longo desta explanação.

Mesmo assim, durante aquele momento histórico, as bases em que essa área do conhecimento estava estabelecida, sobre as quais indicava certas questões ligadas a aparência, sobre principalmente o formato do crânio, que indicariam alguma suposta vantagem evolutiva, já eram questionadas por revelar certos parâmetros mais relacionados com a influência do ambiente externo do que com a sua descendência.

Com o surgimento e o desenvolvimento da genética no século XX, as pesquisas sobre o sangue humano permitiram fazer uma nova classificação, mais complexa, que incluía raças, sub-raças e sub-sub-raças inicialmente. No entanto, o avanço dessas pesquisas científicas concluiu que a lógica simplista de uma raça qualquer contato com as outras não fazia sentido, chegando a uma conclusão bem diferente da inicial, como indica Munanga (2004, p. 04):

As pesquisas comparativas levaram também à conclusão de que os patrimônios genéticos de dois indivíduos pertencentes a uma mesma raça podem ser mais distantes que os pertencentes às raças diferentes; um marcador genético característico de uma raça, pode, embora com menos incidência, ser encontrado em outra raça. Assim, um senegalês pode, geneticamente, ser mais próximo de um norueguês e mais distante de um congolês, da mesma maneira que raros casos de anemia falciforme podem ser encontrados na Europa, etc. Combinando todos esses desencontros com os progressos realizados na própria ciência biológica (genética humana, biologia molecular, bioquímica), os estudiosos desse campo de conhecimento chegaram à conclusão de que a raça não é uma realidade biológica, mas sim apenas um conceito, aliás cientificamente inoperante para explicar a diversidade humana e para dividi-la em raças estancas. Ou seja, biológica e cientificamente, as raças não existem.

Diante da conclusão científica de que não existem raças, o discurso que sustenta o racismo e a separação dos seres por uma pretensa hierarquização, selecionando superiores e descartando inferiores perde. Mas isso não significa que todos sejam geneticamente semelhantes. No entanto, não existem diferenciações suficientes para haver uma classificação de raças da mesma maneira como acontece com outras espécies de animais.

O problema da hierarquização construída historicamente foi a de procurar relacionar as aparências das pessoas a qualidades psicológicas, morais, culturais e intelectuais para justificar uma suposta raça superior.

Essa classificação de raças dentro de uma lógica hierarquizada criou uma teoria pseudocientífica chamada raciologia, muito em voga no início do século XX. Embora houvesse sua máscara científica, essa teoria escondia a legitimação de um sistema de dominação por motivos raciais. Tal teoria, saindo dos círculos acadêmicos para a sociedade, deu origem às doutrinas nazifascistas que legitimaram o extermínio causado na Segunda Guerra Mundial.

Por isso, entende-se que o conceito de raça atualmente é ideológico, diferindo de país para país. Uma pessoa considerada branca no Brasil, por exemplo, muito provavelmente não será considerada branca nos EUA e na Europa. Isso porque o conteúdo dessas palavras é, na verdade, etno-semântico, mas político-ideológico.

Embora a ciência não reconheça a existência de raças, essa classificação ainda existe na sociedade como uma forma de manutenção popular do racismo.

O racismo como conceito foi criado por volta dos anos de 1920, é uma teoria essencialista que divide a humanidade em grandes grupos chamados raças, que contrastam entre si por características hereditárias comuns, sendo que estas serviriam de suporte para características morais, intelectuais e estéticas que seriam distribuídas entre as raças de maneira desigual.

Na cabeça do racista, a raça não se circunscreve apenas aos traços físicos, morais e intelectuais, mas se estende para questões sociológicas, trazendo também características culturais, linguísticas, religiosas, etc. fazendo com que todas essas características sejam fruto de suas características físicas ou biológicas. Também é preciso considerar a justificativa do racismo pela origem do mito bíblico de Noé em que seus três filhos seriam os ancestrais, cada um, de uma das três principais raças do planeta. Essa classificação adotada socialmente, sendo um episódio específico dentro da narrativa bíblica, seria a justificativa aceita para a escravização do povo negro. O modernismo ocidental foi responsável pela segunda origem do racismo através da observação dos caracteres físicos e sua influência no comportamento dos povos, sendo

considerada como um saldo importante na construção da ideologia racista, unindo-se à explicação religiosa.

O naturalista sueco Carl Von Linné ofereceu, no século XVIII, o que seria o melhor exemplo de uma classificação racial humana junto de uma escala de valores hierarquizada, como aponta Munanga (2004, p. 09):

[...] Lineu divide o Homo sapiens em quatro raças:

- Americano, que o próprio classificador descreve como moreno, colérico, cabeçudo, amante da liberdade, governado pelo hábito, tem corpo pintado.
 - Asiático: amarelo, melancólico, governado pela opinião e pelos preconceitos, usa roupas largas.
 - Africano: negro, flegmático, astucioso, preguiçoso, negligente, governado pela vontade de seus chefes(despotismo), unta o corpo com óleo ou gordura, sua mulher tem vulva pendente e quando amamenta seus seios se tornam moles e alongados.
 - Europeu: branco, sanguíneo, musculoso, engenhoso, inventivo, governado pelas leis, usa roupas apertados.
- Como Lineu conseguiu relacionar a cor da pele com a inteligência, a cultura e as características psicológicas num esquema sem dúvida hierarquizante, construindo uma escala de valores nitidamente tendenciosa? O pior é que os elementos dessa hierarquização sobreviveram ao tempo aos progressos da ciência e se mantém ainda intactos no imaginário coletivo das novas gerações. No entanto, não foi, até o ponto atual dos conhecimentos, cientificamente comprovada a relação entre uma variável biológica e um caractere psicológico, entre raça e aptidões intelectuais, entre raça e cultura.

Apenas a partir dos anos 70 do século XX a concepção do racismo começou a mudar graças aos progressos da biologia, como a genética, a bioquímica e a biologia molecular, desacreditando a realidade científica da raça. Essa época viu surgir um deslocamento do racismo indo em direção das mulheres, jovens, homossexuais, etc. e fazendo com que o racismo pudesse ser qualificado como atitude de rejeição e de injustiça social.

O racismo atual não se baseia na noção de raça como era antigamente, hoje ele é alimentado pela noção de etnia, sendo está um grupo cultural constituindo um lexical mais fácil de ser aceito, sendo até considerado politicamente correto.

Em pleno século XXI vemos as reivindicações das vítimas do racismo comprovar que as práticas racistas ainda persistem. Por um lado, o movimento negro exige o

reconhecimento público da sua identidade para a construção de uma imagem positiva. Do outro lado, a sua autoestima abalada faz com que os movimentos de extrema-direita exijam respeito à cultura “ocidental”, como pretexto para manter a discriminação de pessoas de origem não branca, como acontece frequentemente nos países da Europa com relação aos imigrantes árabes, africanos e de outros países não ocidentais.

Com o fim do *apartheid* na África do Sul, o racismo institucionalizado deixou de existir no planeta. A implementação de políticas de “ação afirmativa” trouxe resultados quanto à ascensão socioeconômica inegáveis pelo mundo afora. No Brasil, especificamente, o mito da democracia racial acabou bloqueando o debate nacional sobre políticas de “ação afirmativa” por anos, junto do mito de um sincretismo cultural e da cultura mestiça nacional, atrasando a implantação do multiculturalismo no sistema educacional brasileiro.

Enquanto o conceito de raça é de ordem morfo-biológica, o conceito de etnia tem origem sociocultural, histórica e psicológica. Um grupo que faz parte do que se considera ser a raça “branca”, “amarela” ou negra” tem dentro de si diversas etnias diferentes, pois etnia é um conjunto de indivíduos que têm um ancestral comum de ordem histórica ou mitológica, com uma língua, religião e cosmovisão comum, além de ter a mesma cultura e morar no mesmo território geográfico.

Ao longo da história, algumas etnias conseguiram construir suas nações, a maioria delas foi desfeita por conta do imperialismo dos países desenvolvidos, alguns povos fizeram parte de outros países, outros se dividiram dentro de territórios de vários países, destruindo sua unidade como nação, como o que aconteceu com as etnias africanas após a conferência de Berlim.

A maioria dos pesquisadores brasileiros ainda usam o conceito de raça mais para explicar o racismo como conceito ainda no imaginário das sociedades atuais, outros, no entanto, já adotam o conceito de etnia. Porém, a mudança de nomenclatura não muda a realidade do racismo por não destruir a lógica da hierarquização.

O racismo atualmente se baseia nos conceitos de etnia, mantendo as mesmas vítimas do passado em sua posição de inferioridade, com o mesmo esquema ideológico baseado na dominação e exclusão. Isso faz com que o conceito de etnia seja confortável tanto para racistas quanto para antirracistas.

Porém, os países que cresceram e se desenvolveram despontam dentro de uma realidade de inúmeras etnias, compondo a sua população, com suas mais variadas culturas e formas de vida. O Brasil pode ser considerado um exemplo de multiplicidade étnica na composição do seu povo.

O importante nessa discussão é fazer com que todos possam ter consciência do conteúdo político dessas expressões para não caírem no erro do biologismo. Mesmo assim, existem questões bem mais difíceis de serem identificadas que permeiam a nossa sociedade não de maneira estrutural, mas ocupando aquilo que Marx classificou como sendo a superestrutura da sociedade.

Sabemos que um sistema estabelecido se mantém não apenas porque na sua base de sustentação existem os princípios que o sustenta, mas também porque as pessoas que vivem sua subjetividade também são orientadas dentro dessas características. O capitalismo se desenvolveu e se fortaleceu em cima da desigualdade entre as pessoas, a ideia de haver um ser acima e outro abaixo na hierarquia soa normal e aceitável para as pessoas que se adaptaram ao sistema. Essa aceitação se dá mentalmente através da ideologia dominante inculcada na cabeça das pessoas desde a infância. Uma característica essencial dessa ideologia está no fato da pessoa que a contém não conseguir perceber o racismo como parte da sociedade e quando se trata do próprio negro, a sua condição pessoal é compreendida como resultado de um fracasso pessoal, sem qualquer ligação com o restante da sociedade. O racismo como parte da base do sistema também se manifesta na mentalidade do senso comum, retroalimentando a base num processo dialético.

Temos então dois tipos básicos de racismo: o institucional e o individual, que segundo Almeida (2019) constituem aquilo que chamamos de racismo estrutural.

A concepção do racismo individual, segundo sua classificação:

[...] é concebido como uma espécie de “patologia” ou anormalidade. Seria um fenômeno ético ou psicológico de caráter individual, ou coletivo, atribuído a grupos isolados; ou, ainda, seria o racismo uma “irracionalidade” a ser combatida no campo jurídico por meio da aplicação de sanções civis – indenizações, por exemplo – ou penais. Por isso, a concepção individualista pode não admitir a existência de “racismo”, mas somente de “preconceito”, a fim de ressaltar a natureza psicológica do fenômeno em detrimento de sua natureza política. Sob este ângulo, não haveria sociedades ou instituições racistas, mas indivíduos racistas, que agem isoladamente ou em grupo.

Desse modo, o racismo, ainda que possa ocorrer de maneira indireta, manifesta-se, principalmente, na forma de discriminação direta. Por tratar-se de algo ligado ao comportamento, a educação e a conscientização sobre os males do racismo, bem como o estímulo a mudanças culturais, serão as principais formas de enfrentamento do problema. (Almeida, 2019 p. 25).

Já na concepção individual:

[...] significou um importante avanço teórico no que concerne ao estudo das relações raciais. Sob esta perspectiva, o racismo não se resume a comportamentos individuais, mas é tratado como o resultado do funcionamento das instituições, que passam a atuar em uma dinâmica que confere, ainda que indiretamente, desvantagens e privilégios com base na raça. Antes de entrarmos na expressão institucional do racismo, vamos entender um pouco mais o que são instituições. Apesar de constituídas por formas econômicas e políticas gerais – mercadoria, dinheiro, Estado e direito –, cada sociedade em particular se manifesta de distintas maneiras. Por exemplo, dizer que as sociedades contemporâneas estão sob o domínio de um Estado não significa dizer que os Estados são todos iguais quando historicamente considerados. O Estado brasileiro não é igual ao Estado francês, embora ambos sejam formalmente Estados. É desse modo que podemos compreender que as formas sociais – dentre as quais o Estado – se materializam nas instituições. [...]

[...] A estabilidade dos sistemas sociais depende da capacidade das instituições de absorver os conflitos e os antagonismos que são inerentes à vida social. Entenda-se absorver como normalizar, no sentido de estabelecer normas e padrões que orientarão a ação dos indivíduos. [...] [...] Assim, as instituições moldam o comportamento humano, tanto do ponto de vista das decisões e do cálculo racional, como dos sentimentos e preferências. [...]

[...] No caso do racismo institucional, o domínio se dá com o estabelecimento de parâmetros discriminatórios baseados na raça, que servem para manter a hegemonia do grupo racial no poder. Isso faz com que a cultura, os padrões estéticos e as práticas de poder de um determinado grupo tornem-se o horizonte civilizatório do conjunto da sociedade. (Almeida, 2019, p. 25-27).

Desde que nascemos, encontramos uma sociedade mergulhada em um sistema econômico e social que nasceu, cresceu, se desenvolveu e se estabeleceu tendo o racismo como elemento constitutivo, a ponto de, por estarmos “aclimatados” a esse sistema, termos muita dificuldade de compreender onde o racismo permeia o nosso ser.

O racismo não apenas perpassa nosso ser, fazendo de nós mais ou menos racista de acordo com nossa consciência sobre o mundo a nossa volta como nas vítimas sem que tenhamos consciência disso.

Um dos estudiosos do tema mais impressionante foi Fanon (2020), que vivenciou não somente o racismo em suas nuances mais difíceis de serem identificadas como também as apresentou sem rodeios. As pessoas podem manifestar o seu racismo, mesmo que se comportando da maneira mais educada possível, sendo que muitas vezes pode nem mesmo ter consciência de que esteja sendo racista.

Exemplos existem aos montes, como uma pessoa prestativa e pronta para auxiliar o outro, alimentar e tratá-lo como se ele fosse um desafortunado e não um ser igual a ele mesmo. Esse comportamento pode evoluir rapidamente para o racismo explícito caso o beneficiado desse ato de “caridade” deseje ser equiparado.

Da mesma forma, se referir a um negro como preguiçoso, partir da ideia de que ele seja sempre suspeito mesmo se nada tiver acontecido, esperar que a pessoa minta, trapaceie, seja ignorante, também são formas de racismo. Acreditar que a pessoa negra com quem você está interagindo terá dificuldades em compreender algo e por isso será necessário que você simplifique a sua explicação ou faça um resumo a ponto de não se aprofundar no assunto apostando que ela não terá condições de compreensão, é igualmente racismo.

Também é racismo classificar todas as características e valores do negro como de menor importância. Fanon (2020) já dizia que, para o negro, o seu único destino é se tornar branco, como forma de demonstrar o quanto a pressão para diminuir o negro é grande na sociedade, a ponto de, mesmo que veladamente, ele se entender como inferior e desejar não o ser, da mesma forma que o branco costuma interpretar que quando, o negro abre mão de sua identidade, de sua origem e de sua cultura, ele se torna merecedor de ser aceito.

Situação semelhante se percebe quando se trata de relacionamentos inter-raciais: tanto o homem quanto a mulher negra costumam enxergar no seu relacionamento com a pessoa branca uma chave para a aceitação ou uma chance de “redenção” dentro da sociedade.

Portanto, para o negro, segundo Fanon (2020), apenas resta a opção do branqueamento.

[...] independentemente do campo que consideremos, uma coisa nos impressionou: o negro escravo de sua inferioridade, o branco escravo de sua superioridade, ambos se comportam em função de uma linha mestra

neurótica. Com isso, fomos levados a considerar a sua alienação tendo como referência as descrições psicanalíticas. Em seu comportamento, o negro se aproxima de um tipo neurótico obsessivo, ou melhor dizendo, ele se encontra em plena neurose situacional. Há no homem de cor uma tentativa de fugir da sua individualidade, de anular a sua presença. Sempre que um homem de cor protesta, existe alienação. Sempre que um homem de cor rejeita, existe alienação. (Fanon, 2020, p. 45).

Em seus relatos, ele muitas vezes compara a questão do povo judeu durante o holocausto com a realidade do negro na sociedade e como ele é visto pelo branco, uma vez que a memória da perseguição nazista durante a segunda guerra era bastante vívida na sociedade de sua época. No entanto, um dos relatos mais desesperadores que existe sobre a realidade do negro é sua incapacidade de ser confundido de alguma sorte com alguém não negro, isso faz com que essa comparação seja percebida claramente como incabível:

Mesmo assim, o judeu pode ser ignorado em sua judeidade. Ele não é integralmente aquilo que é. Esperam por ele, aguardam-no. Seus atos e seu comportamento serão decisivos, em última instância. É um branco e, com exceção de alguns traços muito discutíveis, pode até passar despercebido. Pertence à raça dos que, por toda a história, evitaram a antropofagia. Mas que ideia, devorar o próprio pai! Se tudo estiver em ordem, basta não ser negro. É claro que os judeus são intimidados – o que estou dizendo? –, são perseguidos, exterminados, enviados aos fornos, mas essas são querelas em família. O judeu deixa de ser amado a partir do momento em que é identificado. Mas, no meu caso, tudo ganha uma nova cara. Nenhuma chance me é concedida. Sou sobre determinado a partir do exterior. Não sou escravo da “ideia” que os outros fazem de mim, mas da minha aparência. Chego lentamente ao mundo, já acostumado a não me arrogar aparições repentinas. Eu me movo rastejando. E já me dissecam os olhares brancos, os únicos verdadeiros. Sou fixado. Uma vez ajustado seu micrótomo, eles objetivamente realizam cortes na minha realidade. Sou traído. Sinto, vejo nesses olhares brancos que não é um homem novo que está entrando, mas um novo tipo de homem, um novo gênero. Um negro, ora essa! [...]

[...] Li com atenção. Era ódio; eu era odiado, detestado, desprezado, não pelo vizinho da frente ou pelo primo materno, mas por toda uma raça. Estava diante de algo irracional. Os psicanalistas dizem que não há nada mais traumatizante para a criança pequena do que o contato com o racional. Pessoalmente, eu diria que, para um homem que só tem a razão como arma, não há nada mais neurótico que o contato com o irracional. Senti brotarem em mim lâminas afiadas. Tomei a decisão de me defender. Como bom estrategista, queria racionalizar o mundo, mostrar ao branco que ele estava enganado. (Fanon, 2020, p. 81, 83).

De maneira resumida, Almeida (2019, p. 33) constata que:

[...] o racismo é uma decorrência da própria estrutura social, ou seja, do modo “normal” com que se constituem as relações políticas, econômicas, jurídicas e até familiares, não sendo uma patologia social e nem um desarranjo institucional. O racismo é estrutural.

Almeida (2019), ainda classifica racismo como uma discriminação fundamentada no conceito de raça, se manifestando por práticas conscientes ou inconscientes, cujo resultado prático é o privilégio ou a desvantagem para um grupo, dependendo da raça a qual esse grupo pertence.

Diferente da ideia de preconceito racial, o qual é o juízo tido por base estereótipos que classificam uma pessoa como pertencente a uma raça que por sua vez pode ou não resultar em alguma prática discriminatória. Portanto, o preconceito tem a ver com o tratamento diferenciado que se dá a um grupo racialmente identificado.

O Brasil ainda tem um elemento a mais que precisa ser levado em conta quando tratamos de raça e racismo, o qual é o mito da democracia racial. Conforme já vimos, no início do século XX alguns intelectuais brasileiros, adeptos das ideias eugênicas, propuseram um plano de embranquecimento da população brasileira como prática que garantiria o seu desenvolvimento como nação. Uma vez que participavam da ideologia racista que, segundo ela, como os negros seriam intelectualmente atrasados, o atraso do Brasil como sociedade era devido ao fato de haver uma quantidade muito grande de pessoas negras. Por isso era necessário que o país “embranquecesse”. Com auxílio dos movimentos de imigração dos europeus, a ideia seria a de permitir que esse processo ocorresse pela miscigenação dos povos. Uma imagem que retrata esse plano é o conhecido quadro “A Redenção de Cam”, que pode ser conferido na imagem 47:

Imagem 47 - A Redenção de Cam, de Modesto Brocos



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Reden%C3%A7%C3%A3o_de_Cam

Para que houvesse a possibilidade de ocorrer essa política de embranquecimento da população brasileira, se fazia necessário construir o mito de que o Brasil seria uma democracia racial. No entanto, esse mito se tornou mais um elemento complicador da nossa sociedade do que propriamente uma solução, segundo Souza (200-?, p. 31, 32):

Nas sociedades de classes multirraciais e racistas como o Brasil, a raça exerce funções simbólicas (valorativas e estratificadoras). A categoria racial possibilita a distribuição dos indivíduos em diferentes posições na estrutura de classe, conforme pertençam ou estejam mais próximos dos padrões raciais da classe/raça dominante. A definição inferiorizante do negro perdurou mesmo depois da desagregação da sociedade escravocrata e da sua substituição pela sociedade capitalista, regida por uma ordem social competitiva. Negros e brancos viam-se e entreviam-se por meio de uma ótica deformada consequente à persistência dos padrões tradicionalistas das relações sociais. O negro era paradoxalmente enclausurado na posição de liberto: a ele cabia o papel do disciplinado — dócil, submisso e útil, enquanto o branco agia com o autoritarismo, por vezes paternalista, que era

característico da dominação senhorial. Esse lugar de inferioridade se espelhava no modo de inserção da população negra no sistema ocupacional das cidades: “Uma parcela aparentemente pequena dessa população está inserida numa teia de ocupações e segundo posições típicas da estrutura ocupacional do sistema de classes. Outra parcela aparentemente considerável permanece presa a ocupações típicas da situação pré-industrial e pré-capitalista”. [...]

[...] O tripé formado pelo contínuo de cor, ideologia do embranquecimento e democracia racial — sustentáculo da estrutura das relações raciais no Brasil [...]

[...] Constitutivo do primeiro elemento do tripé — o contínuo de cor — era que branco e negro representavam apenas os extremos de uma linha ininterrupta onde, às diferentes nuances de cor, se adscreviam significados diversos, segundo o critério de que quanto maior a brancura, maiores as possibilidades de êxito e aceitação. A inexistência de barreiras de cor e de segregação racial — baluartes da democracia racial — associada à ideologia do embranquecimento, resultava num crescente desestímulo à solidariedade do negro que percebia seu grupo de origem como referência negativa, lugar de onde teria que escapar para realizar, individualmente, as expectativas de mobilidade vertical ascendente. O caráter individualista da ascensão era coerente com as prédicas da democracia racial, que colocava ênfase na capacidade individual como responsável pela efetivação do projeto.

Isso demonstra que, como todo mito, trata-se apenas de uma interpretação do mundo muito pouco ligado à realidade material, e que, por muitos anos, impediu o assunto de ser encarado e superado devidamente. Isso fez com que as questões ligadas ao preconceito racial e o racismo fossem ignoradas por grande parte das pessoas e autoridades públicas.

Essa realidade precisa ser encarada por quem quiser trabalhar as questões étnico-raciais em sala de aula, pois irá se deparar com algum questionamento sobre o Brasil ser uma democracia racial como a dispensar a necessidade de discussão do tema.

4.2 Racismo e currículo: uma reflexão importante

Existem algumas características peculiares na construção do Brasil como nação, peculiaridades essas que não encontramos na maioria dos demais países, pelo menos não com relação ao tamanho dos contrastes aqui existentes. Colonizados pelos europeus como tantos outros, com o propósito claro de servir como mero fornecedor de

recursos naturais para o enriquecimento do mesmo (fator que contribuiu para a construção na sua sociedade de um sistema não apenas desigual, estruturado em cima de relações de poder e exploração que perduraram e ainda perduram com o passar dos anos, décadas e até mesmo séculos, resistindo aos avanços da sociedade atual).

Nossas heranças coloniais são ainda muito fortes e continuam presentes em inúmeros traços do senso comum do brasileiro médio, sua cultura, seus hábitos, atingindo sua religiosidade e práticas sociais cotidianas. Algumas dessas heranças são negativas, geralmente relacionadas à mentalidade que normaliza, por exemplo, a desvalorização do trabalho de mão de obra especializada e supervaloriza a posse, ou ainda a cultura da limpeza dos ambientes domésticos de maneira quase hermética.

Sendo o país que mais recebeu escravos vindos da África de todo o planeta e o que teve o seu período de escravidão vigorando por mais tempo, essas características deixaram profundas marcas na nossa vida. Nossa sociedade se acostumou com a mão de obra gratuita para cuidar da casa e dos filhos, para limpar os ambientes, retirar lixo, cuidar de animais, plantar, trabalhar em linhas de produção, etc.

A partir do final da escravidão, o cidadão acostumado com os benefícios de uma mão de obra sem custo e que não exigia nenhum cuidado ou respeito, não estava disposto a mudar a estrutura da sua relação com os trabalhadores que iriam substituir a mão de obra escrava pelo trabalho assalariado. Isso criou uma relação vertical ainda preconceituosa, desrespeitosa e opressora entre patrões e empregados, em que os empregadores exigiam todos os esforços e toda dedicação possível de seus empregados. Acredita-se que o simples fato de o empregado ter um trabalho já seria por si um benefício mais do que compensador para a vida de seus subordinados, uma vez que segundo sua mentalidade, ao não ter um emprego, o trabalhador igualmente não teria motivos para que sua existência fizesse sentido.

Essa relação, no entanto, nunca foi notada como algo estranho ou desumano. Historicamente, temos uma relação de pouca consideração do patrão com o empregado, sendo normalizada, enquanto a luta por direitos acaba por ser compreendida como privilégio, ao invés de ser tido como marco civilizatório. Conforme as relações de empregador e trabalhador precisaram de ajustes, principalmente a partir da necessidade de haver o emprego de mão de obra especializada que exigia uma

formação diferenciada, o racismo se instalou no sentido de o empregador preferir importar a mão de obra de imigrantes europeus, seus filhos e netos, do que capacitar seus ex-escravos, filhos e netos para ocupar esses postos de trabalho.

A essa altura, o negro no Brasil não se viu pertencente ao novo sistema econômico e social que estava sendo estabelecido, pois foi colocado literalmente na sua margem, tendo sua história, seu espaço, sua participação na sociedade, sua religiosidade e sua cultura descartados. Como sempre, todos esses ajustes foram encarados como algo natural, escondendo os contrastes de nossa sociedade. Um deles é a contradição em não reconhecermos a importância da presença dos negros na nossa sociedade, nos mais variados aspectos dela.

A preocupação com a situação do negro no Brasil assume uma importância ainda maior se comparada a outras nações, pois aqui esta herança da África está mais presente, porém menos valorizada. Essa desvalorização é uma característica facilmente constatada, pois basta olhar a sociedade mediante lentes críticas que as discrepâncias sociais saltam aos olhos, sendo que os mais necessitados no Brasil, muitas vezes, descendem da herança africana, sendo estes também os mais vulneráveis aos ataques racistas de várias naturezas, como, por exemplo, a situação financeira, profissional, familiar e tantas outras. (Guedes; Nunes; Andrades, 2013, p.422).

No entanto, tratar das questões étnico-raciais na perspectiva da identidade afro-brasileira não deve se restringir apenas ao período da escravidão. Os povos escravizados que vieram da África tem uma história anterior a da sua chegada ao território brasileiro, são de inúmeros locais diferentes, de tribos das mais diversas.

Mesmo que a intenção do colonizador europeu foi apagar sua origem, costumes, história, cultura e religiosidade, elas continuaram existindo, se somando, e esses registros originários com toda historicidade do período pós-diáspora africana de luta e resistência contribuíram para construir o legado dos povos africanos no Brasil, legado esse presente na nossa religiosidade, na nossa música, nos nossos costumes, artes, brincadeiras e até mesmo no nosso vocabulário.

Um dos pontos relevantes que devem ser levados em consideração durante o estudo da África é a diversidade cultural negra dentro do Brasil [...] [...] Esta característica dos povos africanos que vieram para o Brasil é extremamente valiosa, sendo que aprofunda ainda mais o foco de ação do

professor em sala de aula e instiga o aluno a buscar mais informações, porém, ao mesmo tempo, também acende um sinal de alerta aos docentes, pois estes podem cair na equivocada generalização causando impacto negativo no conhecimento e entendimento da variada cultura das regiões marcadas pela presença negra no país. (Guedes; Nunes; Andrade, 2013, p.423).

O não reconhecimento do valor da história, cultura, filosofia, dos seus saberes e sua origem demonstra que a população de origem africana que vive no Brasil não foi incluída no projeto de país construído pela nossa classe dominante para o seu desenvolvimento e estabelecer as nossas bases futuras. O povo afrodescendente foi ignorado, e tudo aquilo que ele representa teve igual destino, mesmo ele continuando a existir e sendo praticamente metade da população brasileira.

Assim como muitos outros espaços, a escola também não foi pensada para ser ocupada pelos negros, por isso mesmo, os conteúdos dos currículos também não foram pensados em incluir o seu saber, a sua história e a sua cultura. A criança de origem afrodescendente, ao ingressar na escola, sofre o estranhamento de não enxergar nada que lhe soe familiar: seja nas matérias, brincadeiras e na própria organização da escola em seu funcionamento. A escola foi construída e pensada como um espaço para condicionar as crianças à lógica que atenda aos interesses da camada dominante da sociedade e não para incluir pessoas com origens e culturas diferentes, fazendo delas seres integrados, acolhidos e valorizados.

Sabe-se que o preconceito e racismo ainda produzem diversas reações como a tristeza, exclusão, desigualdade, medo, entre outros sentimentos que, quando silenciados, podem ter consequências diversas na formação da identidade das crianças de todo o país. (Gonçalves, 2012, p.82).

Portanto, não assumir essa população gigantesca dando a eles o devido espaço e representatividade é não apenas um desrespeito a sua condição humana, mas um plano de extermínio do negro na sua subjetividade, de destruição da sua natureza por não dar nenhum valor a tudo aquilo que o compõe, que vai da estética, arte, cultura, fé ao reconhecimento da sua importância para a construção da nossa sociedade, apresentando as personalidades afrodescendentes, que tanto contribuíram para o enriquecimento do país.

Mostrar que personalidades como Machado de Assis, Luiz Gama, Aleijadinho, Pelé, Pixinguinha, Castro Alves, João do Pulo, Elza Soares, Dandara, Carolina de Jesus, Gilberto Gil, Grande Otelo, Milton Santos, Conceição Evaristo e tantos outros afrodescendentes foram essenciais para a construção do Brasil moderno é mostrar a essência do país, do que é ser brasileiro, da riqueza da nossa história da nossa cultura, das nossas realizações e conquistas e dar e essa parcela imensa da população a sua devida importância.

Apresentar essas personalidades, seus feitos e contribuições, revelar o produto das atuações em suas áreas e incluir o fruto de seus trabalhos nas matérias escolares, nos jogos, brincadeiras, nas práticas cotidianas da escola é trabalhar as questões étnico-raciais de maneira a fazer com que elas se tornem práticas normais, vivas e decisivas para uma escola de colonial, anti racista e igualitária.

Há muito o que se tratar quando nos referimos a questões étnico-raciais que ultrapassam a história e sociologia, tem muita brincadeira, lendas, livros, conhecimento científico, pintura, escultura, música, tradição, filosofia, etc. que ao invés de atrapalhar o currículo prescrito irá incrementar, dar vida e ressignificar o conteúdo escolar.

4.3 A Lei 10639/03 como contribuição a uma educação antirracista

Conforme já havia sido mencionado no início desse trabalho, em janeiro de 2023 a Lei 10.639/03 completou 20 anos de existência, mas ainda sofre dificuldades para se tornar uma realidade plena em nossas escolas.

A Lei em questão diz:

Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.[...]

[...]§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo

escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras.(Brasil, 2003).

Uma lei por si só, no entanto, não tem o poder de mudar toda a estrutura arraigada de uma sociedade, e num país com profundas desigualdades entranhadas na forma como a sociedade foi composta e desenvolvida por séculos, como o caso do Brasil, se faz necessário um esforço gigantesco para que aquilo que é de direito torne-se de fato, conforme relata Oliveira (2016):

Mesmo com a criação da Lei 10.639/03 que modificou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394/96 e instituiu a obrigatoriedade do Ensino de História da África e da Cultura Afro-Brasileira e africana nas escolas públicas e privadas do país, ainda observamos a necessidade de avanços na sua implementação. Para saber mais sobre esta implementação é necessário buscar mais do que uma data ou a Lei que “institui a obrigatoriedade” do seu ensino e seu efetivo cumprimento. É mais do que isso. É necessário conhecer nossa experiência, nossas vivências, a vivência do/com o outro, os medos, o que os constitui, o que os fortalece, o que os inferioriza, ou o que os “empodera”. Enfim, é algo muito revelador e de certa forma dolorido algumas vezes e difícil, sempre.

A conquista desta Lei precisou ter outras etapas posteriores de regulamentação, implementação e formalização complementares que auxiliasse, para que houvesse a articulação, promoção e que, no currículo escolar fosse assegurado esse conteúdo dentro das matérias, visando combater o racismo estrutural e promover a igualdade social e educacional nas escolas, conforme relata o documento que Benedito, Carneiro e Portella (2023) realizaram, um dos mais importantes para mapear como se deu nos últimos 20 anos a aplicação desta lei.

[...] ao longo de 20 anos da Lei 10.639/03, para além da alteração na lei máxima da educação, a LDB, muitos normativos institucionais em âmbito federal foram criados para orientar o processo de implementação na política educacional.

Sabemos que a proposição de leis e a construção de política pública quase sempre são realizadas por meio de embates e disputas. Ainda que este documento não tenha como objetivo apresentar esse processo, a observação da linha do tempo permite vislumbrar e sinalizar as várias articulações e as ações realizadas pelo movimento negro e aliados, em organizações de movimento social, em universidades e nas esferas políticas nacional, estaduais e municipais que foram necessárias ao longo

do tempo para que avanços fossem alcançados. (Benedito; Carneiro; Portella, 2023, p.21 e 22).

Todas as pesquisas e matérias levantadas para averiguar o sucesso da efetivação plena da Lei 10.639 no país foram unânimes em apontar que a realidade apresentada se encontra aquém daquilo que poderia ser realizado e aquilo que se pretende realizar com a implementação da Lei, suas regulamentações e formalizações:

[...] mesmo após 20 anos de alteração da LDB, observamos que o desafio dessa transformação continua posto em abordagens básicas, quando os resultados da pesquisa apontam que os temas considerados importantes de serem trabalhados (como conteúdos sobre diversidade, cultura alimentar, vestimentas, entre outros) dizem respeito a discussões relevantes, porém podem ser identificados como mais confortáveis, em detrimento de tópicos como hierarquização de povos e saberes, espaços de poder e tomadas de decisão. Ou seja, ainda se escolhe refletir a educação para relações étnico-raciais sem que se pretenda rever a construção e manutenção de privilégios. (Benedito; Carneiro; Portella, 2023, p.75).

Os conteúdos referentes à história, cultura, religiosidade, lutas dos povos trazidos da África para o Brasil ainda se concentram na data do Dia da Consciência Negra, não fazendo parte com currículo regular das matérias e não sendo abordados em outras ocasiões. Mesmo com cerca de 58% das Secretarias Municipais de Educação terem adaptado o referencial curricular levando em consideração a legislação, fizeram com que a temática fosse tratada de maneira esporádica e com pouca perenidade nas escolas. Também se percebe que, principalmente, quando se trata de municípios de pequeno porte, há uma sensação de falta de suporte, sendo a falta de apoio o principal desafio encontrado para que haja uma implementação mais robusta dos conteúdos.

Isso não significa que, desde a promulgação da Lei 10.936, não houvesse qualquer avanço. São perceptíveis os avanços nas áreas ligadas à história e cultura afro-brasileiras comparados ao nada existente anteriormente, no entanto, eles estão longe de significar a mudança estrutural no ensino para ser considerado antirracista e de colonial.

A abordagem da temática racial, ainda hoje, vem acompanhada de estereótipos e mitos consolidados em metodologias eurocêtricas. Assim,

há necessidade de se compreender que a sociedade é formada por pessoas pertencentes a grupos étnicos raciais distintos, os quais possuem cultura e história próprias, igualmente valiosas, que também contribuíram para a construção da nação brasileira. Estes conhecimentos são necessários para a desconstrução do mito da democracia racial, e poderão contribuir para eliminar conceitos enraizados em comportamentos veiculados pela ideologia do branqueamento.

Para a consolidação do ensino de História e Cultura Afro-brasileira no currículo das escolas públicas e privadas de todo o país, a proposta governamental pressupõe uma abordagem da temática racial sem distorções, que valorize as raízes africanas que muito contribuíram para a formação da nação brasileira. Assim, compreender a articulação entre passado, presente e futuro, no âmbito de experiências, construções e pensamentos produzidos em diferentes circunstâncias e realidades do povo negro, pode ser significativo para a construção de um novo olhar sobre os problemas raciais no país. (Gonçalves, 2012, p.83).

Também existe um fator preocupante no ensino de história constatado por Bittencourt (2006), que é o fato das novas gerações terem dificuldades em realizar uma associação mais íntima entre o passado, sua realidade presente e uma perspectiva de futuro, num processo chamado “presenteísmo”. Efeito esse fruto da lógica do capital que transforma tudo o que toca em mercadoria, incluindo o ensino de história, ainda mais levando em conta o desleal assédio dos conteúdos midiáticos que eclipsam o conhecimento científico que se tenta ensinar nas escolas.

A escola sofre e continua sofrendo, cada vez mais, a concorrência da mídia, com gerações de alunos formados por uma gama de informações obtidas por intermédio de sistemas de comunicação audiovisuais, por um repertório de dados obtidos por imagens e sons, com forma de transmissão diferentes das que têm sido realizadas pelo professor que se comunica pela oralidade, lousa, giz, caderno e livro, nas salas de aula (Bittencourt, 2006, p.14).

Outro ponto que deve ser levado em consideração é a formação dos professores. É preciso, que desde a sua formação inicial haja condições do professor estar preparado para esse desafio, ao invés de sedimentar sua primeira formação numa perspectiva eurocêntrica, em que muitas vezes um conteúdo de outra natureza acaba sendo inevitavelmente compreendido como um elemento “estranho”, que encontre dificuldade em ser encarado dentro de uma perspectiva de normalidade dentro do currículo escolar.

Para cumprir com os conteúdos programáticos vêm os desafios do ensino e da formação dos professores, pois a temática implica em enfrentar e desconstruir o mito da democracia racial, tratando de forma adequada as questões raciais existentes na escola e principalmente em sala de aula. O que exige dos docentes conhecimento e formação específica para que se possa fundamentar e executar seu planejamento a fim de garantir o cumprimento da lei [...] (Prado; Fátima, 2016, p.127).

A proposta oferecida para os professores no sentido de se capacitá-los para incluir na sala de aula conteúdos que trabalhem as questões étnico-raciais a contento ficou por conta da formação continuada. No entanto, a própria formação continuada em si tem sua problematização constatada, pelo fato de que ela existe como forma de se admitir falhas na formação inicial dos professores, e que eles, ao invés de serem sanadas, adota uma medida paliativa, não resolvendo definitivamente a deficiência. Lembrando que, após a formação inicial, o processo de formação continuada não é homogêneo, por ser oferecido geralmente por governos municipais e estaduais aos seus professores, sendo conduzidos de acordo mais com suas políticas públicas de governo na área de educação e não sendo geralmente oferecido para professores que atuam em outros meios. Conforme relata Gonçalves (2012):

Percebemos, na fala dos professores pesquisados, várias implicações que ratificaram a ausência de formação no ambiente escolar, quando afirmaram que, nos últimos sete anos, não participaram de cursos ou de reuniões para tratar da temática racial. Os pesquisados assinalaram: a) ausência de incentivos da equipe gestora da unidade escolar; b) falta de informação aos professores; c) ausência da divulgação dos cursos oferecidos pela Secretaria de Educação.

Isso leva a crer que há indícios de que o processo de formação para as questões étnico raciais nas escolas ainda não surtiu o efeito esperado que atendesse aos propósitos da Lei. Em relação às reuniões destinadas a trabalhar a temática racial, os participantes da pesquisa relataram que, quando ocorrem, as reuniões têm como finalidade preparar os eventos relacionados ao dia 20 de novembro, o Dia Nacional da Consciência Negra, atividade prevista na legislação em estudo.

Também temos dados que revelam a deficiência decorrente de uma formação inicial insuficiente para capacitar os professores a trabalhar as questões étnico-raciais em sala de aula de maneira adequada, frutos de uma visão distorcida da sociedade

brasileira historicamente acomodada na crença de que o racismo, que tantos dizem ter interesse em combater na sociedade, não é algo tão grave, pois somos um país pacífico e ordeiro, vivemos numa sociedade que acolhe a todos por igual, sem prestarmos conta das inúmeras questões estruturais expostas sem qualquer maquiagem, mas que deixam de receber o entendimento de injustiça social que ampliam a desigualdades para se tornar mera maneira como as coisas são e sempre serão.

Os entrevistados revelaram desconhecimento da relevância social na redação da Lei Federal nº 10.639/03. Tentaram justificar essa ausência por meio de argumentos existentes no imaginário coletivo de muitos brasileiros, fundamentados no mito da democracia racial presente até hoje em nossa sociedade. Dessa forma, acreditam não haver a necessidade de Leis que os obriguem a focar a temática racial em suas aulas. Declararam que os conteúdos foram abordados, mesmo sem o conhecimento, na íntegra, da referida Lei e sem seguir as orientações previstas na legislação. (Gonçalves, 2012, p.85).

Existem muitos casos de professores que, pela deficiência de formação, simplesmente não têm subsídios para identificar situações de racismo em sala de aula, para, posteriormente, trabalhar o episódio como forma de servir de pretexto motivador, fazendo os alunos se inteirarem das questões étnico-raciais. Geralmente, mesmo percebendo que existem conflitos em sala de aula, preferem se omitir para não serem obrigados a tocar no assunto, ampliando ainda mais a percepção de que certos episódios de racismo contidos no dia a dia não passam de coisa normal e sem importância.

Alguns dentre nós, não receberam na sua educação e formação de cidadãos, de professores e educadores o necessário preparo para lidar com o desafio que a problemática da convivência com a diversidade e as manifestações de discriminação dela resultadas colocam quotidianamente na nossa vida profissional. Essa falta de preparo, que devemos considerar como reflexo do nosso mito de democracia racial, compromete, sem dúvida, o objetivo fundamental da nossa missão no processo de formação dos futuros cidadãos responsáveis de amanhã (Munanga, 2005, p.15).

Precisamos considerar que, numa sociedade permeada pelo conflito de classes como a nossa, a realidade dos dias atuais que faz com que esse conflito esteja muito mais acirrado do que já esteve anteriormente, com grupos disputando cada palmo de espaço público para dominar corações e mentes do maior número possível de pessoas, visando projetos na maioria das vezes inconfessáveis de poder. Diante desse quadro precisamos admitir que a escola é um território a ser conquistado e dominado. Aquilo que se faz dentro da escola tem importância estratégica: as matérias, os conteúdos, as abordagens, são incutidos nas crianças e irão determinar não apenas sua formação científica, mas ética, social e moral. Os conteúdos ensinados contribuirão para a formação do futuro adulto que irá compor a sociedade da próxima geração, os próximos a ocupar os postos de trabalho e também de comando, que irão decidir os destinos da sociedade e da nação. Existe uma responsabilidade muitas vezes ignorada pelas pessoas que atuam na área pedagógica em contribuir para que os dilemas, traumas, desafios e problemas que hoje existem possam ser sanados e superados, ou se ampliem e multipliquem.

A educação é hoje considerada como um fator de mudanças: um dos principais instrumentos de intervenção na realidade social com vistas a garantir a evolução econômica e a evolução social e dar continuidade à mudança no sentido desejado. (Brandão, 2005, p.84).

Questões como as levantadas acima mostram a importância de se propor a desenvolver materiais para uso em sala de aula visando auxiliar a tarefa do professor, no sentido de fazer com que essa Lei se torne, de fato, que as questões étnico-raciais nos seus mais variados aspectos possam ser tratados com propriedade e responsabilidade, permitindo ao professor lidar a temática de maneira mais natural possível, de preferência, em ocasiões que não sejam apenas o Dia da Consciência Negra, mas no dia a dia escolar.

5 A HISTÓRIA DE CHICO REI EM HQ

Embora a quantidade de material histórico sobre Chico Rei não seja fardo, existem histórias sobre ele contadas em livros adultos e infantis (e até mesmo uma versão em história em quadrinhos produzido pelo quadrinista André Diniz), todos contando suas versões mais ou menos romanceadas, mais ou menos exageradas, sempre adaptadas ao tipo de história que cada autor pretendia imprimir, seus valores, princípios e a mensagem que cada um deles teve interesse em transmitir.

É importante começar este capítulo com uma abordagem como essa, porque a grande maioria das pessoas ao saber disso pode se perguntar “Por que então fazer mais uma versão dessa história?”. A resposta não é tão difícil de ser respondida, pois ela faz toda a diferença com relação aos trabalhos já realizados sobre o tema: somente essa proposta de história em quadrinhos foi pensada para ser utilizada em sala de aula, para alunos terem com essa HQ a matéria-prima de onde o professor poderá trabalhar as questões étnico-raciais sem precisar fazer grandes adaptações de conteúdo. Isso não significa que as demais obras sejam ruins, muito pelo contrário, tivemos a oportunidade de conhecer e até mesmo adquirir muitas delas, para ler, analisar, comparar entre si, assim como o material de caráter científico, para compreender que era necessário ter mais uma história, que em se tratando “Chico Rei” pudesse ajudar um professor a chegar a um lugar que as demais obras provavelmente não permitirá.

Detalhes podem mudar a narrativa de uma história, no seu sentido mais profundo e fazer com que uma série de lições se perca ou possa ser resgatada, valorizada. O objetivo da nossa proposta é o de permitir que uma história em quadrinhos supere o modelo tradicional das HQ produzidas para se trabalhar em sala de aula, quase sempre abordando assuntos da maneira mais superficial possível, com poucas páginas e sem nenhum elemento dentro da história que chame a atenção do leitor, ajudando a valorizar o conteúdo principal. Existem livros infantis ótimos, com artes maravilhosas, mas que carecem de um conteúdo mais profundo, que fica por conta dos livros didáticos, que por sua vez pecam por serem materiais burocráticos e que não conseguem entregar uma comunicação carregada de informalidade a serviço do conteúdo curricular.

Por outro lado, já foram produzidas histórias em quadrinhos ótimas para serem trabalhadas em sala de aula, incluindo HQ com a temática das questões étnico-raciais, algumas delas inclusive premiadas pelo mundo afora. No entanto, são a sua maioria, obras mais voltadas para uma literatura juvenil ou adulta, que abordam o tema e as histórias sem se preocupar com um possível leitor do ensino fundamental que poderá ter dificuldades em manter sua atenção e compreensão numa história com uma trama, estética e estrutura narrativa adulta.

Sem contar que a figura de Chico Rei por si só é muito rica e precisa ser contada com alguns cuidados. Primeiro, porque ele, sendo de origem nobre, príncipe herdeiro do Congo, muitas vezes pode ter sua figura utilizada como um líder africano por ter uma linhagem superior, o que reforça a ideia de desigualdade, que é um princípio que estamos em desacordo. Outra mensagem que não desejamos passar é a de que a única forma que Chico Rei encontrou para conquistar a sua liberdade foi através da trapaça, ao invés disso, entendemos que é importante transmitir a ideia da força da coletividade, sua motivação pessoal e o que permitiu vencer os obstáculos para superar o jugo da escravização numa perspectiva de união.

Também entendemos que há o perigo de utilizar a sua história de superação para vender a ideia de meritocracia, fazendo com que as crianças acreditem que todos tem iguais condições de vencer, através da perspectiva da individualidade, sendo que a desigualdade por si só coloca pessoas de uma origem social privilegiada em vantagem sobre as demais, além do fato do racismo estrutural se basear em um sistema claramente desvantajoso para os negros.

Outro ponto que pode ter uma interpretação perigosa é o fato de Chico Rei, após chegar ao Brasil, fazer parte das irmandades negras dentro da Igreja Católica. Esse fato foi largamente utilizado no romance de Agripa Vasconcelos como sendo determinante para que sua vida de sucesso ocorresse, como se o fato dele “abandonar” suas crenças originais tivesse tirado alguma espécie de maldição que havia pairado sobre ele, sendo que, na verdade, essas irmandades eram os espaços em que os escravos podiam se organizar, se auxiliar entre si, inclusive tendo liberdade de praticar a sua religiosidade livremente, sob o abrigo e proteção da igreja romana.

Um último detalhe que precisou ser modificado dentro da sua motivação era com relação a um possível sentimento de vingança, que fizesse com que Chico Rei tivesse se sentido traído no início de sua vida para encontrar no desejo de um dia encontrar seu(s) algoz(es) em uma posição invertida de privilégio para se vingar. O trabalho de quadrinhos de André Diniz caminha nessa direção, uma vez que a vingança é, em termos de roteiro, um elemento fácil de fazer com que uma história prossiga até o seu desfecho.

O material organizado por Silva (2007) é rico o suficiente em relatos, estudos e análises para permitir traçar qual versão da história da vida de Chico Rei seria a mais indicada para servir de superação através da união com a coletividade, quais episódios ajudam a criar um personagem capaz de representar e exemplificar o herói e líder que não apenas amou seu povo, como também esteve o tempo todo com ele e junto dele se fortaleceu.

A versão da nossa história adota esse aspecto que faz do personagem um exemplo a ser seguido e traz um legado a mais, de líder de uma minoria capaz de elevar a moral de seu povo e mostrar que a superação só é possível com a união, uma vez que segundo Gagliardi (2022) o Congado seria o seu maior legado, pelo menos é o legado que faz parte da cultura popular.

Levando em conta que entre os personagens infantis humanos do ambiente escolar e seus conflitos, em que a desigualdade das crianças não se encaixa tanto num padrão racial, mas estético, comportamental e social, a discriminação ocorre em comparação com o grupo de características mais homogêneas em um ideal de sucesso. O exemplo da história serve como motivação e elevação da autoestima, além de convidar as crianças ao espírito de união e colaboração, enquanto a figura de Tomás funciona como vetor, fazendo o restante das crianças perceber que também sofrem algum tipo de tratamento diferenciado que as diminui.

Na sala de aula da Prof^a. Dona Rosa existem dois grupos distintos de crianças que reproduzem as desigualdades da nossa sociedade: o grupo dos malvados e dos estranhos. O primeiro grupo é composto por três meninos, Pedro, Vitor e Daniel. Todos os três filhos de pais bem sucedidos, sendo o primeiro o mais inteligente, filho de um funcionário do banco da cidade que pensa em seguir os passos do pai; o segundo é o

típico filhinho de papai, de família abastada e sem muita inteligência, algo que nunca lhe fez muita falta e o último o briguento da turma, filho de atletas que o incentiva o tempo todo a ser o melhor em tudo e nunca aceitar a derrota.

Do outro lado temos Mateus, João e Gabriel. O primeiro é o líder da sua turma e personagem principal, filho de mãe solteira criado pelo avô cientista, é indisciplinado, respondão, preguiçoso e sem motivação para ser um bom aluno; já o segundo vive bem-humorado, é falador ao extremo e muito atrapalhado, se metendo em confusão o tempo todo mesmo sem querer; por isso, vive de castigo e é vítima preferencial dos malvados. O último é desengonçado, introspectivo, gosta de desenhar e se comunica apenas com seus amigos. Nasceu surdo e conversa apenas na linguagem brasileira de sinais (LIBRAS).

Junto dos estranhos se une quase sempre Mariana, menina curiosa, bem humorada e aventureira, porém bastante vaidosa. Embora tenha proximidade com os garotos do segundo grupo, tem dificuldade em fazer parte da turma por ser uma menina.

Nessa sala entra um aluno novo transferido de outra escola: Tomás, que é inteligente, bom em esportes e bem-humorado. Como ele é negro, o grupo dos malvados o discrimina e ele acaba sendo acolhido entre os estranhos.

Dentro dessa realidade, os Quanticons, personagens virtuais fantásticos, criados pelo Dr. Hélio, avô de Mateus, serão os tutores que irão apresentar a história de Chico Rei como exemplo de superação e união.

5.1 Uma proposta de material didático como contribuição no combate ao racismo na escola

Está posto um enorme desafio que é o desenvolvimento de um material didático que sirva de auxiliar para o professor em sala de aula, ao mesmo tempo, concorra com os meios de comunicação populares para as crianças dos dias atuais, possa ser viável financeiramente, permita a sua produção sem uma grande equipe por trás e que tenha condições de manter a qualidade, seja ela visual ou de conteúdo e que tenha condições

de enfrentar as particularidades e desafios atuais além servir às novas gerações que porventura precisar de um material com esse conteúdo.

Produzir uma revista de história em quadrinhos não chega a ser um desafio tão grande, principalmente para alguém com formação profissional e anos de experiência, levando em conta apenas a necessidade de contar uma história para crianças e adolescentes, entretendo-os.

No entanto, quando nos atemos a produzir uma história em quadrinhos pensada em ser utilizada em sala de aula, como auxiliar dos materiais didáticos tradicionais como livros e mapas, que mantenha as características de uma história em quadrinhos tradicionais com um conteúdo que possa divertir, trazer aventura, fantasia e que, ao mesmo tempo, domine o conteúdo científico para além do senso comum, visando não ser mero material ilustrado capaz de auxiliar o professor, fazendo com que os alunos mantenham o seu interesse pela matéria, se conectando com os leitores/alunos de maneira fluida sem causar estranhamento ou rejeição do conteúdo, essa tarefa passa a ter a necessidade de ser pensada, planejada, pesquisada e experimentada para além das convenções mercadológicas comuns de uma produção de quadrinhos.

Precisamos encarar a realidade consolidada nas escolas brasileiras, onde o livro didático reina absoluto como ferramenta auxiliar do professor em sala de aula. Esse papel de liderança do livro didático para os professores é fruto de uma tradição de muitos anos de investimento governamental, que teve como objetivo transformá-lo no instrumento com o poder que atualmente ele exerce nas salas de aulas das escolas tanto públicas quanto particulares.

Além de consagrado em nossa cultura escolar, o livro didático tem assumido a primazia entre os recursos didáticos utilizados na grande maioria das salas de aula do Ensino Básico. Impulsionados por inúmeras situações adversas, grande parte dos professores brasileiros o transformaram no principal ou, até mesmo, o único instrumento a auxiliar o trabalho nas salas de aula.[...]

[...]esta função de condutores 'exclusivos' de professores assumida pelos livros didáticos começou na década de 1960, com a ampliação do público escolar, que provocou também um crescimento considerável do mercado de materiais destinados às escolas. (Silva, 2012, p. 806 e 807).

A dependência do livro didático fez da maioria dos professores reféns do conteúdo que o livro oferece, sem muitas vezes se questionar se é preciso ou possível adotar em sala de aula algum material complementar. Essa mentalidade é importante em termo de lucratividade para empresas de educação oferecer soluções fechadas em materiais apostilados com jogos, atividades, brincadeiras e exercícios fazendo parte de um mesmo pacote de produtos pensados para serem aplicados em conjunto de maneira complementar, tendo sua máxima potencialidade aproveitada se consumida de maneira “casada”.

Por outro lado, foi preciso também que o material didático por parte do mercado editorial sofresse uma espécie de classificação qualitativa, havendo material didático de primeira, segunda ou terceira linha, sendo o primeiro o mais caro e completo, enquanto nas linhas inferiores seriam produzidas mercadorias com valores mais acessíveis e qualidade reduzida, reproduzindo na educação a mesma lógica de mercado existente em outros segmentos. Isso tira da educação o caráter de direito que confere a todo cidadão o acesso igualitário para se tornar um produto oferecido pelo mercado onde quem tem maior poder aquisitivo consegue o acesso a melhor mercadoria. “As editoras de livros didáticos, por sua vez, oferecem um produto voltado, principalmente, para se adaptar a esta realidade precária vivenciada pelos professores brasileiros nos campos profissional e da formação.” Silva (2012, p. 806).

Essa lógica se completa ao se produzir para o sistema público de educação um material didático de qualidade inferior, implementando reformas no ensino público que acentuam essa diminuição da qualidade do material didático, dando ao sistema particular de ensino uma larga vantagem competitiva, justificando o gasto das famílias com a educação de seus filhos. Em depoimento para Kazumi Munakata, Wilma Silveira Rosa de Moura, responsável pela edição na editora Ática, revela:

Não podemos fazer para a escola pública um material que dê trabalho para o professor, que implique preparação de aula, pesquisa além do livro. Porque ele não tem onde, não tem recursos, não tem formação para isso. A gente tem que fazer livros mais mastigadinhos, com aula prontinha do começo ao fim, que tenha estratégia já indicada para o professor, que não implique preparação de aula, pesquisa além do livro (Munakata, 1997, p. 151).

Aumentando o contraste entre a realidade do ensino público e o particular, vemos professores da rede pública se vendo cada vez mais obrigados a trabalhar em salas com quantidades de alunos maiores e assumindo mais salas de aula, o que o sobrecarrega e interfere na capacidade do professor em ter condições para planejar uma aula com maior qualidade e práticas pensadas com tempo hábil para ser criativas e atraentes, aumentando a sua dependência no material didático que lhe é ofertado. Realidade essa que o próprio MEC admite:

O ambiente da sala de aula, o número excessivo de alunos por turma, a quantidade de classes assumidas pelos professores e os controles administrativos assumidos no espaço escolar contribuem para a escolha de práticas educacionais que se adaptem à diversidade de situações enfrentadas pelos docentes. Geralmente, isso significa a adoção ou aceitação de um livro, um manual ou uma apostila, como únicos materiais didáticos utilizados para o ensino (Brasil, 1998, p. 79).

Tomando esse quadro por ponto de partida para nosso projeto e cientes de que para a parcela da população mais abastada existe uma oferta de material didático muito maior, reforçamos o objetivo em se desenvolver a nossa história em quadrinhos pensando nos alunos da rede pública de ensino, sendo oferecido prioritariamente como material complementar ao livro didático tradicional de maneira a atender às necessidades que o livro didático tradicional costuma ser falho que a formação do professor também apresenta como deficitário.

5.2 Escolhendo os caminhos para construção do material didático

Os anos anteriores ao ingresso na graduação, vivendo a experiência profissional como ilustrador, quadrinista e animador, foram essenciais para definir inúmeras características norteadoras, desenvolvendo nossa proposta, embora o período que permitiu realizar um levantamento mais crítico e amplo de inúmeras questões essenciais para definir o papel de autor, pedagogo, artista e cidadão tenha sido na graduação. Discussões essas que o fato de o autor ter uma carreira voltada para atender às vontades dos clientes em suas demandas mercadológicas fez com que o seu desenvolvimento profissional tivesse se limitado a ser mero executor de *briefings* da

maneira mais impessoal possível. Essa postura forçou o artista a se abster de inserir qualquer elemento pessoal no trabalho, como propor ou exigir que em termos técnicos, artísticos, estéticos, visuais e em relação ao conteúdo dos fossem ajustados por princípios éticos, compromisso social, ambiental, etc.

Essa experiência, no entanto, auxiliou na decisão de caráter mais estéticos e de linguagem midiática, como adotar as histórias em quadrinhos sendo a linguagem ideal para se trabalhar na proposta do projeto, qual estilo de personagens e arte não ficariam associados aos quadrinhos tradicionais de linha editorial comercial, se parecendo menos com um trabalho realizado em produção de massa e mais com um trabalho artesanal, se aproximando dos livros infanto-juvenis e revistas em quadrinhos autorais.

Também permitiu sedimentar a estrutura de roteiro que a história deveria seguir usando como base a lógica dos roteiros de audiovisual. A maioria dos detalhes estéticos e técnicos já haviam sido testados ao longo dos anos anteriores à graduação, permitindo que fossem eliminadas as opções que poderiam levar a um resultado diferente daquele desejado por falta de tempo útil e oportunidade para realizar escolhas, tomando sempre como eixo principal manter a qualidade e o compromisso com a educação, mesmo que os caminhos adotados não fossem muito atraentes em termos comerciais.

Pensando em deixar registrado os caminhos adotados e suas motivações, nossa intenção neste capítulo é o de permitir que os leitores compreendam que muitos detalhes de um trabalho visual pode e deve ser fruto de escolhas conscientes e não apenas escolhas baseadas em seguir regras, tendências, paradigmas e padrões pré-estabelecidos, sem que antes haja um entendimento da historicidade que cada opção, linha e estilo nos apresenta.

Podemos questionar se os caminhos apresentados seriam os melhores para que o projeto cumpra com o seu propósito. Já que o objetivo do autor para esse projeto é o de promover o pensamento e a análise crítica de alunos e professores como ferramenta de desenvolvimento e aprendizado, seria uma incoerência muito grande que essa mesma análise e pensamento crítico não permeasse as escolhas para a sua realização. Aceitar simplesmente demonstraria que aquilo que desejamos que os outros façam e sejam não faz parte daquilo que somos e fazemos.

Como ilustrador especializado em atender preferencialmente agências de propaganda, atuando como freelancer para o mercado profissional, uma vez que na época do seu estabelecimento profissional houve uma onda maciça de terceirização profissional dessa área, a formação artística do autor precisou se pautar em aprender e dominar o máximo possível de técnicas e estilos, compreendendo que o meio profissional dos ilustradores no Brasil sempre foi de pouca demanda. Isso fez com que a opção viável para se conseguir ter trabalho frequente seria estar predisposto a trabalhar visualmente com a necessidade que o cliente apresentasse.

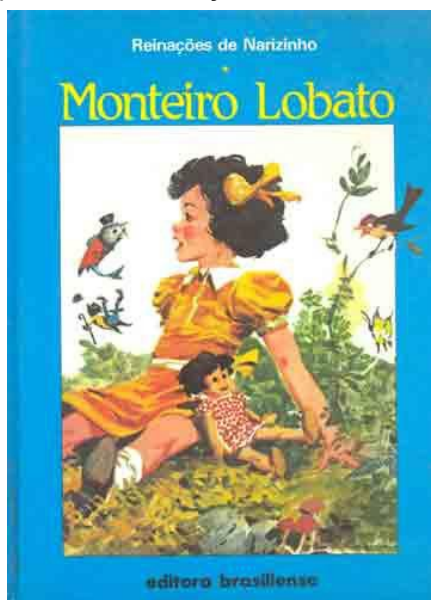
Essa característica teve como ponto positivo forçar o artista a desenvolver um cabedal de conhecimento e capacidade de atuação bastante vasto. Por outro lado, o ponto negativo foi o fato que mesmo tendo mais de 30 anos e experiência profissional, nunca havia até então tido a oportunidade de adotar um estilo pessoal, uma linguagem, técnica e desenho que permitisse criar um público cativo próprio, questão essa muito custosa e que precisou ser compensada nos anos de trabalho posteriores, para conseguir decidir algo aparentemente simples para uma quantidade considerável de artistas da área.

Por isso, foi preciso levar a sério a questão do estilo, evitando ao máximo adotar uma visão predeterminada, seja por algum tipo de afinidade pessoal do autor ou por alguma habilidade específica inata que faria do autor um artista sem opção, dando espaço para o questionamento e a argumentação.

Devemos considerar, no entanto, a natureza da estrutura que foi adotada nesse projeto. Como a ideia foi a de se trabalhar em cima dos tradicionais *Kid Strips*, compreendemos que deve ser nos personagens humanos infantis o território a se desenvolver as histórias, com seus conflitos, desafios e aprendizados. Por outro lado, para que fosse adotado um caráter fantástico nas aventuras, houve a ideia de se criar personagens não humanos para desempenhar um papel de mentores das crianças, servindo de eixo para as histórias mudarem o rumo.

Na criação de histórias infantis, seja para histórias em quadrinhos, desenhos animados, literatura infantil ou filmes, essa característica sempre foi utilizada com grande potencial de envolvimento do público. Podemos citar como exemplos as histórias do Sítio do Pica-pau Amarelo do Monteiro Lobato:

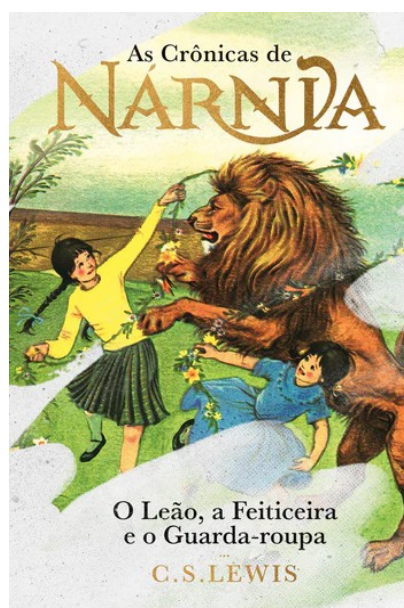
Imagem 48 – Capa do Livro Reinações de Narizinho, de Monteiro Lobato



Fonte: <https://sebodomessias.com.br/livro/literatura-infantil/o-sitio-do-pica-pau-amarelo-volume-2.aspx>

A série de livros das Crônicas de Nárnia de C. S. Lewis também são um exemplo que merece ser citado:

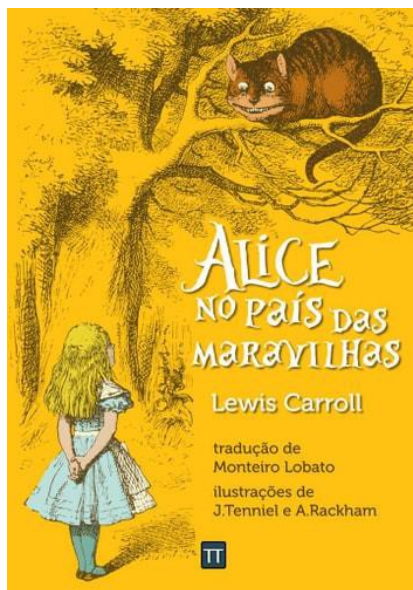
Imagem 49 – Capa do Livro As Crônicas de Nárnia, O Leão, a Feiticeira e o Guarda Roupa, de C S Lewis



Fonte: <https://harpercollins.com.br/products/as-cronicas-de-narnia-colecao-de-luxo-o-leao-a-feiticeira-e-o-guarda-roupa-cs-lewis?variant=43893520957606>

Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll:

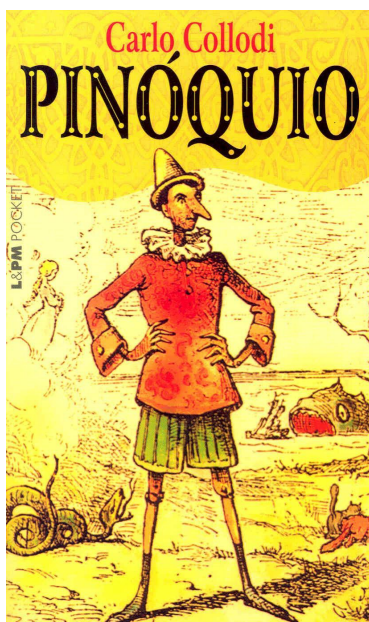
Imagem 50 – Capa do Livro Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll



Fonte: <https://www.kobo.com/br/pt/ebook/alice-no-pais-das-maravilhas-16>

Pinóquio, de Carlo Collodi:

Imagem 51 – Capa do Livro Pinóquio, de Carlo Collodi



Fonte: https://www.lpm.com.br/site/default.asp?Template=../livros/layout_produto.asp&CategorialD=648474&ID=605373

Pokemón de Satoshi Tajiri:

Imagem 52 – Cena de Desenho Animado Pokémon, de Satoshi Tajiri



Fonte: <https://www.sortiraparis.com/pt/o-que-fazer-em-paris/cinema-serie/articles/291108-pokemon-o-ultimo-episodio-do-desenho-animado-transmitido-no-japao-26-anos-apos-a-sua-estreia>

Meu Amigo Totoro, de Hayao Miyazaki:

Imagem 53 – Cena de Desenho Animado Meu Amigo Totoro de Hayao Miyazaki



Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2023/04/meu-amigo-totoro-faz-35-anos-e-prova-que-japao-e-muito-mais-que-sushi-kimono-e-videogame.shtml>

Labirinto de Jim Henson:

Imagem 54 – Cartaz do Filme Labirinto, de Jim Henson



Fonte: <https://www.veloxtickets.com/Parceiro/P-BELASARTES/Evento/Cinema/Sao-Paulo/Labirinto-A-Magia-do-Tempo/36311>

História Sem Fim de Michael Ende:

Imagem 55 – Capa do Livro História Sem Fim, de Michael Ende



Fonte: <https://www.americanas.com.br/produto/6145733521/livro-a-historia-sem-fim-capa-dura-edicao-ilustrada>

E.T. O Extraterrestre de Steven Spielberg:

Imagem 56 – Cartaz do Filme E.T. O Extraterrestre, de Steven Spielberg



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/E.T._O_Extraterrestre

Ratatouille de Brad Bird:

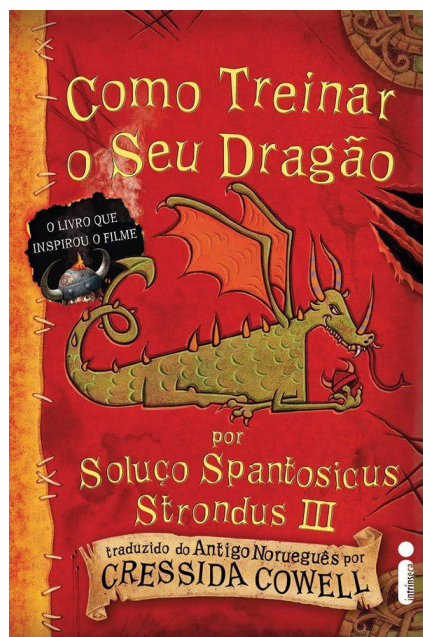
Imagem 57 – Cena da Animação Ratatouille, de Brad Bird



Fonte: <https://www.cafecomfilme.com.br/filmes/ratatouille>

Como Treinar o Seu Dragão de Cressida Cowell:

Imagem 58 – Capa do Livro Como Treinar o Seu Dragão, de Cressida Cowell



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Como-Treinar-Drag%C3%A3o-Cressida-Cowell/dp/8598078719>

E, por fim, O Gigante de Ferro de Brad Bird:

Imagem 59 – Cartaz da Animação O Gigante de Ferro, de Brad Bird



Fonte: <https://filmow.com/o-gigante-de-ferro-t1345/>

O formato de desenvolvimento da história escolhida foi semelhante ao que acontece nas obras de Monteiro Lobato, no entanto, a origem dos personagens fantásticos precisariam estar mais consoante a realidade atual ligada a tecnologia digital, sendo esses personagens uma espécie de ícones virtuais criados digitalmente, enquanto os personagens humanos são crianças das mais variadas realidades possíveis, para que dessa mistura de realidades fossem gerados os conflitos que serão trabalhados como tema geral das histórias.

Os personagens fantásticos, para transmitir a impressão de certa homogeneidade, precisaram ser construídos na sua aparência de maneira modular, como a permitir ao leitor perceber que entre eles, embora existam diferenças, há uma tendência à uniformidade. Também é preciso que em termos de aparência esses seres se assemelhem a figuras fofas. A escolha final foi a de que suas aparências fossem de humanoides e remetessem à proporção do corpo das crianças, também foi decidido que eles não se assemelhariam a animais de estimação para evitar a sensação de que eles dependessem de cuidados por parte dos personagens infantis (imagem 60).

Imagem 60 – Personagens fantásticos Quanticons



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

Com relação aos personagens humanos, no entanto, a ideia foi a de adotar um estilo que permitisse que cada personagem pudesse ter características completamente diferentes entre si para evidenciar a diferença de realidade, histórico de vida e grau de desenvolvimento entre eles. Por esse motivo, seria preciso evitar basear a construção

da figura dos personagens em estilos em que todos são extremamente semelhantes entre si, diminuindo a percepção de diferença entre cada um.

A essa altura haviam algumas pressões por se adotar um estilo de desenho mais popular entre crianças e jovens para aproveitar a aceitação de suas linguagens visuais e aumentar a aceitação mercadológica que faria a aparência dos personagens estar mais padronizado como o mangá, estilo japonês desenvolvido desde o século XIX, mas que tomou as formas estabelecidas como hoje conhecemos depois da Segunda Guerra Mundial por influência ocidental segundo Wikipedia... (2023); chibi, que seria uma versão mais “fofinha” do estilo mangá com cabeça maior e detalhes mais arredondados; e conseqüentemente, o estilo dos quadrinhos do Estúdio Maurício de Souza na Turma da Mônica tradicional. Com relação aos últimos dois casos devemos lembrar que os estilos em questão têm um reducionismo visual para todos os elementos que compõe as cenas das histórias, que vai dos personagens ao cenário, para um tratamento gráfico de 2D em que os detalhes deixam de ter relevância quando se conta uma história, empobrecendo a narrativa visual, dando foco na história textual uma vez que o desenho se transforma em mera representação para suporte da história escrita.

Em cima dessa lógica, compreendemos que outros estilos estão fora de cogitação. Como os doodles, estilo visual de desenho criado nos últimos anos, muito em voga entre artistas criadores de ilustrações, quadrinhos, animações e gráficos baseado em desenhos com formas básicas e simples, obedecendo à lógica dos desenhos que as pessoas fazem enquanto estão fazendo alguma outra coisa segundo Vidal (2017).

A arte naif, estilo que segue uma escola de arte moderna tradicional bastante adotado em quadrinhos, tiras e charges, caracterizado por desenhos esteticamente ingênuos que fogem dos cânones da arte acadêmica, comumente produzido por artistas sem formação acadêmica, conforme afirma Imbroisi e Martins (2023), geralmente simples graficamente, baseados nas garatujas das crianças da sua fase pré-alfabética, que necessita de bons textos para complementar o seu sentido e por fim também foram descartados.

Por fim, cartuns visualmente muito simples Uma vez que a nossa aposta é em permitir que o visual seja um elemento auxiliar não apenas para contar a história mas

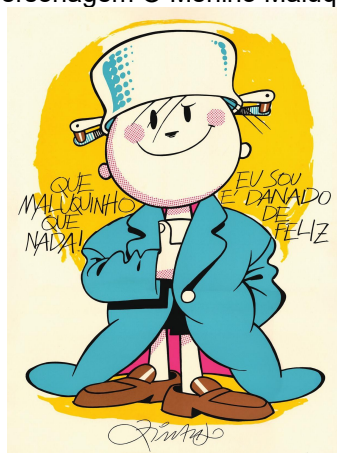
também para explicar conceitos, não seria uma escolha inteligente adotar uma representação visual que reduza esse potencial de comunicação.

Quando se faz esse tipo de escolha, o resultado quase sempre é o de se adotar o padrão visual conhecido como estilo Disney, que, na verdade, engloba uma quantidade bastante variada de elementos visuais, desenvolvidos principalmente entre os artistas de quadrinhos e animação estadunidenses da primeira metade do século XX que compõe o *modus operandi* sistematizado dentro dos Estúdios Disney, tanto na produção de desenho animado quanto histórias em quadrinhos em estilo cômico por algumas décadas. Dentro do processo de produção de desenhos animados, os parâmetros desenvolvidos pelos Estúdios Disney são considerados como **animação clássica** e a sua técnica é atualmente chamada de **animação tradicional**, pois todos os fundamentos que o sustentam teoricamente foram pesquisados, descobertos, desenvolvidos e aprimorados internamente, se tornando o padrão mundial de qualidade. O maior legado que os estúdios Disney deixaram para contribuir para o estabelecimento das regras da animação, seja ela clássica ou alternativa, são os 12 princípios da animação, conforme aponta Thomas e Johnston (1995).

Dentre os padrões que fazem parte da escola Disney é preciso, dada a importância do seu legado nas artes de massa durante o século XX, analisar o que pode ser adotado no sentido de valorizar a comunicação com o público infantil e quais padrões de outra linha artística seriam mais bem adotados. Foi entendido que os padrões estéticos visuais (pelo menos os mais evidentes) deveriam ser colocados de lado, para procurar desenvolver uma estética mais conforme a proposta do projeto, padrão este que permita estabelecer uma identidade mais próxima de realidade cultural brasileira, de maneira a ter uma relação mesmo que não evidente com referências visuais de artistas brasileiros, mas que conversasse com algumas influências presentes tanto na cultura popular quanto na cultura urbana da nossa sociedade.

Foram escolhidos os seguintes artistas e seus trabalhos para orientar a escolha do estilo visual do nosso projeto: Dos artistas brasileiros foram levados em consideração o trabalho do Ziraldo pelo peso do seu trabalho e sua gigantesca contribuição no sentido de se imprimir uma brasilidade no seu trabalho:

Imagem 61 – Personagem O Menino Maluquinho, de Ziraldo



Fonte: <https://dasartes.com.br/agenda/ziraldo-museu-historico-nacional/>

Bianca Pinheiro, uma quadrinista da nova geração que tem um trabalho visualmente muito agradável, transmite uma graça e delicadeza encantadora:

Imagem 62 – Página da HQ Bear, de Bianca Pinheiro



Fonte: <https://nanu.blog.br/nanuzeando-bear-hq-por-bianca-pinheiro/>

Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho, uma dupla de novos artistas que possui um trabalho de extremo bom gosto e cheio de sutilezas:

Imagem 63 – Página da HQ Quadrinhos Rasos, de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho



Fonte: <https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/post/39389587707/quadrinhos-rasos-por-eduardo-damasceno-e-lu%C3%ADs-felipe-garrocho>

Samantha Flôor, uma quadrinista que tem um trabalho simples e divertido:

Imagem 64 – Página da HQ Toscomics, de Samantha Flôor



Fonte: <https://armazemdecultura.wordpress.com/2015/08/27/toscomics-conheca-o-trabalho-de-samanta-floor/>

Por último, temos Gustavo Borges, com um trabalho excepcional de desenho infantil no seu projeto “Como Fazer Amigos e Enfrentar Fantasma” com Eric Peleias, vencedor do Troféu Ângelo Agostini e HQ Mix e gerou mais outros dois álbuns igualmente ricos em elementos visuais e uma linguagem extremamente cativante.

Imagem 65 - Como Fazer amigos e Enfrentar Fantasma, de Gustavo Borges



Fonte: <https://www.peleias.com.br/product-page/como-fazer-amigos-e-enfrentar-fantasmas>

Dentre os quadrinistas internacionais utilizados como referência foram escolhidos Bill Watterson, por seu trabalho impecável nas tiras “*Calvin and Hobbes*”, uma série consagrada de humor nem sempre inocente, mas muito bem resolvido que é famoso:

Imagem 66 – Arte para revista de tiras de *Calvin and Hobbes*, de Bill Watterson



Fonte: <https://www.estadao.com.br/acervo/a-primeira-tirinha-de-calvin-e-haroldo/>

O quadrinista belga Hergé (imagem 67), criador de Tintim, com seu traço limpo, simples e extremamente genial:

Imagem 67 – Arte de Tintim e seu universo, de Hergé



Fonte: <https://tremdos7.wordpress.com/2012/10/11/recomendo-as-aventuras-de-tintin/>

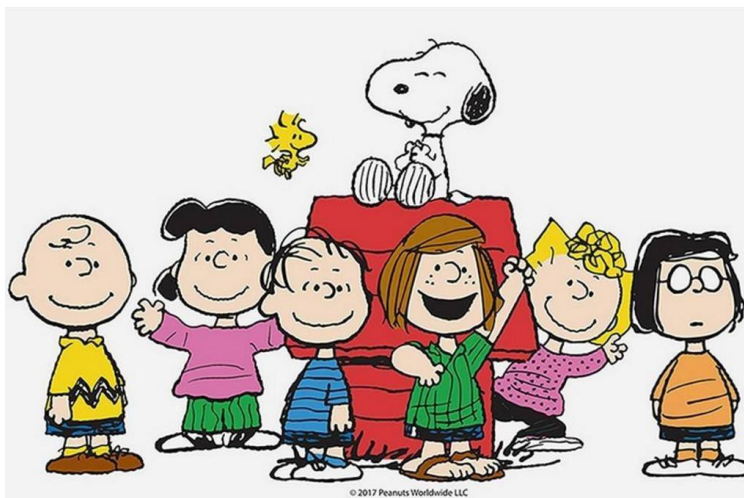
Winsor McCay, com seu clássico maravilhoso “*Little Nemo in Slumberland*”, um dos quadrinhos antigos mais impressionantes de sua época:

Imagem 68 – Página de Quadrinhos *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay

Fonte: <https://foradoplastico.com.br/o-que-torna-little-nemo-revolucionario/>

Terminando com Charles Schulz e as suas tiras “*Peanuts*”, que é um referencial em termos de humor gráfico infantil.

Imagem 69 – Personagens das tiras *Peanuts*, de Charles Schulz



Fonte: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/livros/noticia/2020/10/do-batizado-a-calcada-da-fama-as-curiosidades-sobre-charlie-brown-e-snoopy-ckfr3mes3000c016vzb9mjmbd.html>

É preciso admitir que alguns desses autores citados também serviram para influenciar a dinâmica das histórias contadas. No entanto, outros autores de quadrinhos foram até mais importantes para definir o tipo de história a ser contada, como Carl Barks, mestre dos estúdios Disney e responsável pelas grandes aventuras de Pato Donald e Tio Patinhas; René Goscinny, genial roteirista, parceiro de Albert Uderzo nas histórias de “Asterix e Obelix” e Monteiro Lobato que não é quadrinista, mas foi escolhido por motivos óbvios.

O resultado efetivo das escolhas foi o desenvolvimento de um design de personagens com tamanhos e formas básicas bastante diversas, mantendo um aspecto humanizado sem distorções muito gritantes, cores de pele igualmente variadas (algo inexistente nos quadrinhos, a não ser quando se quer fazer um personagem explicitamente não branco), assim como cores e tipos de cabelo os mais variados possíveis e um detalhe que costuma fazer muita diferença: olhos simples, sendo representados apenas por dois círculos ovalados pequenos, seguindo o visual da maioria das referências.

Imagem 70 – Personagens humanos do projeto Quanticons



Fonte: elaborado pelo autor (2020)

Quanto ao visual dos cenários e objetos, foi decidido que eles seriam baseados em formas geométricas básicas, mantendo o aspecto original mais conhecido de cada objeto, adotando uma relativa tridimensionalidade para evitar cenários chapados e, dessa forma, aproveitar a possibilidade de interação dos personagens com o ambiente caso seja necessário. No entanto, foi decidido que não haveria desenhos muito fantasiosos, com estruturas extremamente incomuns ou experimentais, para que a atenção possa ser direcionada mais para a história e menos para o visual das artes, exceto em momentos específicos em que seja necessário um tratamento visual mais

detalhado para auxiliar o impacto da cena, servindo de auxiliar para a narrativa da história.

Imagem 71 – Arte experimental de cenário da HQ



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

No momento anterior aos experimentos visuais feitos durante a graduação e projetos de iniciação científica, havia já sido estipulado que a técnica da arte final dos quadrinhos não iria seguir a lógica tradicional dos quadrinhos, de se trabalhar com alto contraste através dos traços, que tradicionalmente podem ser de pincel, pena ou pincéis digitais pretos com hachuras (combinação de traços tramados, para dar a sensação de relevo nos desenhos), contendo variação de espessura de traço, algo muito comum nos estilos tradicionais de história em quadrinhos, considerado por muitos como padrão, quase como um dogma.

O objetivo foi justamente oferecer uma quebra de paradigma visual de história em quadrinhos, podendo trazer uma experiência visual menos contrastante, mais suave, remetendo ao visual das histórias em quadrinhos alternativas e autorais. Por isso, o material adotado para finalizar os desenhos foi o lápis de graduação do 6B ao 9B, dependendo do caso (grafites mais moles, que permitem uma variação maior de pressão do traço, capazes de revezar traços mais ou menos escuros), com traço sem hachura, enquanto a cor seria aplicada digitalmente de maneira chapada, aos moldes do que acontece em muitos quadrinhos europeus.

Algumas artes das páginas chegaram a ser produzidas na época para servir de guia. Dentro dessa lógica de colorização estipulada, houve a ideia de se utilizar em alguns quadros com retículas (pontilhados e efeitos muito comuns em quadrinhos mais antigos e nos mangás), de maneira a manter uma conexão visual com os quadrinhos tradicionais (imagem 72).

Imagem 72 – Arte experimental de sequência da HQ com aplicação de retículas



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

No entanto, havia ainda muito a se aprender e se desenvolver para que esse projeto adquirisse as características finais de sua proposta. A graduação em Pedagogia e a exigência em se realizar um Trabalho de Conclusão de Curso foram ferramentas perfeitas para preencher as demandas necessárias.

Provavelmente, o período de pesquisa de um TCC não permite abranger todos os pontos de uma pesquisa, embora gere um material muito interessante. Pensando no fato de que essa pesquisa deve ser base de algo que ultrapasse a necessidade de se ter um trabalho de conclusão de curso com uma boa nota para servir de alicerce para um projeto mais duradouro, que continue existindo para além do período de pesquisa e apresentação desse trabalho, factível, capaz de ser editado, impresso, distribuído e

trabalhado em qualquer sala de aula, deixando de ser mera demonstração do potencial que o curso de pedagogia permite ao aluno/pesquisador/autor do projeto realizar.

Por isso, desde o primeiro semestre da graduação, o objetivo do autor foi o de aproveitar os recursos materiais e humanos, grupos de estudo e oportunidades que uma universidade pública e de qualidade como a Unesp pode oferecer para conseguir o resultado desejado.

Desde o primeiro semestre foi possível fazer parte do projeto “Te Vejo na Escola”, promovido pela FAAC (projeto que contou com a participação do autor até o terceiro semestre), que produz animações e aulas com diversas atividades para serem apresentadas em escolas públicas da cidade de Bauru ensinando temas transversais diversos. Durante as experiências dentro desse projeto foi possível experimentar e compreender melhor o motivo da escolha do estilo das ilustrações, as técnicas de animação, a dinâmica de desenvolvimento das histórias, além de permitir ajudar a desenvolver os roteiros, incluindo as falas dos personagens, ilustrações de objetos, cenários e animar algumas cenas. Essa experiência serviu para confirmar escolhas técnicas e artísticas com relação ao projeto, permitindo reavaliar o estilo dos desenhos e personagens, a estruturas da história que seria desenvolvida, a viabilidade técnica da proposta com relação ao aspecto visual e correções com relação à dinâmica da história que seria contada. Também foi possível pela primeira vez testar um personagem se comunicando com LIBRAS numa história infantil.

No segundo semestre houve um grande auxílio na experiência tida na matéria “Leitura e Produção Textual”. A Prof^a. Dr^a. Janaína Azevedo propôs um trabalho que foi criar um capítulo de livro didático do nada até a versão final, para ser produzido em grupo pelos alunos. Essa experiência foi aproveitada para avaliar o conhecimento e a capacidade do autor em dominar os elementos que seriam necessários para se confeccionar um livro didático, suas características e possíveis limitações.

No campo teórico, a maior contribuição ficou por conta da matéria de Sociologia 1 e 2 ministrada pelo Prof. Dr. Vitor Machado, orientador deste trabalho. O material trabalhado durante essas matérias serviram de alicerce para compreender a responsabilidade e a seriedade de se preparar um material para ser trabalhado em sala de aula, além do impacto que o mesmo pode ter na formação e na maneira do aluno

interagir em sociedade a partir do seu contato com aquele material. Ao final do primeiro ano já havia sido decidido pelo aluno/autor e seu orientador concorrer a uma bolsa de Iniciação Científica para ao longo do ano seguinte conseguir realizar as pesquisas necessárias para que esse projeto fosse realizado.

Dessa forma, o terceiro semestre já começou com a tarefa de se pesquisar sobre o assunto das questões étnico-raciais, utilizando a história de Chico Rei como ponto de partida e testar quais caminhos para a realização e finalização desse projeto seriam necessários.

Na parte das matérias ofertadas durante o terceiro semestre, “Currículos, Programas e Projetos”, “Corporeidade e Movimento” e “Expressão Oral e Escrita na Educação Infantil” foram extremamente importantes para estabelecer uma série de parâmetros seguros, que permitiram um trabalho definido com as linhas e os caminhos que a produção desse projeto deveria adotar, permitindo reavaliar as escolhas anteriores e corrigir o que fosse preciso.

No entanto, o início da pandemia de COVID 19 foi um elemento que trouxe inúmeros problemas para que essa pesquisa fluísse da maneira ideal. As incertezas, os medos, a falta de perspectivas trouxeram um clima de insegurança que abalou a todos e esse abalo se refletiu no trancamento da última matéria mencionada por não haver condições de ser acompanhada com a devida qualidade que era exigida. O episódio descrito, que pareceu a princípio desastroso, se revelou, no entanto, uma das decisões mais importantes para a pesquisa deste trabalho, como veremos adiante.

Por outro lado, o isolamento social permitiu mergulhar nas referências históricas com um afinho provavelmente bem maior do que seria possível realizar caso a interação com a graduação segue o modelo presencial naquele momento. Por estar sem contato externo, foi possível se usar a internet de maneira intensa para buscar referências em aulas, palestras, incluindo dois cursos de extensão em Pedagogia Histórico-Crítica, essenciais para que o projeto tivesse um caráter mais crítico, além dos documentários e vídeos de curiosidades sobre a História de Chico Rei, que juntamente com a procura por livros que permitissem ter uma referência segura a respeito do personagem serviram para que a base da pesquisa segue um caminho mais sólido. O

livro escolhido como base foi a coletânea “Memória Afro-brasileira – Imaginário, cotidiano e poder”, organizado por Vagner Gonçalves da Silva.

É preciso deixar registrado que a figura de Chico Rei não conta com muitos registros históricos confiáveis. Muito pelo contrário, passou por um forte processo de apagamento de sua história ao longo dos anos, passando a ter registros mais antigos com caráter mais lendário, como se fosse mais um personagem folclórico do que um ser humano real.

Como toda história, ela é terrena para apropriação de interesses de grupos que disputam o poder e o domínio da história para servir-se dela em busca de estabelecer as relações de seu proveito. Para os grupos socialmente dominantes da sociedade brasileira, a figura de Chico Rei seria algo que não interessaria dar visibilidade, por ser um líder de uma minoria que atuou durante toda a sua existência pela resistência dos seus, defendendo um princípio de valorização da coletividade e que foi muito bem-sucedido em seu propósito.

Por conta dessa dificuldade em ter materiais de historiadores que permitissem uma construção da linha do tempo a vida de Chico Rei de maneira mais efetiva, foi preciso construir uma versão histórica para servir à história em quadrinhos com uma boa dose de cuidado para ela não tida como verdade histórica absoluta e inquestionável, mas como a construção histórica mais indicada para o propósito de se estabelecer um aprendizado relacionado às relações étnico-raciais capaz de transmitir para o leitor o conhecimento capaz de acrescentar valores fieis à história e cultura dos povos africanos trazidos para o Brasil durante a escravidão, em especial os povos da região historicamente conhecida como Congo que representa mais de um país africano da atualidade.

Alguns pontos vazios da sua história contaram com o livro “Chico Rei”, de Agripa Vasconcelos, como referência, embora seja de conhecimento público que esse autor não era historiador, mas jornalista. Ele romanceou seus livros com elementos muitas vezes pouco condizentes com a realidade dos fatos, mas que serviam para dar um certo toque de polêmica, muitas vezes criando e ampliando passagens históricas de maneira a trazer uma narrativa mais intrigante, entretendo os leitores da época em que

sua coleção de livros históricos fora escrita, sem obedecer a um método com rigor histórico. Conforme relata Silva (2007, p.48):

[...] Vasconcelos especula sobre as origens dos povos africanos, na tentativa de explicar o processo da dominação colonial desse continente e tráfico e escravização de seus habitantes. Nesse sentido, o autor remete o leitor à narrativa bíblica dos tempos do dilúvio e da “maldição” lançada por Noé contra um de seus filhos, que não resistiu à tentação de espiar a nudez do ancião: “Toda África estava povoada pela geração maldita de Cham” (1966, p.15). Em seguida, desenvolve a trama descritiva apontando motivos e interesses de realizações europeias por conhecer a fundo o continente africano que, segundo o autor, no período pré-colonial, “era impossível desvendar-lhe o interior habitado por aborígenes agressivos” (ibidem). Evoca imagens e situações sugestivas das relações amistosas estabelecidas, inicialmente, entre os dois continentes por meio de seus representantes e a contribuição inesperada da rivalidade e do conflito intertribal, na África, para a bem-sucedida empreitada da escravidão naquele território.

Ele ainda complementa essa questão no seguinte trecho:

A terminologia empregada pelo autor para classificar e distinguir os povos africanos (“pagãos” e “bárbaros”) também revela a influência marcante em seu pensamento de concepções herdadas das teorias racistas surgidas na Europa no século XVIII, cuja credibilidade já estava ameaçada por lá quando foram introduzidas no Brasil em meados do século XX. (Silva, 2007, p.51).

Nosso cuidado, no entanto, foi o de poder representar uma história que pudesse imprimir ao Chico Rei uma figura com nobreza de caráter, que contou com sua insistência em se manter firme nos seus propósitos para construção de uma conquista coletiva, fazendo dessa luta a essência de sua existência, evitando representar qualquer passagem que pudesse colocar a sua figura como alguém que tivesse conseguido conquistar seus objetivos através da malandragem ou de alguma prática antiética, pelo contrário, um líder que teve na coletividade, inclusive com o reconhecimento do seu esforço pelos seus pares como o elemento unificador, fugindo a possível construção de um mito ao estilo do *self made man*, muito comum na hora de se criar a imagem de líderes que representam o interesse do capital.

Por isso, o nosso ponto de referência para a construção da história de Chico Rei se orientou pelo referencial defendido pela folclorista da Comissão Mineira de Folclore, Maria José de Souza em seu artigo.

[...] cuja proposta é a recuperação da figura de Chico Rei ao lado da de Zumbi dos Palmares e Chica da Silva – ou seja, como líder do passado reconhecido e valorizado não apenas como símbolo entre os grupos cangaceiros, mas também entre os descendentes de africanos em Minas Gerais, num sentido mais amplo. Nesse caso, a “recuperação” da figura de Chico Rei associa-se aos projetos políticos e ideários do movimento negro em Minas Gerais, no âmbito do qual a ação de folcloristas engajados desempenha um papel importante. Esta “recuperação” compreende um esforço de valorização da chamada “cultura negra” em sua diversidade e da conscientização da importância que isso tem no processo de construção das identidades positivas dos descendentes de africanos no Brasil. Trata-se, portanto, de uma versão que aponta para o outro sentido de construção simbólica do mito Chico Rei: agora como referencial político da afirmação identitária [...] (Silva, 2007, p. 57).

Outro cuidado que tivemos foi o de usar a história de Chico Rei como uma meta história, tendo como história principal a dos personagens infantis, com idades correspondentes a dos leitores potenciais dessa HQ, com problemas e conflitos mais próximos aos das crianças dos nossos dias, com representatividade, não apenas tendo um personagem negro, mas também com personagens femininas, um personagem representado como PCD (deficiente auditivo, que se comunica por meio de LIBRAS, a língua brasileira de sinais, oferecendo a possibilidade de mostrar como são as suas falas nessa linguagem) e a grande maioria dos personagens considerados “padrão” terem características físicas que não o encaixassem como sendo inteiramente brancos, ao contrário disso, transmitindo uma variedade de colorações de pele, cabelo, olhos e formatos de corpo e rosto, evidenciando serem personagens que embora não se declarem dentro de etnias específicas mostram a diversidade e miscigenação da nossa sociedade. Também foi preciso ter um cuidado para não representar visões idealizadas, tanto de personagens quanto os cenários em que eles atuam, mas refletir a realidade de um grupo de crianças que representam camadas sociais de maneira heterogênea, sendo essa heterogeneidade expressada pela aparência, vestimenta, expressões, atitudes e personalidades.

Essa preocupação não visou apenas dar representatividade, mas permitir que os potenciais leitores tivessem nesses personagens infantis perfis em que pudessem se identificar e criar vínculos de empatia, promovendo um processo de projeção de si nos personagens, ampliando assim, o potencial de envolvimento e, por consequência, absorção dos conteúdos existentes na história.

Parece-nos, portanto, que o poder de uma HQ está relacionado na maioria à reação emocional que provoca no leitor, através dos elementos simbólicos utilizados na narrativa. Desta forma supomos que a simbologia empregada na criação da narrativa, sobretudo imagética, desperta no leitor sentimentos de reconhecimento e identificação com situações e personagens. Ele não apenas compreende a mensagem, mas compartilha as emoções despertadas pela obra. (Oliveira, 2014, p.44).

Entendemos que era melhor pensar em diminuir o potencial de possíveis ataques de grupos ultraconservadores quando o trabalho estiver publicado, uma vez que se trata de um grupo que permeia nossa sociedade atual, causando grande transtorno a ponto até de conseguir impedir que iniciativas nobres capazes de impulsionar o desenvolvimento da sociedade. Obviamente, não é possível esconder o conteúdo antirracista que a história em quadrinhos terá e que é a sua razão de ser, muito menos disfarçá-lo com algum tipo de mensagem codificada com metáforas que exija dos alunos e seus professores um preparo prévio para decifrar o seu sentido, tirando a eficácia do fácil acesso ao conteúdo da história.

Entretanto, algumas medidas podem ser tomadas no sentido de diminuir o potencial de haver acusações de uma suposta “doutrinação”. A principal medida, que, aliás, já havia sido pensada quando a ideia do projeto surgiu anos atrás, foi a tática de se utilizar a mesma estrutura de narrativa das histórias criadas para entreter as pessoas sem comprometimento pedagógico, apresentando elementos de ciências exatas e da natureza inseridos ao longo da história. Essa ideia foi pensada originalmente para aumentar o interesse das crianças interessadas com matérias que não sejam as das humanidades, fazendo com que as mesmas acabassem tendo um primeiro contato com esse tipo de conteúdo.

Para isso foi estabelecido que a história seria dividida em três atos, como qualquer série, filme, animação ou história em quadrinhos feita para entretenimento.

Sendo que o primeiro ato seria o de apresentação dos personagens, as regras sobre como o universo será desenvolvido e os conflitos que irão impulsionar o desenvolvimento da história; o segundo ato contendo o desenvolvimento da história em si, com direito a ponto de virada central da história, que muda o cenário geral ou a percepção do personagem principal em relação a sua interação com o meio, e terceiro ato servindo como desfecho da história.

Outro recurso utilizado para atrair atenção do público, geralmente no sentido de ampliar o público, gerando simpatia pela história, é a inclusão de elementos de cultura pop de referência ao longo da história. No nosso caso, a proposta foi alterada: ao invés de utilizar referências dentro do universo da cultura de massas, as referências utilizadas serão o de outras áreas do conhecimento científico. Apostando no fato de que essas referências provavelmente poderão não ser conhecidas dos leitores, a tática se modifica para que as referências gerem a curiosidade, que poderá ser ou não tratado pelo professor em sala de aula, mas que, com certeza, irá fazer com que o leitor se interesse pelo assunto quando o mesmo for abordado futuramente.

Para evitar que esses elementos acabem causando mais estranhamento do que curiosidade, foi decidido inserir as referências dentro de características fantásticas e relacionadas a aventura na história. Algumas obras, geralmente pensadas para um público mais adulto, já se utilizou desse recurso até mesmo de maneira mais explícita, como no filme “Interestelar” de Christopher Nolan.

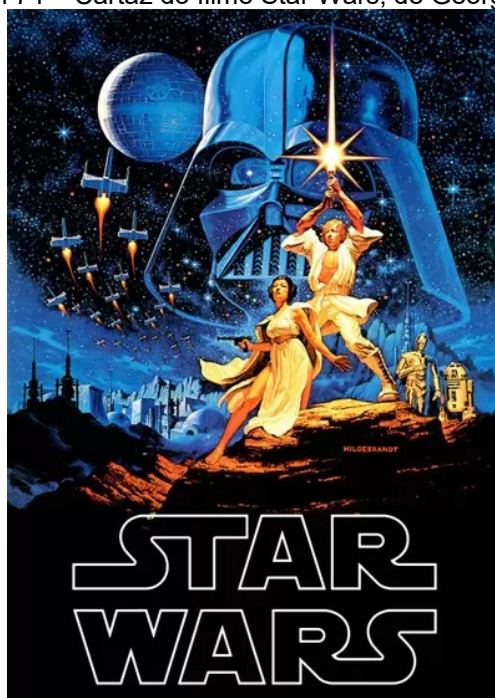
Imagem 73 – Cartaz do filme *Interstellar*, de Christopher Nolan



Fonte: <https://www.submarino.com.br/busca/poster-interstellar>

No entanto, alguns trabalhos voltados para o público infantil ou juvenil, ou que causaram grande interesse dessa faixa etária utilizaram alguma lógica científica nos conteúdos de aventura e fantasia como a franquia de filmes *Star Wars*:

Imagem 74 – Cartaz do filme Star Wars, de George Lucas



Fonte: <https://www.magazineluiza.com.br/poster-cartaz-guerra-nas-estrelas-star-wars-ep-4-iv-c-pop-arte-poster/p/dj4g896dch/de/pser/>

O Senhor dos Anéis, adaptação do diretor Peter Jackson dos livros homônimos de J R R Tolkien, filólogo e linguista criador de um complexo universo mitológico cultuado no mundo inteiro:

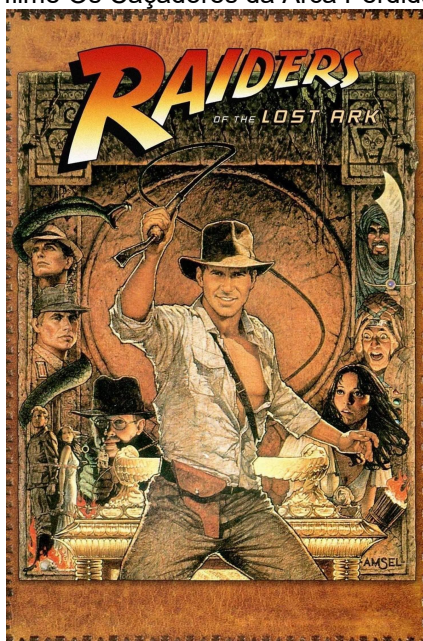
Imagem 75 – Cartaz do filme O Senhor dos Anéis – A Sociedade do Anel, de Peter Jackson



Fonte: <https://www.queroposters.com.br/produtos/poster-com-moldura-o-senhor-dos-aneis-a-sociedade-do-anel-0196/>

E os filmes de *Indiana Jones*, etc.

Imagem 76 – Cartaz do filme Os Caçadores da Arca Perdida, de Steven Spielberg



Fonte: <https://www.themoviedb.org/movie/85-raiders-of-the-lost-ark/images/posters?language=pt-BR>

É necessário levar em conta que muitas dessas histórias não chegam perto de trabalhar ciência com o nosso mesmo comprometimento, sendo que algumas delas seguem apenas uma lógica básica, remetendo a um pensamento científico incipiente, sem possuir um compromisso pedagógico. Por outro lado, é preciso admitir que muitos conceitos e ideias inseridas nessas histórias são tão ou até mesmo mais complexas que qualquer conteúdo científico mais elaborado, e, mesmo assim, o público infanto-juvenil não só mantém o interesse por essas obras justamente por elas seguirem uma lógica complexa, como aprendem seus conceitos com relativa facilidade, sendo aprendidos com mais facilidade do que os conteúdos ensinados nas escolas.

O fato de elementos das ciências da natureza e exatas serem utilizadas como referências constantes ao longo da história também colabora em termos de despertar o interesse das crianças para essas áreas do conhecimento, trazendo a ciência para uma visão menos fria e oficial, muito abordada nas escolas, para conferir a esse conhecimento um aspecto de aventura, de descoberta dos mistérios do mundo, atraindo a curiosidade dos alunos. Conforme relata Chinelli; Ferreira; Aguiar (2010, p.17):

Estudos realizados em 2002 pela OCDE⁴ atribuem o desinteresse dos jovens pelas carreiras que tratam das ciências e das tecnologias a uma questão *de sentido*: os estudantes rejeitam a proposta da escola de apresentar-lhes o mundo sob a interpretação de uma ciência fria e metódica, distante dos seus interesses. Desejam que o ensino deixe clara a importância dos conhecimentos científicos e tecnológicos para ajudá-los a compreender melhor o mundo em que vivem (OCDE, 2002).

A constatação é particularmente significativa quando colocada frente as mudanças mais recentes na forma de conceber a atividade científica. Essas mudanças reconhecem, no contexto cultural, a coerência intelectual que sustenta a escolha dos métodos e a interpretação dos resultados das investigações científicas, ao mesmo tempo, em que admitem o impacto do desenvolvimento científico e tecnológico sobre a sociedade (PRIGOGINE e STENGERS, 1991). Isso exige a formação de uma consciência moral - seja do cientista, seja do cidadão - visando ao controle ético e político da atividade científica (MORIN, 2005, 2003), e evidência uma tendência para superar-se a tradicional distinção entre as ciências naturais e as ciências sociais (SANTOS, 2004a, 2004b). Os jovens pesquisados pela OCDE parecem estar sintonizados com o novo paradigma científico, o que traria certo desconforto em relação à visão tradicional das ciências, ainda dominante nas escolas.

Esse quadro de dificuldades se une a outra dificuldade, agora por parte dos professores, conforme aponta e depois conclui Viecheneski; Carletto (2010):

[...] se por um lado é reconhecida a importância da democratização dos conhecimentos científicos e o papel da escola na disseminação da cultura científica, por outro, as pesquisas em educação em ciências têm revelado uma situação preocupante no que se refere ao ensino dessa área, sobretudo nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Estudos apontam que muitos professores têm dificuldades em promover um ambiente desafiador, propício à investigação e à construção de conhecimentos em ciências (LIMA & MAUÉS, 2006; ROSA et al., 2007; RAMOS & ROSA, 2008). Propiciar um ensino interdisciplinar e contextualizado nos anos iniciais ainda constitui desafio para muitos docentes (BRANDI & GURGEL, 2002; ROSA et al., 2007).

Outro aspecto evidenciado nas pesquisas são as concepções e crenças que educadores das séries iniciais possuem em relação ao trabalho com as ciências (LONGHINI, 2008; ROSA et al., 2007). Há professores que acreditam que os alunos dos anos iniciais não têm condições de compreender os conhecimentos científicos[...]

[...] Frente a essas questões, Rosa et al. (2007, p. 362) discutem necessário que o ensino de física para crianças, assume características diferenciadas do ensino ministrado a jovens ou adultos. Para os autores:

Ao ensinar ciências às crianças, não devemos nos preocupar com a precisão e a sistematização do conhecimento em níveis da rigorosidade do mundo científico, já que essas crianças evoluirão de modo a reconstruir seus conceitos e significados sobre os fenômenos estudados. O fundamental no processo é a criança estar em contato com a ciência, não remetendo essa tarefa a níveis escolares mais adiantados.

Assim, conforme Rosa et al. (2007), o importante é que a criança tenha oportunidades de estabelecer contato com as manifestações dos fenômenos naturais, de experimentar, testar hipóteses, questionar, expor suas ideias e confrontá-las com as de outros, enfim, de vivenciar experiências novas e estar em contato com o mundo científico.

Na mesma ideia, Lima e Maués (2006, p. 170) destacam que o trabalho docente nas séries iniciais não se reduz ao ensino de conceitos. Os autores entendem que mesmo os professores que não possuem um domínio aprofundado dos conceitos científicos, são capazes de contribuir para o processo de formação de conceitos dos alunos, pois, [...]

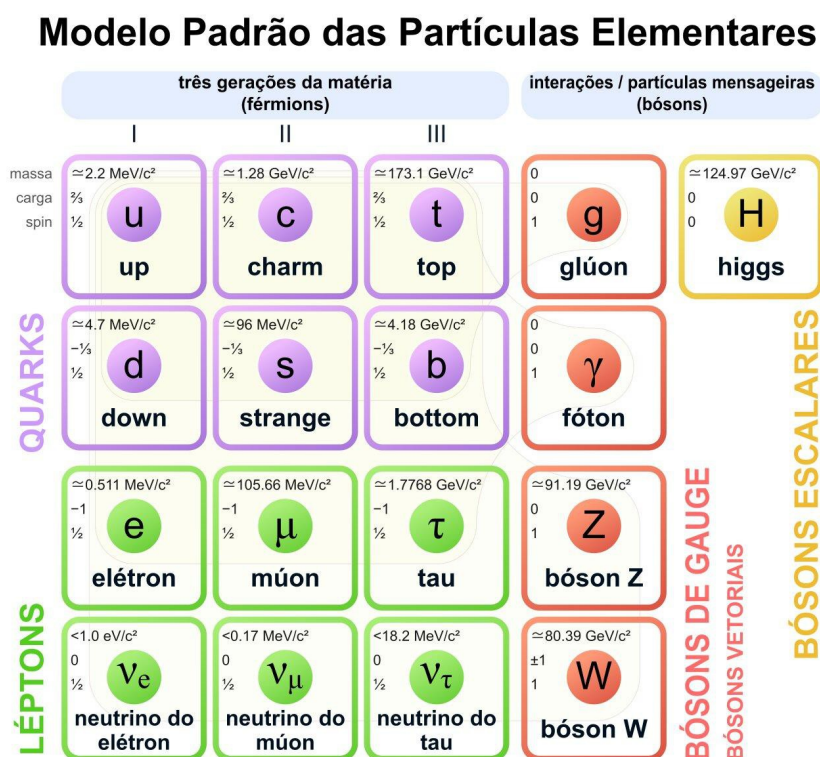
O papel que a professora exerce no desenvolvimento da criança é justamente o de forçar a ascensão dos conceitos cotidianos, de mediar o processo que vai abrindo caminho para a posse dos conceitos científicos. [...] Fazer isso demanda das professoras saberes ou vivências que não são necessariamente da ordem de conceitos específicos, mas sobre o mundo da criança e de seus modos de pensar, dizer e aprender. Trata-se de um domínio mais da ordem dos conteúdos procedimentais e atitudinais do que conceituais propriamente dito.

Levando em consideração esses apontamentos, compreendemos que incluir conceitos sobre demais áreas científicas ao longo da história significa contribuir de maneira secundária para despertar o interesse dos alunos/leitores, mesmo que esses conceitos não sejam completos e precisos, pois o papel deles na história está em

despertar a curiosidade e servir de pretexto para o professor poder abordar em sala de aula, fugindo da imagem de conhecimento rígido e formal.

A própria ideia que deu origem aos personagens Quanticons partiram da ideia de que no momento que ocorreu o Big Bang, responsável pela criação do Universo com os elementos subatômicos (como na tabela representada na Imagem 77) que surgiram nesse momento, também foi estabelecido todo o conhecimento científico existente e nossos personagens são meras individualização no formato de ícones, semelhante aos ícones presentes nas interfaces dos computadores.

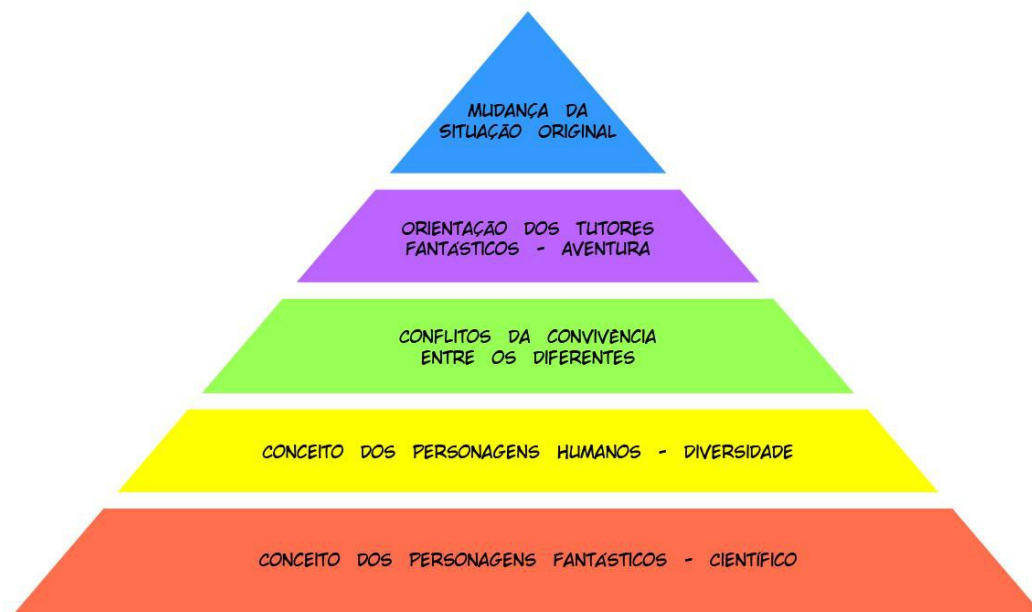
Imagem 77 – Modelo padrão de Quarks, Léptons e Bósons



Fonte: <https://www.espacotempo.com.br/modelo-padrao-particulas-fundamentais/>

Essa lógica é o plano de fundo que dá sustentação para o restante, tanto da proposta de abordagem das histórias e a maneira como elas irão se desenvolver, quanto o seu reflexo na vida cotidiana dos personagens humanos. Para ilustrar melhor a estrutura da história foi feita um gráfico de pirâmide que exemplifica o funcionamento da história (imagem 78):

Imagem 78 - Pirâmide de estrutura das histórias em quadrinhos proposta



Fonte: elaborado pelo autor (2023)

A maioria das pesquisas consultadas para averiguar a possibilidade de se utilizar a física quântica para o ensino fundamental continham informações bem mais complexas e bem mais aprofundadas do que as necessárias para embasar o conceito dos personagens, então nosso foco para ajustar o tanto que devemos ou não abordar um tema complexo, que se baseou no trabalho de pesquisadores como Silva (2021), que afirma:

Muitos pesquisadores em Ensino de Física têm dedicado seus trabalhos a defender a tese de que se faz necessário enfrentar o desafio de inserir temas de Física Moderna e Contemporânea (FMC) no Ensino Médio (EM). Machado e Nardi (2007, p. 91) defendem a atualização curricular “(...) tendo em vista a formação de cidadãos capazes de compreender as bases de inúmeras tecnologias presentes no dia a dia, tais como os computadores, o *laser* e os sistemas de posicionamento global por satélite (GPS), dentre inúmeros outros.”. Seguindo a mesma linha de raciocínio, Oliveira et al. (2007, p.447) dizem que o ensino de Física no nível médio “(...) não tem acompanhado os avanços tecnológicos ocorridos atualmente, mas décadas e tem se mostrado cada vez mais distante da realidade dos alunos.”. Moreira (2007, p.172) critica a falta de contemporaneidade dos conhecimentos ensinados: “(...) não tem sentido que, em pleno século XXI, a Física que se ensina nas escolas se restrinja à Física (Clássica) que vai apenas até o século XIX.”. Ostermann e Moreira (2000), em um artigo de revisão bibliográfica, apontam diversas justificativas para que se ensine FMC no EM.

Causava certa preocupação o fato de se utilizar os conceitos da Física Quântica de maneira não oficial, sem o caráter de matéria oficial, ensinada na escola que esteja dentro do currículo escolar regular, nesse sentido, Pinto e Zanetic (1999) dizem que:

Esses novos conteúdos não podem ser simplesmente acrescentados aos temas tradicionalmente presentes no ensino médio e no modo como estes são aí trabalhados. Diversos projetos de ensino de Física no Brasil têm se preocupado com a inserção da Física Moderna e contemporânea no ensino. Alguns parâmetros para o desenvolvimento de atividades dirigidas à inserção da Física Quântica no Ensino médio são sugeridos por Terrazan (Terrazan, 1992): a especificação do currículo, a necessidade de se privilegiar leis gerais e conceitos fundamentais exigindo pouca matematização, a compatibilidade do estudo da Física Clássica e da Física Quântica dentro da mesma programação e a falta de professores preparados para o ensino da Física Moderna são alguns dos aspectos mais relevantes que devem ser considerados ao se discutir esta temática.

Grande parte dos projetos que vêm sendo desenvolvidos em nosso país com o intuito de inserir a Física Moderna no ensino médio limitam-se basicamente à discussão dos aspectos apontados por Terrazan. Outra tentativa concentra-se na elaboração de materiais de divulgação, didáticos e de atividades experimentais.

Embora esses trabalhos se refiram ao ensino de Física Quântica no ensino médio, enquanto o nosso alvo é o ensino fundamental, pelo fato de que o tema ser apresentado de maneira indireta como o conceito dos personagens que cumprem o papel de tutores, aceitamos assumir o risco de adotar esse fundamento por compreender que existem argumentos suficientes para permitir o prosseguimento da história nos moldes propostos.

Então, em cima da estrutura já apresentada, foi realizada a pesquisa para se criar o roteiro da história em quadrinhos. Enquanto a história foi sendo desenvolvida, novas demandas foram aparecendo, tanto para esclarecer detalhes históricos quanto para auxiliar no sentido de impedir que a construção da história fuja das referências históricas e científicas. Quanto ao segundo aspecto, como houve uma base referencial prévia de referência, a checagem foi bastante facilitada durante a roteirização da história. No entanto, os detalhes históricos deram um certo trabalho, por serem especificidades que não dava para prever completamente antes de se desenvolver o roteiro. Como foi percebido a dificuldade em conferir esses detalhes, foi escolhido realizar também uma pesquisa de referência visual. Foi preciso pesquisar sobre as

tribos africanas, suas roupas e costumes, não apenas do povo congolês, mas do povo Zulu, Dagon, Pigmeu, Mudari, Massai, etc.

Foi necessário ter conhecimento mais específico sobre a diáspora africana, para ter uma ideia mais exata sobre os povos trazidos para o Brasil, de qual parte do território africano eles vieram, quais eram seus hábitos, sua cultura e sua religiosidade. Nesse ponto, é preciso destacar os dois maiores grupos étnicos provenientes da África e a sua religiosidade, segundo Gomes (2016, p. 64-67):

[...] na sua porção oeste da África é banhada pelo Oceano Atlântico, motivo que favoreceu a entrada dos europeus no continente durante o período das Grandes Navegações. [...]

[...] Foi nesta região, composta por desertos, savanas, estepes e florestas, que os europeus buscavam a maioria dos povos africanos para serem escravizados no Brasil. Sobre a região da África Atlântica, esses autores explicam que:

A história dessa região, que vai do Senegal a Angola, revela a presença de povos desde há muito, conhecedores da agricultura e do ferro. Pertencentes aos milenares troncos linguísticos nigero-congolês ou banto, sua organização social ficou marcada por uma luta feroz contra a natureza hostil [...]. A crescente desertificação do Saara, assim como o árduo desflorestamento de áreas ao sul do deserto, convidava os grupos a se estabelecerem, embora de forma dispersa, em planícies inundáveis e sobre pequenas colinas. A escolha de tais lugares não era aleatória. Estas eram regiões facilmente defensáveis contra ataques de feras ou outros povos. (Mary; Venâncio, 2004, p.2-3).

Segundo Prandi (2010), “de maneira geral os povos da África Negra são classificados em dois grandes grupos linguísticos: sudaneses e bantos”. Cabe aqui apresentar uma distinção entre esses dois principais grupos africanos trazidos ao Brasil pela diáspora, dos quais sudaneses corresponde a:

Designação arbitrária dada aos povos africanos localizados a oeste, entre o Saara e Camarões. Sudanês é um qualitativo do grupo de línguas africanas faladas da Etiópia ao Chade, do Sul do Egito a Uganda, e no norte da Tanzânia, no qual se incluem, entre outras, as línguas iorubá, fon, hauçá e as dos povos aças. (Lopes, 2004, p.634).

Já se referindo sobre a utilização ao vocábulo banto, Lopes (2004, p. 98) explica:

Vocábulo que pode ser usado nas formas flexionadas “banto”, a, os, as” ou “bantu”, sem flexões, e que designa cada um dos membros da grande família etnolinguística à qual pertenciam, dentre outros, os escravos no Brasil, chamados angolas, congos, cabindas, benguelas, Moçambique, etc”. (Lopes, 2004, p. 98). [...]

[...] Observe que a maioria dos bantos e sudaneses ocupavam a porção oriental do continente africano.

Os sudaneses constituem os povos situados nas regiões que hoje vão da Etiópia ao Chade e do sul do Egito a Uganda mais o norte da Tanzânia. Ao norte representam a subdivisão do grupo sudanês oriental (que compreende os núbios, nilóticos e báris) e abaixo o grupo sudanês central, formado por inúmeros grupos linguísticos e culturais que compuseram diversas etnias que abasteceram de escravos o Brasil, sobretudo os localizados na região do Golfo da Guiné e que, no Brasil, conhecemos pelos nomes genéricos de nagôs ou iorubás (mas que compreendem vários povos de língua e cultura iorubá, entre os quais os oyó, ijexá, ketu, ijebu, egbá, ifé, oxogbô, etc.), os fon-jejes (que

agregam os fon-jejesdaomeanos e os mahi, entre outros), os haussás, famosos, mesmo na Bahia, por sua civilização islamizada, mais outros grupos que tiveram importância menor na formação de nossa cultura, como os grúncis, tapas, mandingos, fântis, achântis e outros não significativos para nossa história. Frequentemente tais grupos foram chamados simplesmente de minas. (Prandi, 2000, p. 53-54). [...]

[...] Segundo Lopes (2006), bantu é o termo português que designa um grande grupo de línguas e dialetos negro-africanos. p.67.

É possível também conferir a proveniência dos dois maiores grupos e aonde eles acabaram se instalando predominantemente em território brasileiro depois da sua diáspora:

Imagem 79 - Rotas dos Bantos e Iorubás no Brasil



Fonte: Gomes (20016, p. 74)

Esse mapa indica que, enquanto os iorubás se instalaram na região da Bahia, os Bantos se separaram entre a região do Rio de Janeiro e Pernambuco. Ainda conforme nos relata Gomes (2016), as características de cada povo trazido para o Brasil, como a religião, os cantos e a língua, tinham uma relação íntima com a maneira como eles viviam cotidianamente, sendo que não havia um único povo, com uma única tradição e cultura. Mesmo com a tentativa de o colonizador europeu apagar o máximo que podiam da identidade dos escravos como parte do processo de diminuição e subjugação dos

povos, os africanos desenvolveram estratégias muito engenhosas que garantiram a sobrevivência de suas identidades, permitindo que eles mantivessem o espírito de pertencimento ao seu lugar de origem.

Uma das formas foi manter o apego à sua origem e deuses cultuados, ensinando oralmente seus descendentes sobre os orixás e seus segredos, baseados numa hierarquia aliada a lealdade que tinha como base os laços familiares, conseguiram reconstituir no Brasil sua religião e também outros aspectos de sua cultura. A religiosidade fortaleceu no povo escravizado seu propósito de permanência na nova terra. Dessa maneira, os iorubá deram forma ao que hoje conhecemos como Candomblé. No entanto, ela não foi formada de maneira única, mas tendo suas variações, como o Candomblé Angola, o Congo e o Cabinda.

Essa riqueza permitiu que o orientador sugerisse incluir dentro da história do Chico Rei um momento em que era possível vê-lo relembrando os ensinamentos da criação do mundo segundo os Orixás, que exigiu mais uma pesquisa: conhecer o mito de criação do mundo consoante a tradição lorubá.

Entretanto, foi necessário ter um certo cuidado para acabar não produzindo uma história dentro de outra história dentro de outra história, fazendo com que a compreensão das crianças ficasse mais difícil devido ao excesso de meta história. Para evitar esse problema, uma vez que se pegamos o mito da criação do mundo já existe uma história suficientemente rica a ponto de desviar bastante a atenção do leitor para outro contexto, nosso trabalho foi o de referenciar os episódios contidos na tradição lorubá de maneira ilustrativa, se baseando mais na imagem das cenas-chave da criação do que na trama histórica da mitologia.

Um detalhe que precisou ser checado por imprecisão foi com relação ao local de desembarque de Chico Rei no Brasil. Havia uma dúvida por deficiência de documentação se o seu desembarque se deu na cidade de Recife ou no Rio de Janeiro. Pelo levantamento realizado foi decidido convencionar o desembarque no Rio de Janeiro, por estar conforme a maioria das versões da história de sua vida e também porque existe a probabilidade do navio negreiro que o transportou ter feito seu primeiro contato com terra firme em território brasileiro na cidade de Recife, mas seu ponto de final ser o Rio.

Outro ponto que precisou ser checado foi confirmar onde no Rio de Janeiro era o porto em que Chico Rei desembarcou. Algumas fontes de pesquisa se referiram ao Cais do Valongo um importante ponto de desembarque de escravos, o que exigiu pesquisar mais a fundo essa informação, uma vez que a descoberta das ruínas do que seria o Cais do Valongo no Rio era recente e o material das escavações ainda poderia revelar inúmeras novidades.

No entanto, por pura sorte, enquanto as pesquisas para descobrir algo a mais sobre o Valongo, apareceu como resultado um artigo sobre a cartografia e a navegação no Rio de Janeiro, contendo mapas e documentos que comprovaram que no ano que consta nas versões da história de Chico Rei (1740) os desembarques de escravos eram realizados no centro da cidade, conforme relata Secretaria de Cultura e Economia Criativa (201-?):

O Cais foi construído em 1811, a mando de D. João VI. Considerava-se necessário retirar o comércio de escravos da região central do Rio de Janeiro, na atual Praça XV, e levá-lo para o subúrbio da cidade. Isso representou uma tentativa de isolamento dessa prática, para que ela não afetasse o cotidiano da população branca. Mesmo quando D. Pedro I assumiu o poder, o tráfico de negros continuou presente. A Constituição promulgada no dia 25 de março de 1824 mantinha a ordem social baseada no açúcar, no café e no tráfico de escravos.

Foi de grande importância o material conseguido sobre a cartografia do Rio de Janeiro, por fornecer uma referência visual de como era a praça central, local que servia para desembarque dos escravos africanos, permitindo assim reproduzir a cena em que Chico Rei desembarcaria em território brasileiro (imagem 80).

Imagem 80 - Cena do desembarque dos escravos trazidos da África, contidos na HQ



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Em cima desse fato, foi feito um levantamento de mapas e fotos de regiões centrais do Rio de Janeiro, incluindo coleção de fotos do cenário da Baía de Guanabara, vista da Praça XV e também fotos das ruas, igrejas e casario de Ouro Preto para auxiliar a produção das cenas da história de Chico Rei, incluindo imagens de sua mina de ouro e da igreja cuja construção ele financiou. A grande revelação desse episódio de sua vida ficou por conta da descoberta que sua história se mistura com a história de Antônio Francisco Lisboa, conhecido como Aleijadinho, o principal artista da arte barroca brasileira. Segundo nos conta Filho (2021):

A igreja tem uma grande importância para o Barroco Mineiro, que vivia naquela época a sua grande explosão criativa. O espetacular entalhe da Capela Mor é de autoria de Francisco Xavier de Brito, um famoso artesão da época, pai e instrutor do Aleijadinho. Os elementos e traços da cultura negra de Minas

Gerais aparecem na sua decoração, como conchas, caramujos, chifres e outros elementos da religiosidade africana, inclusive a imagem de um Papa Negro.

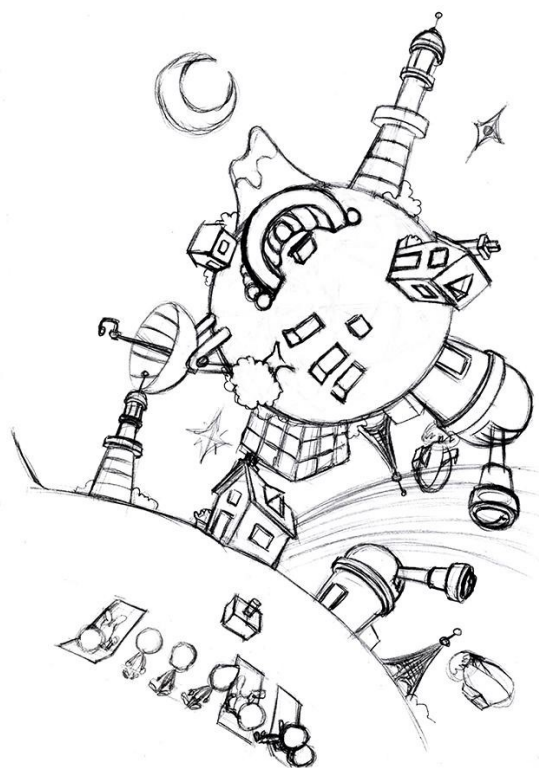
Era preciso também trabalhar um pouco o universo dos personagens humanos e dos Quanticons, para que houvesse uma ambientação coerente dos personagens com o local em que eles iriam atuar.

No caso dos Quanticons, como se tratava de uma espécie de mundo fantástico virtual que existe apenas dentro de um computador, ele não foi trabalhado com muito afincado para não desviar do objetivo principal da história, o qual é o de se tratar do tema e da realidade dos personagens humanos. O que ficou estabelecido, por consequência, é que, como sendo um universo virtual, ele representaria um tipo de planeta infantil, aos moldes de uma playground, colorido e fantasioso em que os objetos e construções seriam um misto de parque de diversões com laboratório de ciências, com observatório, escorregador, casa na árvore, arco-íris, piscina, árvores, biblioteca, campo para atividades físicas, fliperama, laboratório de química, montanha-russa, farol, chalé, terminal de computador, etc. Na cena da história esse universo não aparece na sua totalidade, apenas sugere ser um lugar onde brincar, estudar, criar alguma coisa, jogar, fazer artes e descansar tem a mesma importância (imagem 81). Também foi evitado dar muitas explicações sobre como seria a interação entre o mundo dos Quanticons e o mundo humano, apenas mostrando que o meio de comunicação se daria através do computador do avô de Mateus, que havia feito a experiência que permitiu a comunicação entre os dois mundos.

Imagem 81 - Universo Quanticons

UNIVERSO QUANTICONS NO RASCUNHO

UNIVERSO QUANTICONS NO DESENHO À LÁPIS

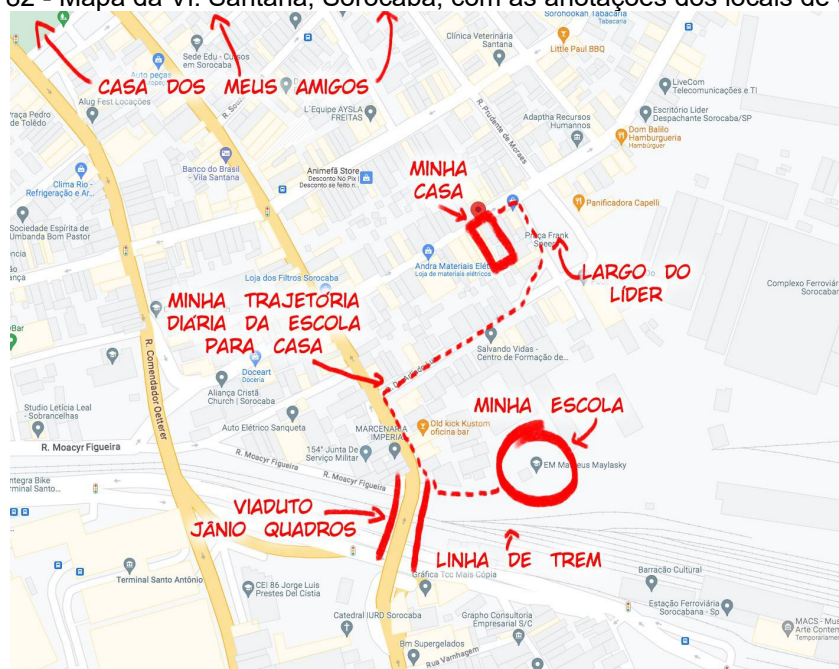


Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Na parte humana, foi preciso desenhar um mapa do bairro onde as crianças moravam, para poder desenvolver a história de maneira com alguma coerência geográfica, justificar as atitudes que seriam tomadas pelas crianças no decorrer da história para induzir o contato com os Quanticons.

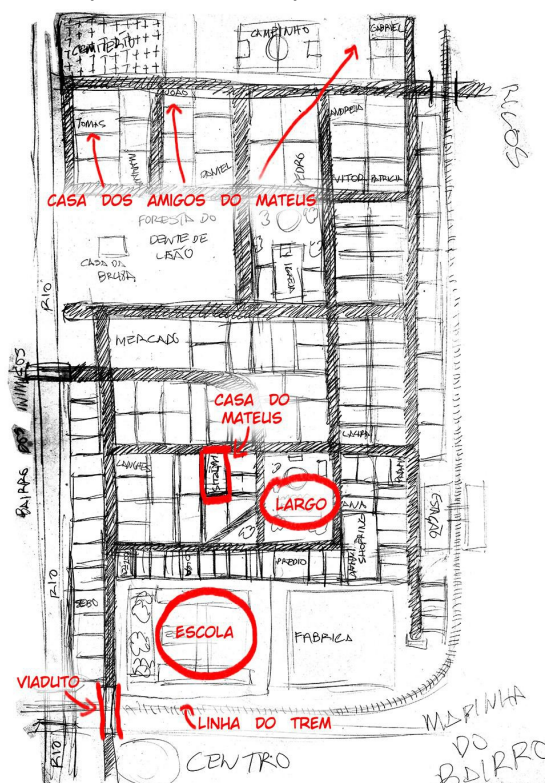
Sempre que imaginou o bairro das crianças, o autor sempre usou a referência o próprio bairro em que passou a infância e adolescência, na cidade de Sorocaba, interior de São Paulo, sendo a casa do avô do Mateus exatamente no mesmo lugar onde ficava a casa em que ele morou com sua avó; a escola das crianças também no mesmo lugar da escola que o autor estudou até a 8ª série e a casa dos amigos do Mateus na mesma localidade do bairro em que seus amigos costumavam morar durante a sua infância, conforme poderá ser conferido nas imagens 82, 83 e 84.

Imagem 82 - Mapa da Vl. Santana, Sorocaba, com as anotações dos locais de cada casa



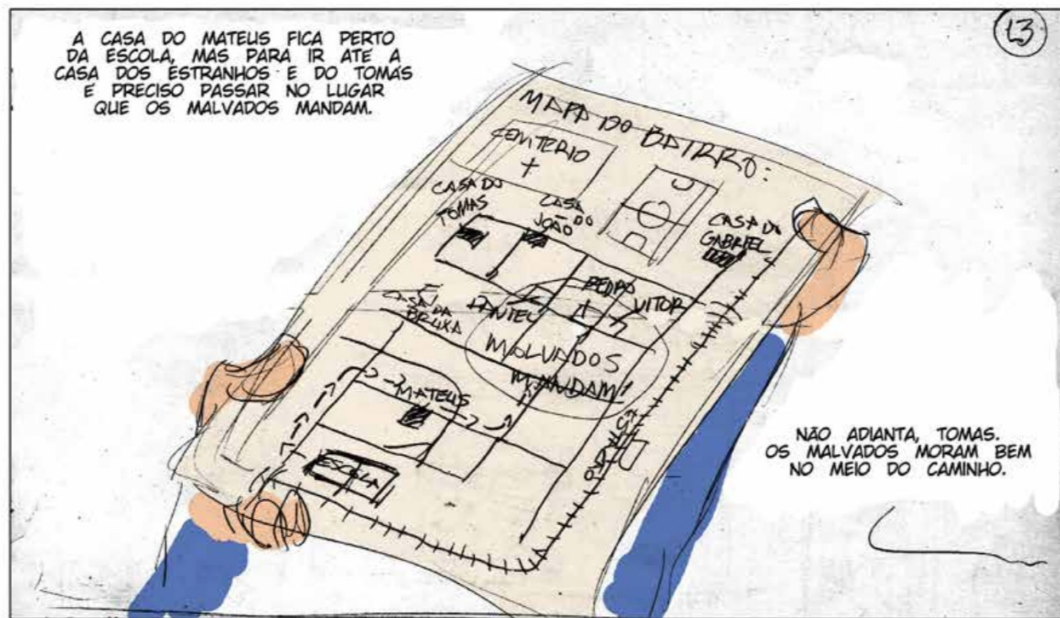
Fonte: Google Maps

Imagem 83 - Rascunho do mapa do bairro em que vivem Mateus e os demais personagens



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

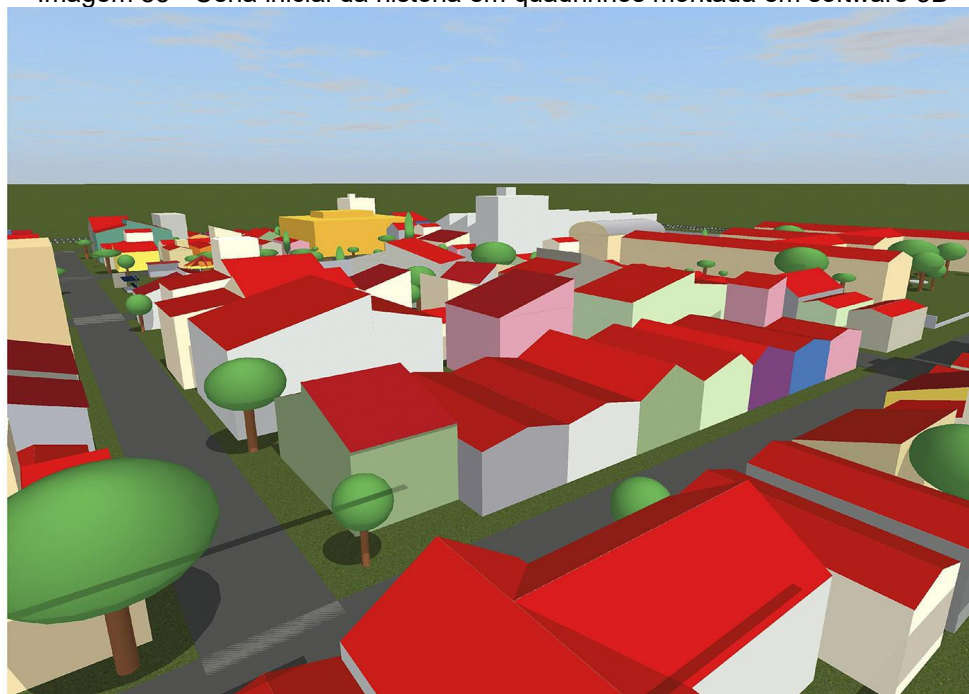
Imagem 84 - Mapa do bairro, utilizado em cena durante a história em quadrinhos



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Seguindo a referência desse mapa, foi construído uma versão 3D desse mapa durante o processo de estudo das artes e cenas realizado ao longo da iniciação científica. Esse modelo do mapa em 3D foi muito útil como fonte de consulta na hora de montar as cenas na história em quadrinhos, lembrando que a sua função deve ser a de referência, quando houver alguma dificuldade em determinar como os elementos do cenário ficarão em um determinado ângulo de visão. Nesse roteiro da história do Chico Rei, o modelo 3D foi utilizado de referência apenas para auxiliar a montar a primeira cena da história de acordo com as imagens 85 e 86.

Imagem 85 - Cena inicial da história em quadrinhos montada em software 3D



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Imagem 86 - Cena inicial da HQ finalizada à lápis



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Outras escolhas precisaram ser feitas para viabilizar a produção da história em quadrinhos. O maior desafio foi o de escolher qual seria a diagramação básica das

páginas de HQ, para a história fluir da maneira mais suave possível, cabendo na proposta de se fazer uma revista de 60 páginas.

Uma revista tradicional de quadrinhos costuma adotar o modelo de diagramação baseada em três tiras por página, por ser um padrão que permite imprimir a HQ naquilo que é comumente chamado de formatinho (19 X 13,5 cm) ou no formato americano (26 X 17 cm), permitindo uma visibilidade razoável da cena contida em cada quadro e um balão com tamanho que permita ter bastante texto sem comprometer a cena dos quadros (imagem 87).

Imagem 87 - Exemplo de página de quadrinhos construída com layout de três tiras por página



Fonte: Akira nº1 - Epic Comics

O problema foi o fato de que existe uma quantidade gigantesca de conteúdo a ser trabalhado nessa história, o que tornaria a produção inviável dentro de 60 páginas, exigindo no mínimo o dobro de páginas para dar conta da história inteira.

O próximo padrão de diagramação é um dos mais comuns até os anos 90 do século XX, que é a diagramação baseada em quatro tiras por página, um modelo que embora para revistas editadas no formatinho exija um desenho menor para poder

manter no quadro os elementos de cena necessário, pode comprometer o conteúdo da história principalmente se houver a necessidade de balões com muito texto, deixando a leitura mais truncada e prejudicando a fluidez. Por isso é um padrão de diagramação que funciona perfeitamente bem em revistas publicadas em formato europeu ou magazine (21,5 x 28cm em média) que permite uma boa visualização e auxilia na dinâmica da história (imagem 88).

Imagem 88 - Página de HQ com diagramação de quatro tiras por página



Fonte: Asterix no Jogos Olímpicos, Editora Cedicbra

Esse padrão costuma proporcionar as histórias em quadrinhos com melhor fluência e aproveitamento tanto de arte quanto de texto. No entanto, o aumento do número de tiras na diagramação de uma página costuma deixar a história mais densa, por ter maior número de imagens em uma página. Para nossa infelicidade, a quantidade de conteúdo necessário para se criar a história completa era tão grande que, mesmo com essa diagramação, haveria um grande risco de ser preciso bem mais de 60 páginas para a sua conclusão.

Por isso, não houve outra decisão a ser tomada que não fosse trabalhar a diagramação das páginas com cinco tiras por página. Um modelo de diagramação mais antigo, feito para revistas de tamanho grandes, que imprime uma dinâmica de leitura que pode ser mais densa, por isso mesmo exige um esforço para se compensar o excesso de quadro, dando fluidez na história e evitando que a maioria dos quadros tenha textos muito grandes (imagem 89).

Imagem 89 - Exemplo de diagramação de página de quadrinhos de cinco tiras



Fonte: Os Anos de Ouro do Pato Donald Vol. 1, Editora Abril

Na hora de fazer a montagem do boneco da história toda, já aplicando o roteiro finalizado, foi possível a façanha de finalizar a história inteira com 57 páginas, permitindo uma boa fluência entre textos e imagens, com a possibilidade de ter quadros com cenas de destaque e permitindo que até a sua completa finalização, se for preciso seja acrescentada mais 3 páginas.

Passado esse dilema, outra questão de ordem estética surgiu enquanto estávamos realizando as primeiras artes das páginas de quadrinho: a necessidade do uso de retículas da maneira como havia sido proposto originalmente cada vez mais soava sem sentido nesse tipo de proposta de arte, principalmente por remeter a uma estética que fugia bastante de uma identidade que remetesse a uma brasilidade, tão necessária para que as pessoas possam esteticamente se verem representadas. Além disso, essa prática exigiria um tempo adicional para a sua aplicação que poderia comprometer a finalização das artes. Por fim, a presença das retículas acrescentava pouco à arte em si.

Também foi notado que as cores chapadas da maneira como havia sido prevista também começou a entrar em cheque, uma vez que o estilo de desenho não tirava proveito em termos de agilizar a produção. Em compensação, ao se realizar alguns testes percebemos que a colorização com aquarela digital conferia ao desenho uma beleza que realçava mais ainda os desenhos, conforme é possível conferir na imagem 90.

Imagem 90 - primeira cena da HQ colorizada com aquarela digital



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Enquanto as artes estavam sendo produzidas, outro detalhe começou a incomodar o autor e se apresentou como um dilema estético: a impressão de que os rascunhos, quando montados na diagramação da página, oferecia um aspecto mais bonito, espontâneo, caótico e livre do que a arte finalizada com traço único. Por algum tempo, as artes das páginas foram sendo finalizadas com o traço limpo até que, durante uma conversa com o orientador, foi sugerido realizar um teste: finalizar um rascunho com aquarela digital para ver se a mudança ficaria melhor do que as artes anteriores. Essa colorização foi essencial para a decisão final ser de não mais passar os rascunhos a limpo e fazer a colorização diretamente no traço do desenho original. Os motivos dessa decisão poderão ser conferidos na imagem 91.

Imagem 91 - comparação entre o traço limpo e o rascunho colorido



Fonte: elaborado pelo autor (2021)

Outro problema que trouxe muita preocupação durante o momento da produção da pesquisa foi o fato de se perceber que o prazo existente para entrega do relatório da iniciação científica não era suficiente para ter a história em quadrinhos finalizada. Pela experiência dos meses de trabalho foi possível compreender que uma revista de quadrinhos com as características que estava sendo proposta, mesmo sendo eliminada a etapa de passar o rascunho a limpo, seria necessário ter de seis a doze meses para se produzir todas as 57 páginas da HQ. Levando em consideração que era obrigatório entregar o relatório da pesquisa, foi decidido que ao invés de finalizar toda a história,

seria entregue uma versão da montagem do boneco do roteiro com o layout simples, colorizado e com o texto aplicado, uma vez que essa versão seria suficiente para ser a história ser lida e compreendida, embora sem o primor visual da arte final.

No final do prazo estabelecido, todo o material acertado estava pronto para ser entregue, permitindo até mesmo ter um rico material para participação no Congresso de Iniciação Científica da Unesp.

No ano seguinte, aproveitamos a mesma ideia para acrescentar um projeto na Iniciação Científica do ano seguinte, dessa forma foi possível pesquisar e já deixar pronto para finalização mais um roteiro com layout montado, agora contando a história de Chica da Silva, seguindo o mesmo grau de exigência e comprometimento do primeiro roteiro, o que gerou outra história de 59 páginas, em que foi possível continuar a tratar as questões étnico-raciais com maior aprofundamento cobrindo grande parte da temática que, compreendemos ser muito ampla e importante para vir a conhecimento de todos.

Depois de todo o trabalho, a nossa expectativa era que fosse possível finalizar as 57 páginas da HQ para o Trabalho de Conclusão de Curso, quando por um problema técnico o HD que continha todas as artes-finais já concluídas, mais os desenhos escaneados, com a diagramação das páginas da HQ, roteiro, referências, maquete em 3D do bairro, artigos e livros digitais utilizados na pesquisa foram perdidos. Com muito esforço foi conseguido encontrar um profissional capaz de realizar o resgate de informações de HDs com defeito, no entanto, foi possível resgatar apenas metade de todos os documentos perdidos, o que fez com que apenas algumas artes, livros e artigos pudessem ser encontrados. Através da busca por email, arquivos deixados nas nuvens, pendrives, etc. foi possível reaver uma parte dos materiais de extrema importância, como o layout das HQ montadas, os relatórios da Iniciação Científica e uma parcela pequena de imagens das artes.

Por causa desse problema, tivemos que trancar a matéria de TCC, para haver condições de reiniciar boa parte não só do trabalho de produção da revista, mas da pesquisa em si.

Diante da situação apresentada, ficou determinado que a pesquisa seria voltada a não apenas resgatar tudo o que havia sido perdido, mas refazer a pesquisa

procurando cobrir os pontos que não puderam ser atendidos a contento na pesquisa original. Por sorte, a única matéria que havia sido trancada, de Expressão Oral e Escrita na Educação Infantil, foi realizado durante o primeiro semestre e foi de grande importância para complementar as pesquisas do nosso trabalho, permitindo chegar a um resultado que, durante as pesquisas anteriores que tratam sobre as utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula, não havíamos encontrado nada semelhante.

Com esse empenho no trabalho de pesquisa, também foi necessário escolher e aceitar o fato que ainda não seria o momento de realizar a finalização da HQ, uma vez que o trabalho seria bem mais profundo e que há a exigência acadêmica de um TCC em forma de relatório e não um produto decorrente de uma pesquisa. No decorrer dos meses, foi possível se aproximar de alguns núcleos acadêmicos de estudo de quadrinhos e educação, que facilitou o intercâmbio de conhecimento com outros pesquisadores, em especial o grupo Eduquadrinhos, da UFPE, que auxiliou muito a corrigir e complementar o trabalho realizado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se quisermos que os alunos recordem melhor ou exercitem mais o pensamento, devemos fazer com que as atividades sejam emocionalmente estimuladas. A experiência e a pesquisa têm mostrado que um fato impregnado de emoção é recordado mais sólido, firme e prolongado que um feito indiferente. Cada vez que comunicarem algo ao aluno tente afetar seu sentimento. A emoção não é uma ferramenta menos importante que o pensamento.

(Vygotsky)

Se houvesse por parte do autor pressa em ver seu projeto finalizado, não seria preciso passar por quase cinco anos realizando de uma graduação no intuito de adquirir o conhecimento necessário para trabalhar as questões étnico-raciais em uma HQ, bastaria fazer um roteiro e ficar meses trabalhando em cima de sua arte final. A questão é que, quando se produz um material de comunicação, você tem um potencial de difusão de informação potente, não importa qual mídia ele faça parte.

Fazer pelo fazer se torna algo sem significado e sem relevância. Quando uma pessoa se propõe a realizar algum feito, precisa pensar que esse algo pode influenciar outras pessoas e gerar resultados para o autor e para as pessoas que tiverem contato com a obra realizada.

Por isso essa ideia que surgiu em 1999 levou tanto tempo para se consolidar. Por muito tempo esse projeto foi levado para potenciais patrocinadores, investidores, apoiadores e orientadores ligados ao mercado. Eram unânimes em reconhecer a ambição do projeto e o seu potencial transformador. Mas a proposta estava longe da visão de mundo e do tipo de negócio que essas pessoas desejavam fazer parte: projetos rápidos, que aproveitasse os modismos, com grande impacto visual e pouco conteúdo para a sua produção não ser muito trabalhosa, que permitisse a fácil exploração da sua imagem proporcionando o máximo de lucro possível, para ser

abandonado assim que o consumidor estiver farto da superexposição pública do trabalho.

O compromisso com a educação também foi um forte elemento a afastar apoio e inviabilizar o projeto. Por isso tantos anos passaram até o projeto ser assumido e encontrar um meio de se tornar realidade. As pessoas costumam ter muito receio em realizar coisas novas, preferem repetir velhos hábitos, eternizando velhos dilemas, o que trava a mudança. Talvez a proposta fosse muito arrojada para a época em que ela foi concebida. Talvez ainda seja. Talvez o autor seja demasiado pretensioso, mas não há outra maneira de se acertar a mão senão assumindo os riscos.

Vivemos uma realidade em que a educação sofreu ataques ferozes no sentido de a tornar mera mercadoria nos últimos anos, ao invés de um direito inalienável do ser, capaz de promover as mais profundas mudanças na sociedade e nas pessoas. Talvez essa realidade torne a proposta algo não muito aceito por profissionais da educação comprometidos com um modelo transformador e crítico, principalmente pelo fato de que histórias em quadrinhos no Brasil quase sempre são associadas à cultura de massa, ao consumismo e individualismo. Mas o fato é que os quadrinhos são um meio de comunicação popular, de fácil acesso para qualquer faixa etária, fácil de ser adaptado para outras linguagens e fácil de adaptar obras de outras linguagens.

A natureza das histórias em quadrinhos a aproxima do audiovisual por ter nela mesma mais de uma linguagem acontecendo ao mesmo tempo (escrita e desenhada) com um custo e necessidade de profissionais envolvidos na sua produção bem menor. Isso concorre para a sua viabilização. No entanto, desde os anos 60 e 70 do século passado, editoras estrangeiras invadiram o mercado editorial nacional com títulos já consagrados fora do país sendo vendidos a um custo abaixo do custo de produção, o que fez com que a maioria artistas nacionais falassem por não conseguir competir em pé de igualdade.

Atualmente produzir quadrinhos no Brasil tornou-se atividade secundária de artistas que atuam profissionalmente em outras áreas e tem nessas profissões suas fontes de renda, que via de regra são desperdiçadas no seu excedente na hora de produzir e vender suas obras de quadrinhos.

Vivemos num país que quase não lê, mas que paradoxalmente abriga filiais das maiores editoras do planeta que obtém lucros milionários no Brasil graças ao PNLD que não tem nenhuma norma de reserva de mercado para proteger profissionais brasileiros, nem toma medidas visando assegurar os direitos autorais para os artistas que atuam com essas editoras, fazendo com que a maioria da verba destinada para compra estatal de livros vá parar diretamente na conta das suas matrizes.

As tabelas de livros mais vendidos do Brasil divulgados pela Câmara Brasileira do Livro não incluem a categoria de livros didáticos, mas se tivesse essa categoria eles ocupariam praticamente toda a lista. Isso revela que, para o mercado editorial, os livros editados para escola não são considerados literatura em nenhum grau, mas para as empresas são uma gigantesca fonte de renda. Os alunos das escolas públicas recebem todos os livros das matérias do seu currículo gratuitamente, no entanto, seus livros sequer são tratados como livros pelos próprios alunos e professores.

Nossa lembrança de infância remetia a uma memória afetiva muito grande dos livros didáticos, pois ele era uma espécie de brinquedo, que, ao longo do evoluir das séries, deixou de exercer essa relação para se transformar em mero acessório dos alunos. Ao contrário, as revistas de história em quadrinhos têm um espaço tão especial na afetividade de seus leitores que a maioria deles coleciona essas revistas após adulto. Ao ter essa relação de afetividade com um livro ou revista, você também tem essa mesma relação de afetividade com o seu conteúdo.

A transitoriedade do livro didático, portanto, está intimamente ligada a essa falta de conexão afetiva que deixa de ser feita com o aluno/leitor.

Da mesma maneira que é possível haver uma conexão baseada na afetividade entre aluno e professor, também é possível que essa afetividade seja estabelecida entre aluno e material didático. Quando nos referimos às HQ, essa conexão afetiva é tão grande que costuma ser encarada como fanatismo.

O que não falta é evidência de que as HQ têm um potencial pedagógico gigantesco, o problema é que dentre os quadrinistas existe muito pouca gente preocupada em produzir histórias em quadrinhos para ser material didático. Na maioria das vezes, quando se pensa em utilizar esse recurso em sala de aula, o que se tem são materiais mostrando que seu uso é viável e orientando o professor a como utilizar as

HQ na escola. O fato é que existe um abismo entre a possibilidade de se usar quadrinhos para ensinar matérias escolares e ter quadrinhos com matérias escolares, pensado e produzido para ser material didático.

Esta pesquisa revela, entretanto, que produzir uma revista de quadrinhos planejada para se tornar material didático exige uma série de saberes ou habilidades que, muitas vezes, o quadrinista não possui e provavelmente nunca pensou em adquirir. São eles:

- a) Conhecimento básico sobre pedagogia;
- b) Conhecimento sobre didática;
- c) Domínio sobre a matéria a ser ensinada para além do conteúdo dos livros didáticos tradicionais;
- d) Hábito de realizar pesquisas científicas em fontes confiáveis antes de realizar a produção de uma história em quadrinhos; e
- e) Iniciativa para realizar algo novo, que exija de o artista sair da sua zona de conforto.

Produzir revistas de quadrinhos visando ensinar conteúdo dos currículos escolares é uma possibilidade real, com uma demanda óbvia latente e um público potencialmente pronto para seu consumo. Dos meios de comunicação de massa existentes atualmente, é um dos que tem o custo de produção mais baixo de todos, sendo que já existe logística governamental para distribuição desse material. Portanto, optar por não desenvolver esse gênero seria mais uma escolha política, baseada em apostar num projeto de vedação ao acesso do conhecimento científico às crianças para eternizar uma relação de poder em que o saber é raro do que por dificuldades materiais.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Educação após Auschwitz**. In: Educação e Emancipação. 3ª Ed. São Paulo: Paz e Terra. Tradução de Wolfgang Leo Maar, 2. 1995.

ALCÂNTARA, Claudia Sales de. “Ler ou Não Ler, Eis a Questão”: O Uso Das Histórias em Quadrinhos na Educação Brasileira. **ANPUH – Simpósio Nacional de História**, Fortaleza, 2009.

ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019. 264 p. ISBN
ARANTES, J. T. **Racismo e “branquitude” na sociedade brasileira**. Agência Fapesp. 2015. Disponível em:
<http://agencia.fapesp.br/racismo_e_branquitude_na_sociedade_brasileira/20628/>
Acesso em: 04 abr. 2020. Acesso em: 04 abr 2020.

BACHEGA, Diogo. **Por que o mercado de HQ no Brasil tem cada vez mais obras de vários outros países**: Setor dos quadrinhos vive auge da diversificação, com títulos que saem do eixo americano de DC, Marvel e Disney. Site Folha de S. Paulo: Folha de São Paulo, 11 nov. 2022. Disponível em:
<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/11/por-que-o-mercado-de-HQ-no-brasil-tem-cada-vez-mais-obras-internacionais.shtml>. Acesso em: 1 maio 2023

BARBOSA, Juliana; PRISCO, Luis. **Quadrinhos**: Dados quebram teoria do “quem laca, não lucra” em vendas de HQ. [S. l.]: Metrópoles, 15 out. 2021. Disponível em:
<https://www.metropoles.com/entretenimento/quadrinhos/dados-quebram-teoria-do-quem-laca-nao-lucra-em-vendas-de-HQ#:~:text=O%20ano%20de%201997%2C%20por,24%2C%20milh%C3%B5es%20de%20revistas>. Acesso em: 1 maio 2023.

BENEDITO, Beatriz Soares; CARNEIRO, Suelaine; PORTELLA, Tânia. **Lei 10.639/03**: a atuação das Secretarias Municipais de Educação no ensino de história e cultura africana e afrobrasileira. São Paulo: Alana, 2023. ISBN 978-65-88653-22-7. Disponível em: <https://alana.org.br/wp-content/uploads/2023/04/lei-10639-pesquisa.pdf>. Acesso em: 10 out. 2023.

BITTENCOURT, C. (org): **A formação do professor de história e o cotidiano da sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.

BRANDÃO, C. R. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 2005

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ensino Fundamental. Brasília: EC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em:
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em: 14 abr. 2020.

BRASIL, Congresso Nacional, 2003, **Lei Federal nº 10.639/03**, inclui no currículo da educação básica o ensino de História e cultura afro-brasileira. Brasília, disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 10 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental (SEF).

Parâmetros Curriculares Nacionais: história. Brasília, DF: SEF, 1998.

CAMPOS, Claudio César de Oliveira. **Quadrinhos e o incentivo à leitura.** Orientador: Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque. 2013. 143 p. Monografia (Bacharel em Biblioteconomia) - Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, Brasília, 2013

CARVALHO, Josemar Pinheiro de. **Lei que inclui a história e cultura afro-brasileira na educação básica faz 20 anos:** Embora duas décadas tenham se passado, a lei 10.639 não foi implementada de forma efetiva nos currículos escolares. Rio de Janeiro: Brasil de Fato, 2 mar. 2023. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2023/03/02/lei-que-inclui-a-historia-e-cultura-afro-brasileira-na-educacao-basica-faz-20-anos>. Acesso em: 14 out. 2023.

CHINELLI, Maura Ventura; FERREIRA, Marcus Vinícius da Silva; AGUIAR, Luiz Edmundo Vargas de. Epistemologia em sala de aula: a natureza da ciência e da atividade científica na prática profissional de professores de ciências. **Ciência educ.**, Bauru, v. 16, n. 01, p. 17-35, abr. 2010. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-73132010000100002&lng=es&nrm=iso. Acesso em 20 out. 2023.

COLLACITE, Maria Laura Musegante. **Educação e Emancipação:** Direitos Humanos, Filosofia e História. Orientador: Eli Vagner Francisco Rodrigues. 2020. 95 p. Dissertação (Mestrado em Filosofia e História) - Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, Campus de Bauru, Bauru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/192777>. Acesso em: 18 abr. 2023.

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

FANON, Frantz. **Pele Negra, Máscaras Brancas.** São Paulo: Ubu Editora, 2020. ISBN 978 65

FILHO, Joaquim Ney. **A Igreja de Santa Efigênia.** In: Um Pouquinho de Cada Lugar. [S. l.], 11 ago. 2021. Disponível em: <https://umpouquinhodecadalugar.com/brasil/chico-rei-e-a-igreja-de-santa-efigenia/>. Acesso em: 31 out. 2023.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. JOUVE, V. A leitura. Traduzido por Brigitte Hervor. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

FRANCK, Alberto. **Top 10 maiores bilheterias da história do cinema.** [S. l.], 20 dez. 2022. Disponível em: <https://musicaecinema.com/top-10-maiores-bilheterias-da-historia-do-cinema/>. Acesso em: 1 maio 2023.

GAGLIARDI, Ignacio. **Igreja Santa Efigênia dos Pretos, Ouro Preto (MG) – Parte IV:** A lenda do famoso “Chico Rei”. In: MAP, Iggy. Ilumine o Projeto. [S. l.], 11 ago. 2022.

Disponível em: <https://ilumineoprojeto.com/igreja-santa-efigenia-dos-pretos-ouro-preto-mg-parte-iv-a-lenda-do-famoso-chico-rei/>. Acesso em: 31 out. 2023.

GOMES, Sebastiana de Fátima. **A Diáspora Africana e a Disciplina de Geografia: Estabelecendo Relações Entre o Ensino da História e da Cultura Afro-brasileira e Africana na Educação Básica e as Religiões Brasileiras de Matriz Africana**. Orientador: Marcos Jorge. 2016. 166 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru, Bauru, 2016.

GONÇALVES, Leonardo de Oliveira. **A Implementação da Lei Federal Nº 10639/03 na Visão de Professores do Ensino Fundamental e Médio**. In: PESQUISA em Pós-Graduação: Série Educação. 6. ed. [S. l.: s. n.], 18/10 2012. v. 3, cap. Educação, p. 79-02. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/serieducacao/article/view/171>. Acesso em: 14 out. 2023.

GUEDES, Elocir; NUNES, Pâmela; ANDRADE, Tatiane de. **O uso da lei 10.639/03 em sala de aula**. In: REVISTA Latino-Americana de História: Edição Especial. 6. ed. [S. l.]: PPGH-UNISINOS, Agosto 2013. v. 2, p. 421-430. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6238692.pdf>. Acesso em: 14 out. 2023.

GUIMARÃES, Elaine; RAMOS, Mariana. **Longe da realidade escolar, Lei 10.639 completa 20 anos**: A normativa obriga o ensino da história e cultura afro-brasileira e africana em todas as instituições do Brasil. [S. l.]: Maya Santos, Leia Já, 13 maio 2023. Disponível em: <https://m.leiaja.com/carreiras/2023/05/13/longe-da-realidade-escolar-lei-10639-completa-20-anos/>. Acesso em: 14 out. 2023.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **Arte Naïf. História das Artes**, 2023. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-19/arte-naif/>>. Acesso em 25 Oct 2023.

JOUE, V. **A leitura**. Traduzido por Brigitte Hervor. São Paulo: Editora UNESP, 2002

LEWIS, L. **Raça e uma nova forma de analisar o imaginário da nossa comunidade nação**: Da miscigenação freyreana ao dualismo fanoniano. Dossiê: Diálogos do Sul. Encarte digital. **Civitas**, v. 14, n. 1, p. e1-e10, jan.-abr. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/documents/685425/0/Ra%C3%A7a+liana+lewis/a9c6c8a4-1a35-4e0db338-d1c778132c61>> Acesso em 04 abr. 2020.

LURIA, Alexander Romanovich. O Desenvolvimento da Escrita na Criança. In: VYGOTSKY, Lev Semionovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11. ed. São Paulo: Icone, 2010. cap. 8, p. 143-189. ISBN 978-85-274-0046-6.

MUNANGA, K. (Org.) **Superando o Racismo na escola**. 2.ed. rev. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e diversidade, 2005. _____. In Hasenbalg, Carlos A (org.) **Racismo: perspectivas para um estudo contextualizado da sociedade brasileira**. Niterói: EDUFF, 1998

MUNANGA, Kabengele. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. Programa de educação sobre o negro na sociedade brasileira. Tradução . Niterói: EDUFF, 2004. . Disponível em: biblio.fflch.usp.br/Munanga_K_UmaAbordagemConceitualDasNocoosDeRacaRacismoIdentidadeEEtnia.pdf. Acesso em: 21 set. 2022

OLIVEIRA, Idalina Maria Amaral de. **A Questão Racial Na Escola**. Orientador: Marisa Noda. 2008. 26 p. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização em Curso de Especialização em História, Cultura e Sociedade) - Universidade Estadual do Norte do Paraná, [S. l.], 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1454-8.pdf>. Acesso em: 18 maio 2023.

OLIVEIRA, Jucieni Santos de. **Uma Análise da Implementação da Lei 10.639/03 na Educação Infantil: A Percepção dos Professores**. Orientador: Prof.^a Dr.^a Rosana Heringer. 2016. Monografia (Faculdade de Educação como requisito à obtenção do título de licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio de Janeiro. Centro de Filosofia e Ciências Humanas – CFCH Faculdade de Educação, Rio de Janeiro, 2016.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azeredo. **As História em Quadrinhos Como Fonte de Informação: uma leitura de Fabulas no âmbito da Ciência da Informação**. Orientador: Nanci Gonçalves da Nóbrega. 2014. 186 p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Niterói, 2014. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/7493>. Acesso em: 20 mar. 2020.

OSORIO, Rafael Guerreiro; SOARES, Sergei. A Geração 80: Um Documentário Estatístico Sobre a Produção das Diferenças Educacionais entre Negros e Brancos. *In*: SOARES, Sergei; BELTRÃO, Kaizô Iwakami; BARBOSA, Maria Ligia de Oliveira; FERRÃO, Maria Eugénia. **Os Mecanismos de Discriminação Racial nas Escolas Brasileiras**. Rio de Janeiro: Ipea, 2005. cap. 2, p. 21-39. ISBN 85-86170-76-3.

PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em Quadrinhos na Educação**. [S. l.]: Quadro a Quadro, 2017. 123 p. ISBN 978-85-917845-6-1.

PDE/2016. **Os Desafio da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor**. Versão Online. ISBN 978-85-8015-094-0. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edespecial_uenp_selmaaparecidacapelinstrada.pdf. Acesso em: 23 mar. 2023.

PINTO, A. C.; ZANETIC, J. **É Possível Levar A Física Quântica Para O Ensino Médio?** . Instituto de Física - USP, São Paulo - SP, 1999. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/6873> Acesso em: 20 ago 2021.

PRADO, E. M.; FATIMA, L. E. da S. de. Os desafios da prática docente na aplicação da Lei 10.639/03. **REVISTA INTERSABERES**, [S. l.], v. 11, n. 22, p. 125–139, 2016. DOI: 10.22169/revint.v11i22.929. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/929>. Acesso em: 14 out. 2023.

SANTOS, Emily. **Lei que obriga ensino de história afro-brasileira completa 20 anos, mas está longe de ser realidade nas escolas, dizem especialistas**: Importante para combater o racismo e reconhecer a contribuição do povo negro na construção da nossa sociedade, tema é tratado em sala de aula com 'superficialidade e estereótipos. São Paulo: G1, 21 jan. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/01/21/lei-que-obriga-ensino-de-historia-afro-brasileira-completa-20-anos-mas-esta-longe-de-ser-realidade-nas-escolas-dizem-especialistas.ghtml>. Acesso em: 14 out. 2023.

SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA (Rio de Janeiro). Governo do Estado do Rio de Janeiro. **Cais do Valongo**. In: Cultura e Economia Criativa. [S. l.], 201-?. Disponível em: <http://vsites.unb.br/ics/dan/Serie372empdf.pdf>. Acesso em: 04 abr. 2020.

SILVA, M. A. (2012). **A Fetichização do Livro Didático no Brasil**. *Educação & Realidade*, 37(3). Recuperado de <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/20373> . Acesso em 14 out. 2023.

SILVA, M. R. P. **Linguagem dos Quadrinhos e Culturas Infantis**: “é uma história escorridinha”. 2012. 234 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Campinas, Campinas, 2012.

SILVA, Rubens Alves da. Chico Rei Congo do Brasil. In: SILVA, Vagner Gonçalves da (org.). **Memória Afro-brasileira**: imaginário, cotidiano e poder. São Paulo: Selo Negro, 2007. v. 3, p. 43-85. ISBN 85-8747-28-1.

SOUZA, Neuza Santos. **Tornar-se Negro**: As Vicissitudes da Identidade do Negro Brasileiro em Ascensão Social. 1. ed. [S. l.]: Le Books, 200-?. ISBN 9788583863939. TAYRA, R. **6 Elementos básicos para criar uma História em Quadrinhos**. Como Fazer quadrinhos. Sapo Voadores, 2012. Disponível em: <https://www.deusnogibi.com.br/aprenda-a-fazer/6-elementos-basicos-para-criar-uma-hq/> . Acesso em: 17 abr. 2020.

TANINO, S. **Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar**. 2011. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011. Disponível em: <http://uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2011%20SONIA%20TANINO.pdf> Acesso em: 13 mar 2020.

TELES, Emilia. **O mercado de quadrinhos brasileiro e seus problemas**. [S. l.], 20 abr. 2011. Disponível em: <https://ambrosia.com.br/quadrinhos/mercado-de-quadrinhos-brasileiro-seus-problemas/>. Acesso em: 1 maio 2023.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Hyperion. 1995.

VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, W. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros I: As Origens Na Esfera Do Humor e Da Comicidade. **INFOhome**: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=142. Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros II: Os Quadrinhos Protagonizados Por Crianças. **INFOhome**: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=143. Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros III: Os Quadrinhos De Animais Falantes. **INFOhome**: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=144. Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros IV: Os Quadrinhos em Ambiente Familiar. **INFOhome**: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=145. Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros V: Os Quadrinhos Protagonizados Por Mulheres. **INFOhome**: Não Está no Gibi, São Paulo, 2003. Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=146. Acesso em: 10 maio 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. As Histórias Em Quadrinhos e Seus Gêneros VI: Os Quadrinhos De Aventura. **INFOhome**: Não Está no Gibi, São Paulo, 2004. Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=147. Acesso em: 10 maio 2023.

VIDAL, Karla. Você Sabe o que é um Doodle?. In: PIPA COMUNICAÇÃO (Boa Viagem, Recife, PE). **Blog da Pipa**. Recife, 8 jan. 2017. Disponível em: <https://www.blogdapipa.com.br/2017/01/voce-sabe-o-que-e-um-doodle.html>. Acesso em: 24 out. 2023.

VIECHENESKI, Juliana Pinto; CARLETTO, Marcia. **Por que é para quê ensinar ciências para crianças**. In: REVISTA Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia. 5. ed. [S. l.: s. n.], 2010. v. 6, p. 213-227. ISBN 1982-873X.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A Utilização dos Quadrinhos no Ensino de História: Avanços, Desafios e Limites**. Orientador: Luiz Jean Lauand. 2012. 100 p. Dissertação (Mestrado em Educação da Faculdade de Humanidades e Direito da Universidade metodista de São Paulo) - Faculdade de Humanidades e Direito da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.

VYGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

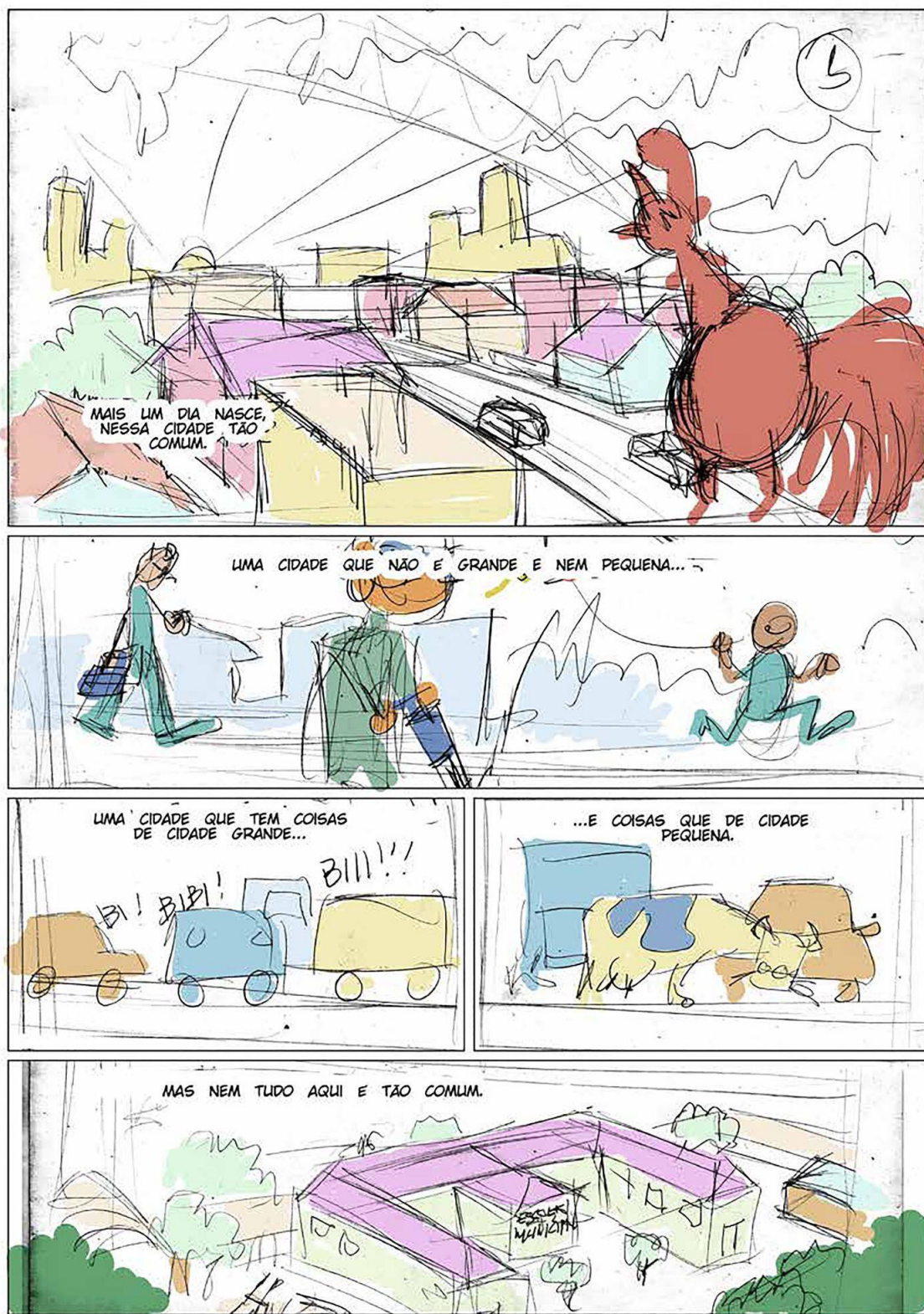
VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Ridendo Castigat Moraes, 2001. 159 p. *E-book* (159p.).

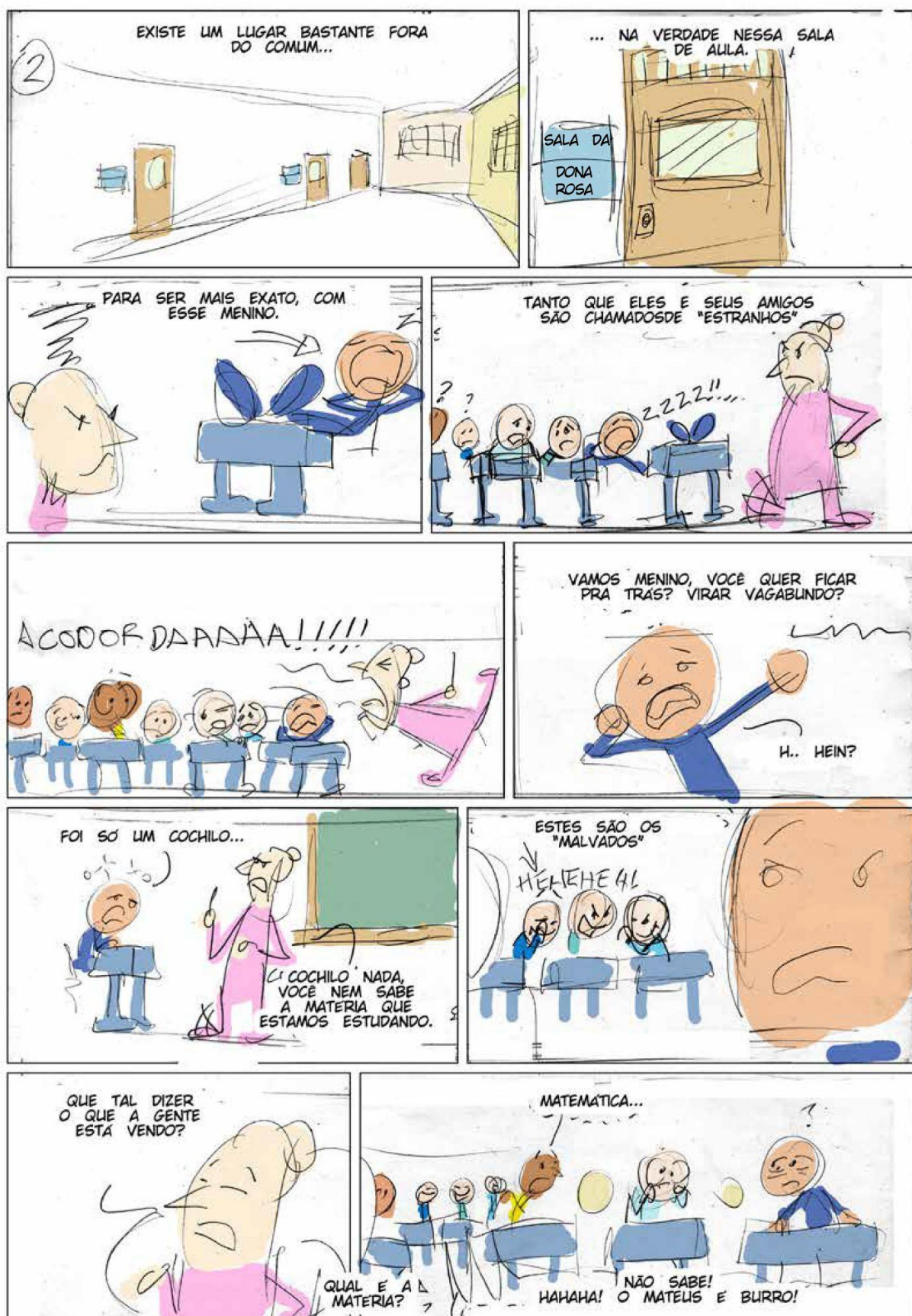
VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

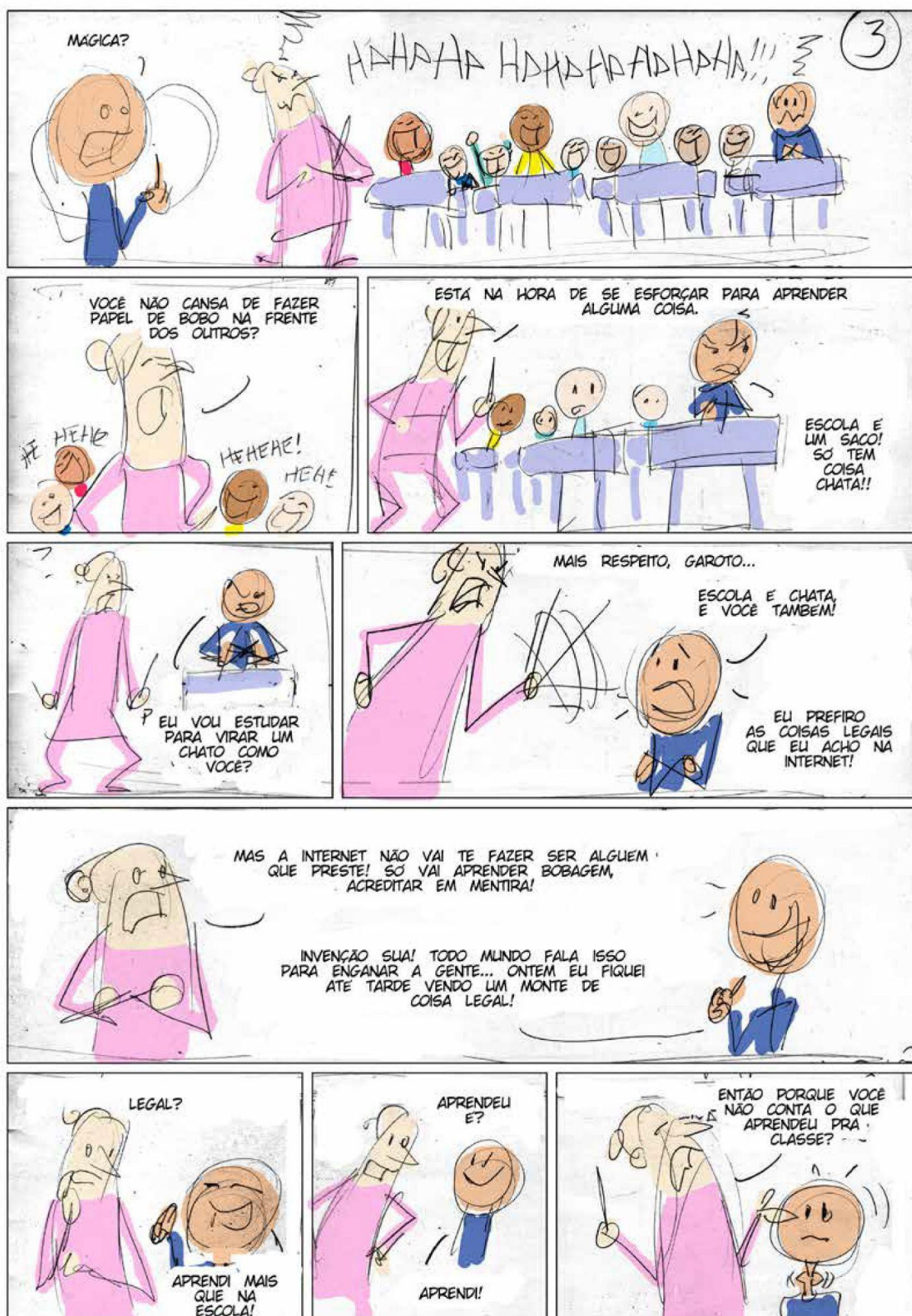
WIKIPEDIA: A Enciclopédia Livre. In: **Mangá**. [S. l.], outubro 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>. Acesso em: 24 out. 2023.

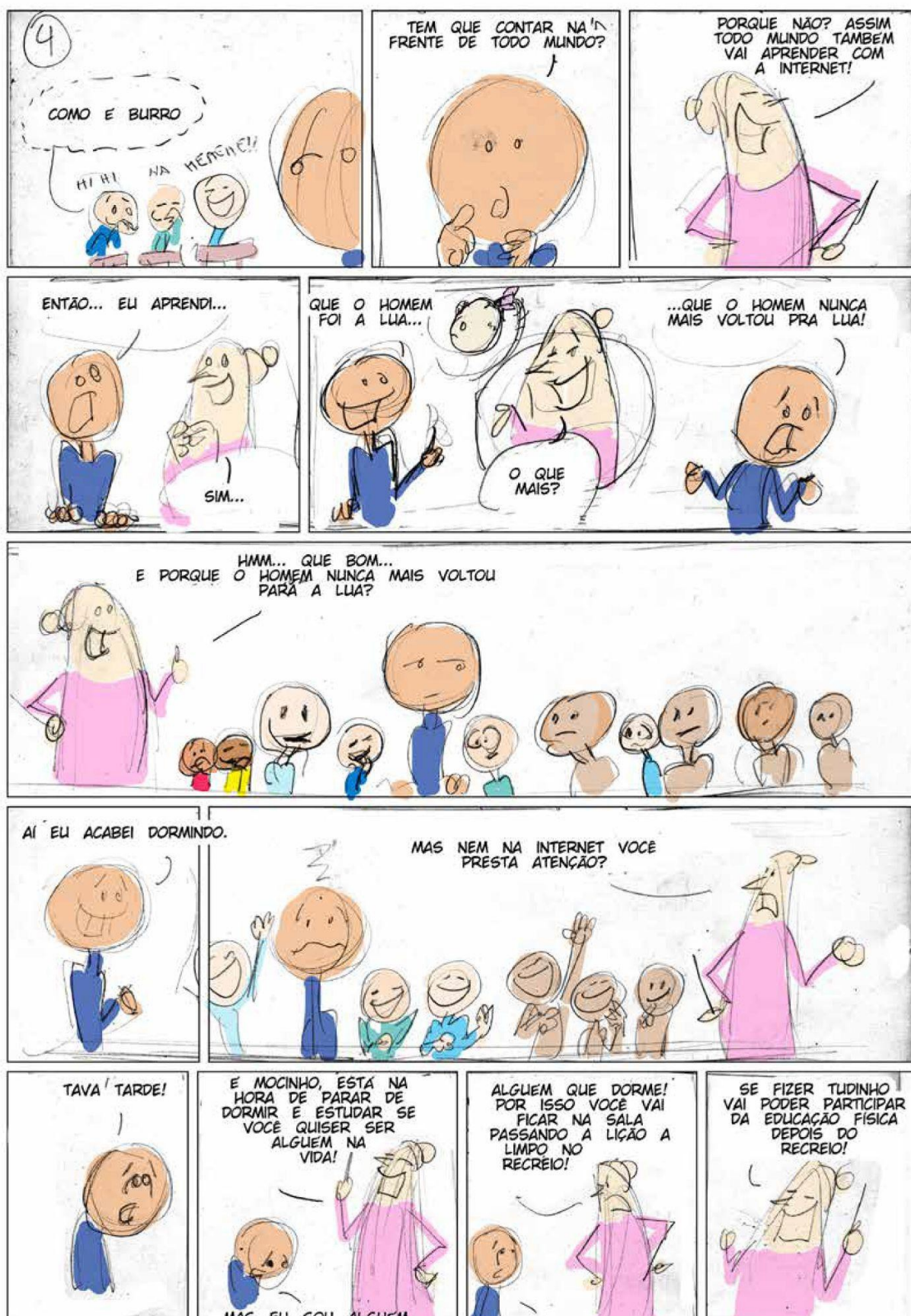
ANEXOS

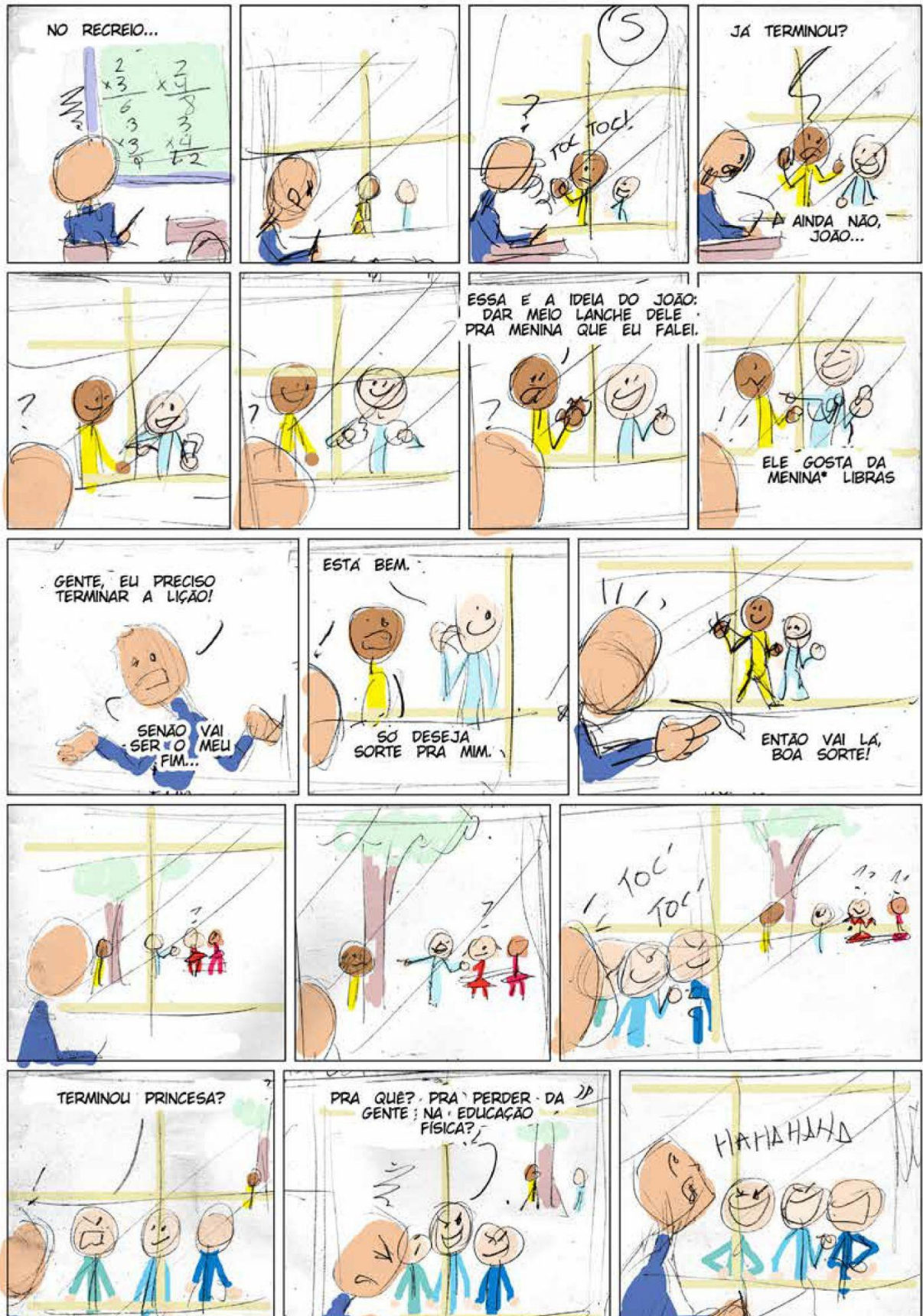
(layout da história em quadrinhos “Quanticons - A História de Chico Rei” diagramada)

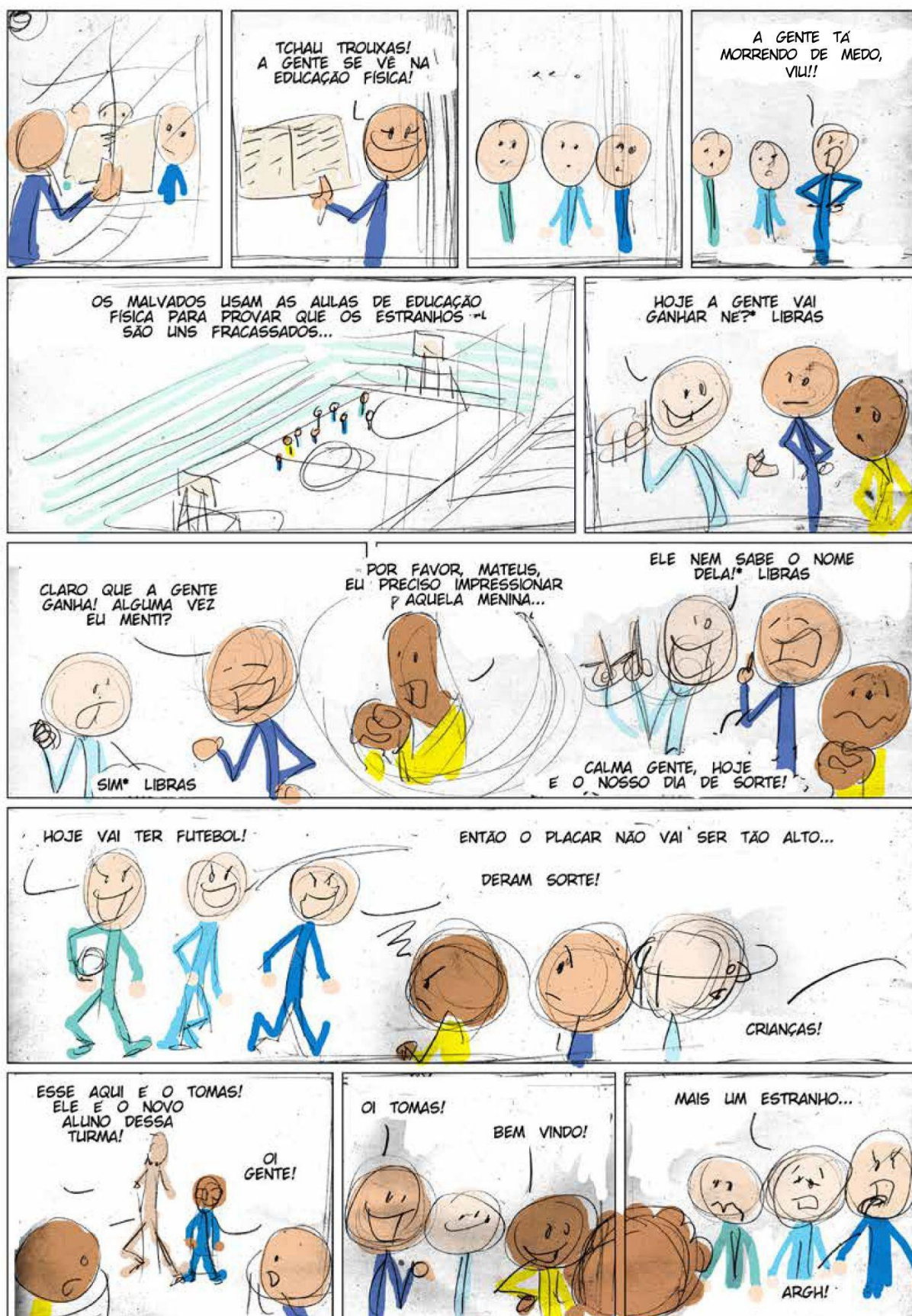


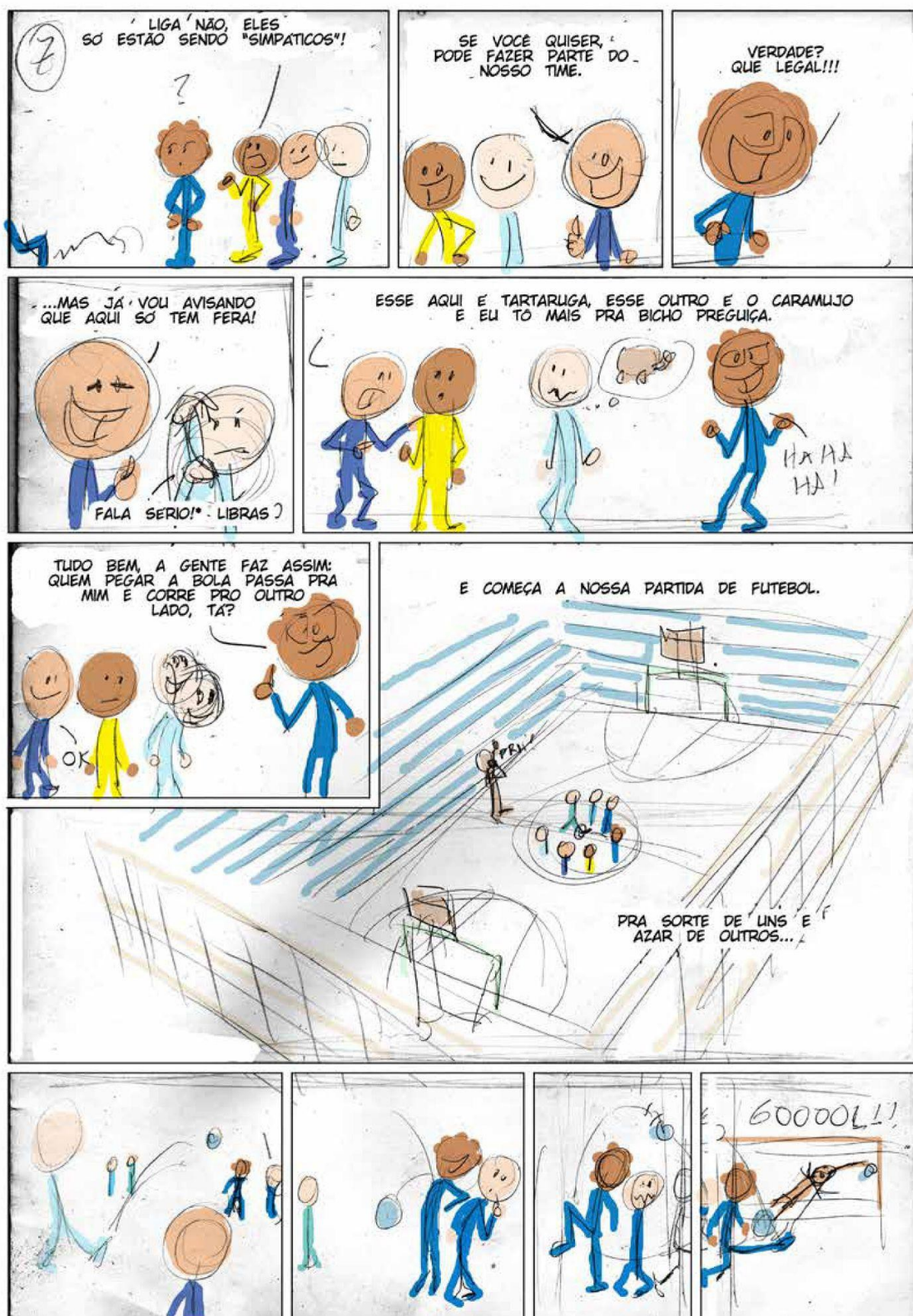


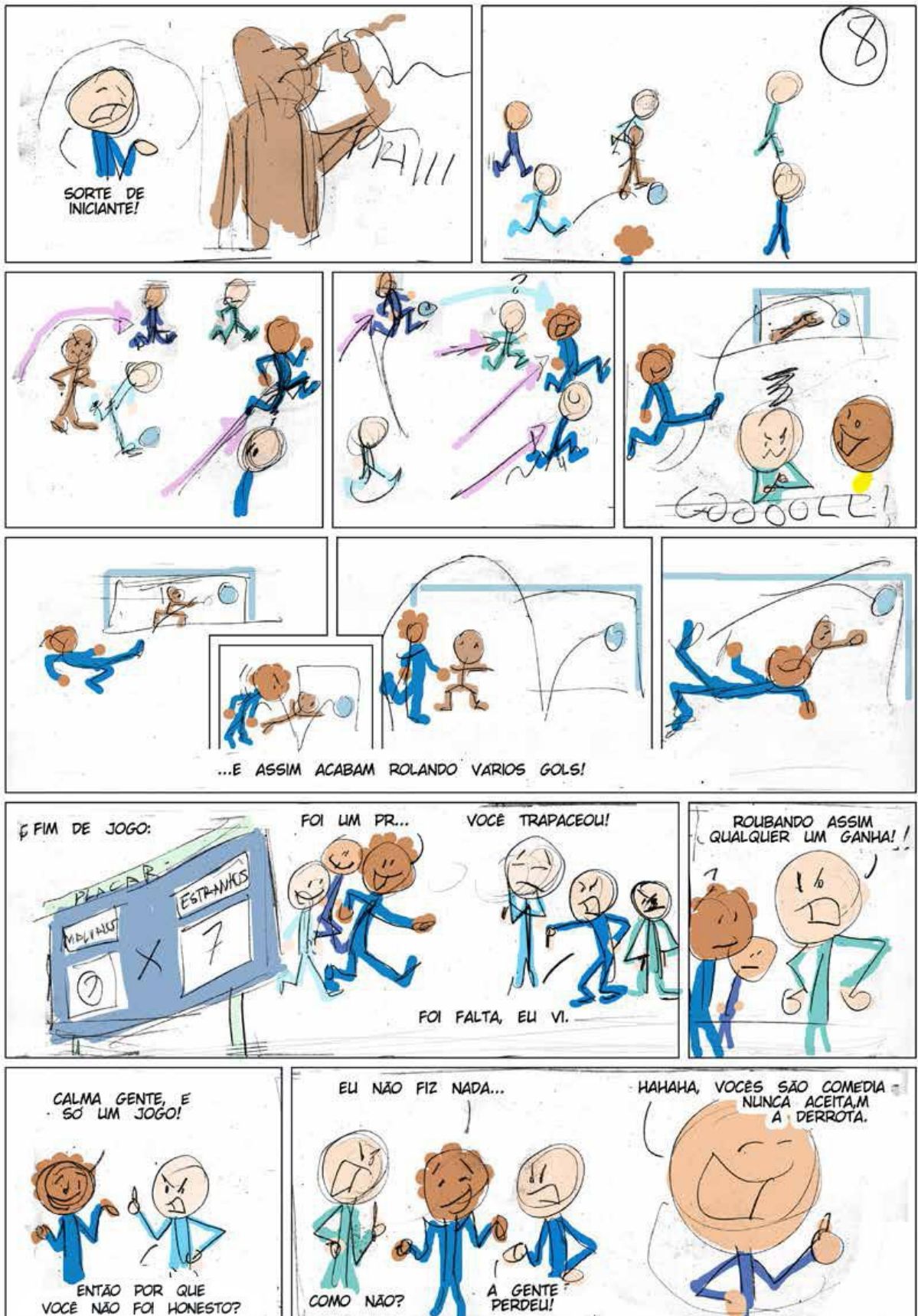




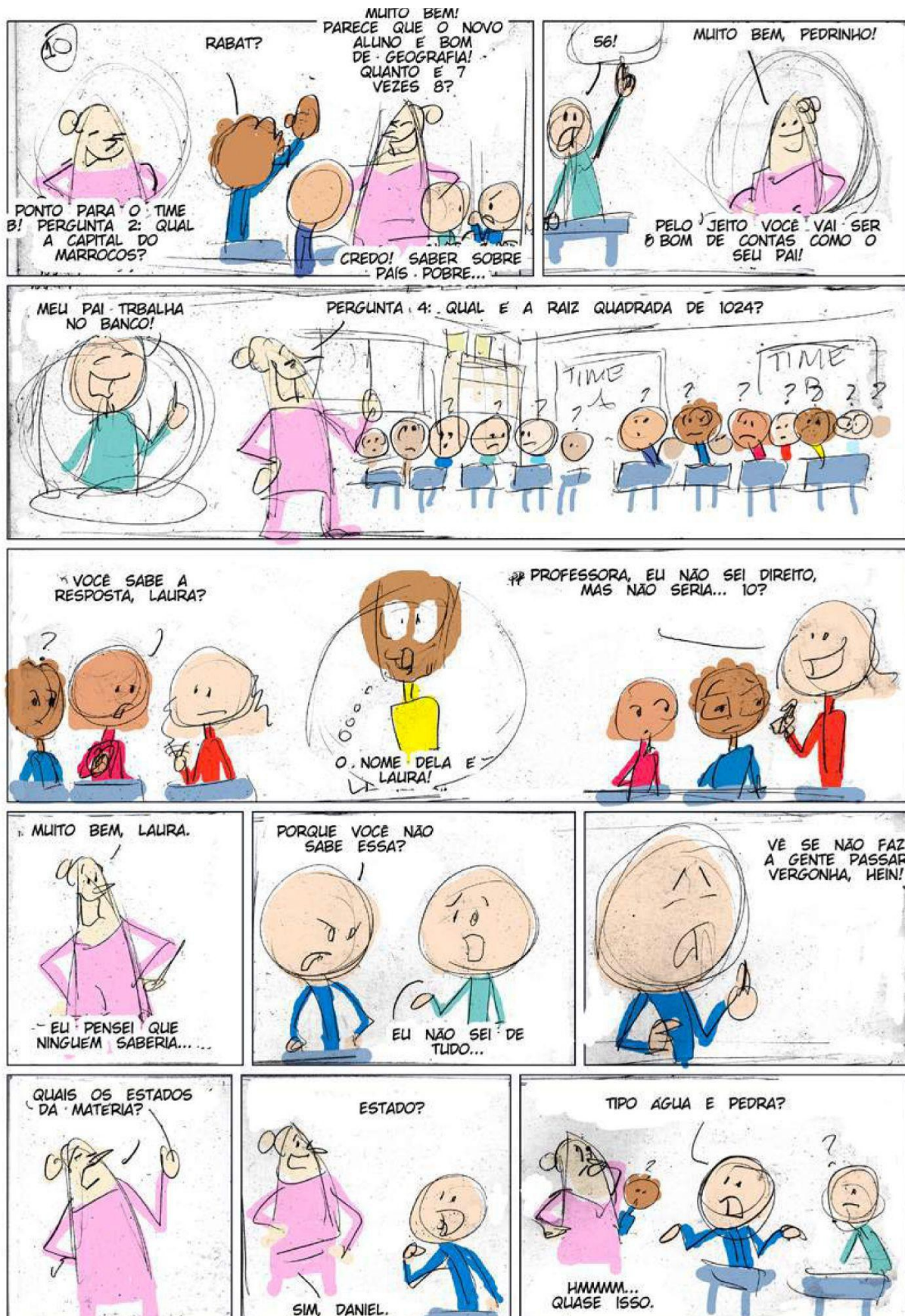


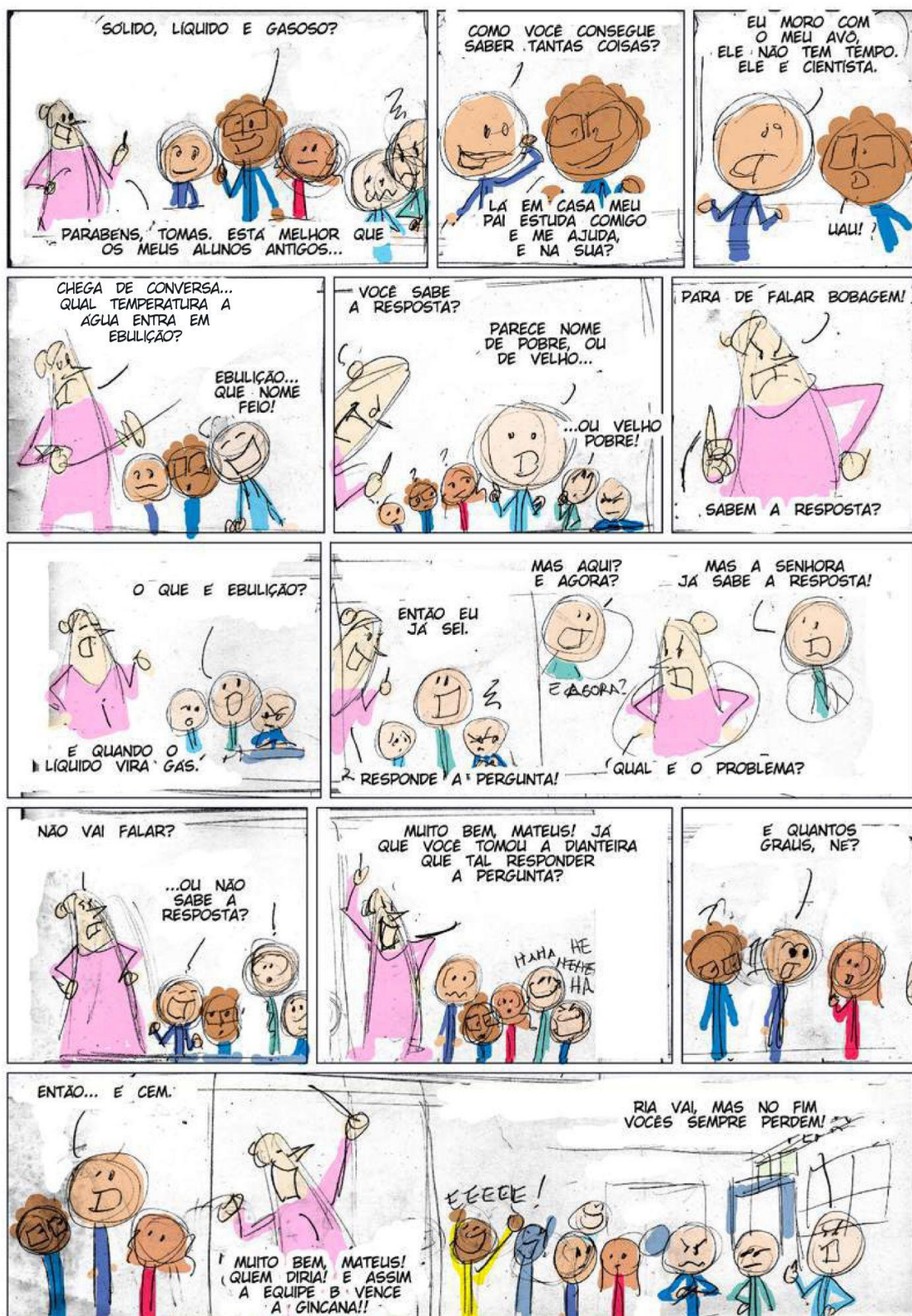


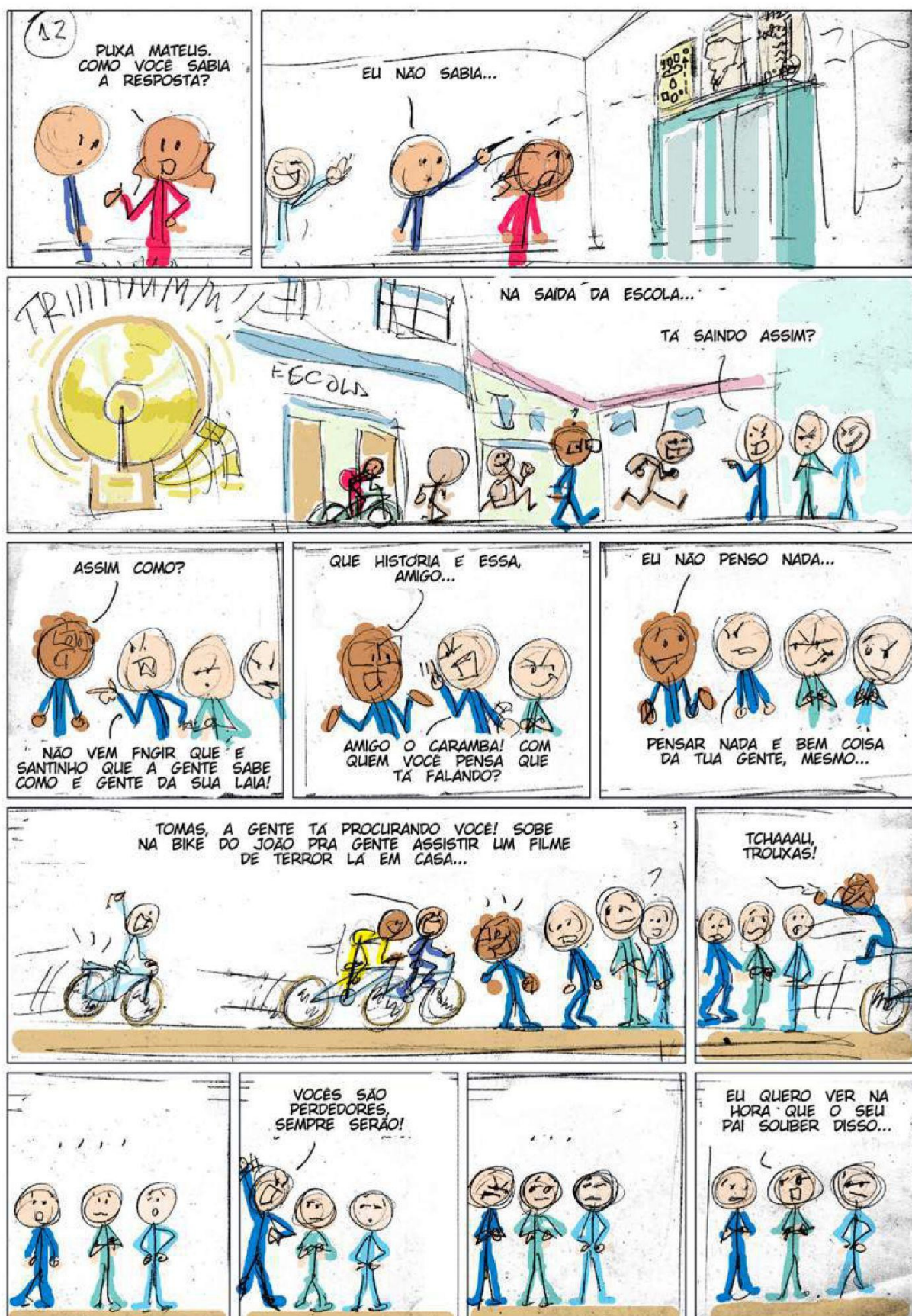


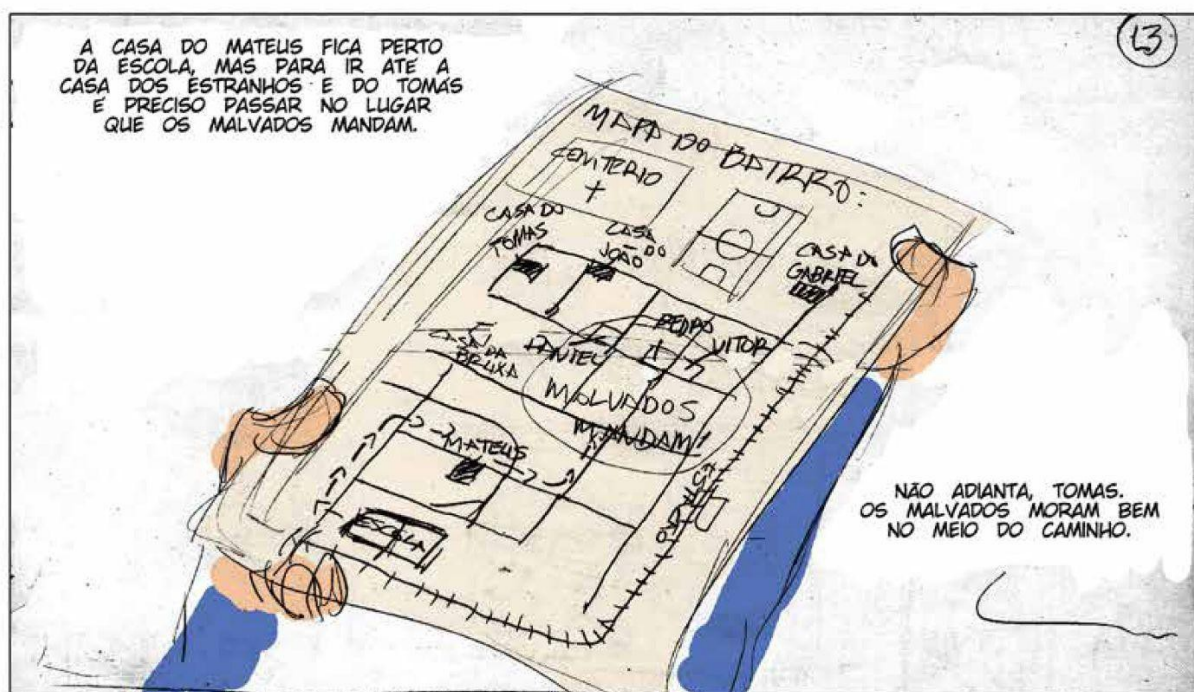


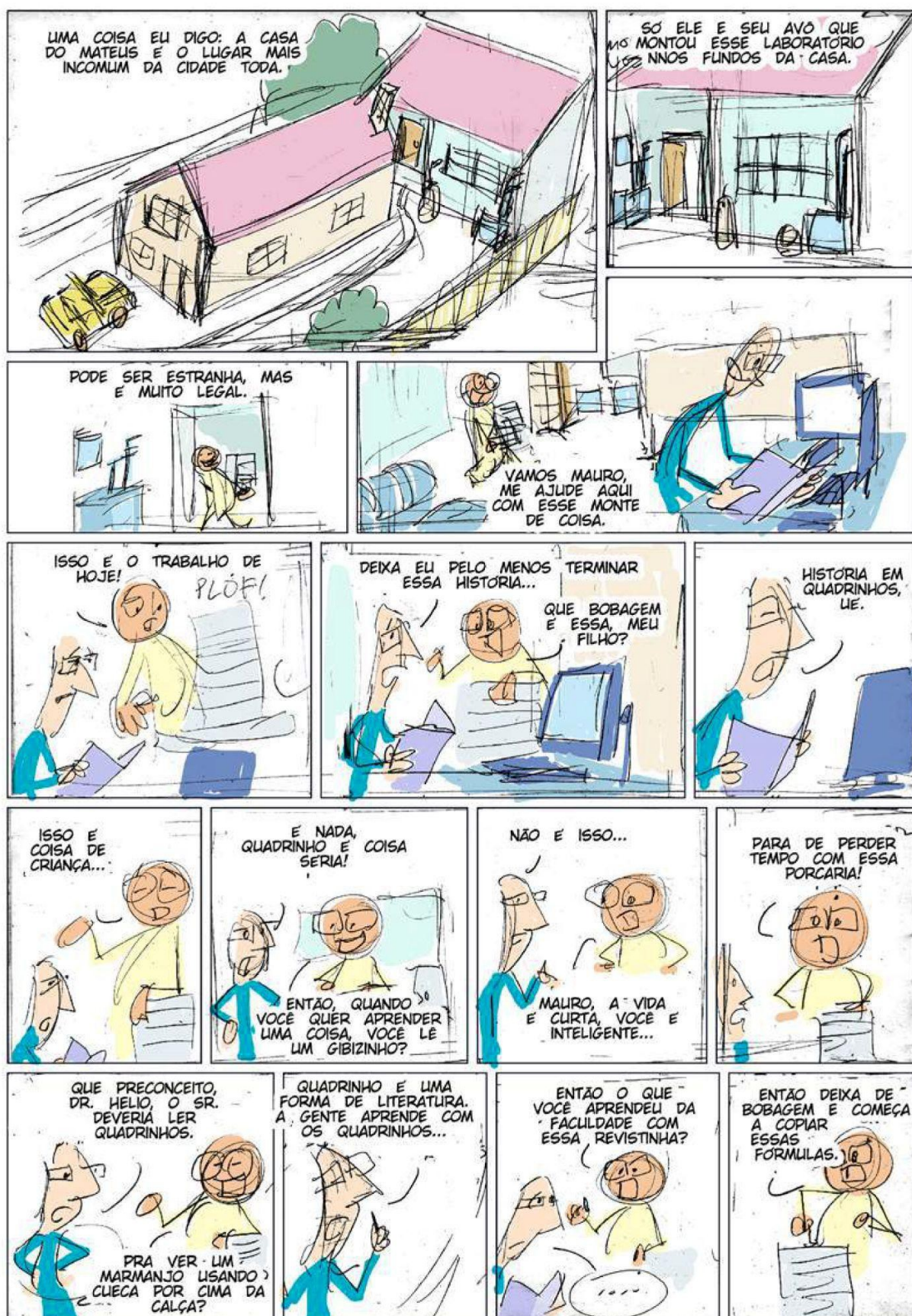


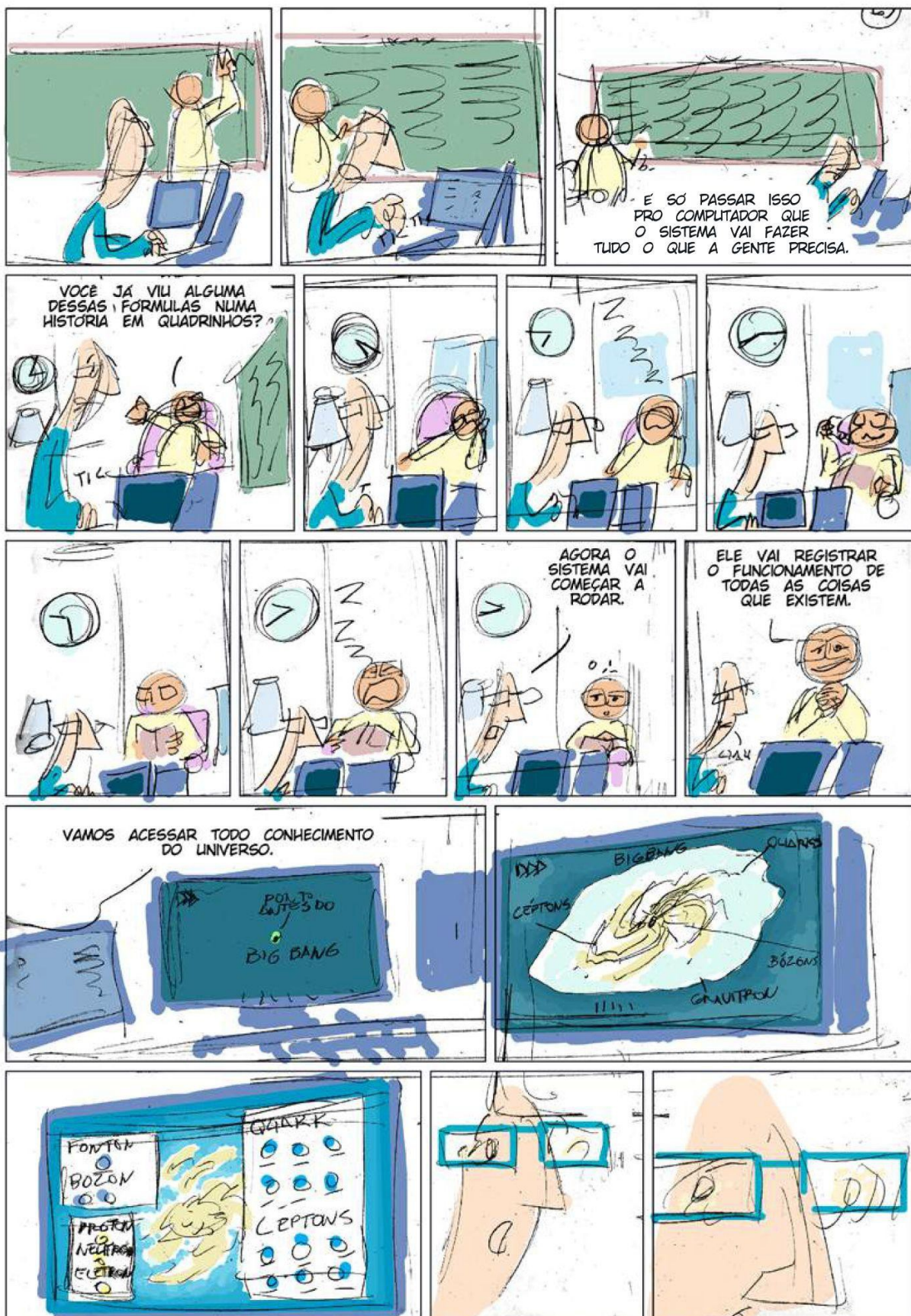


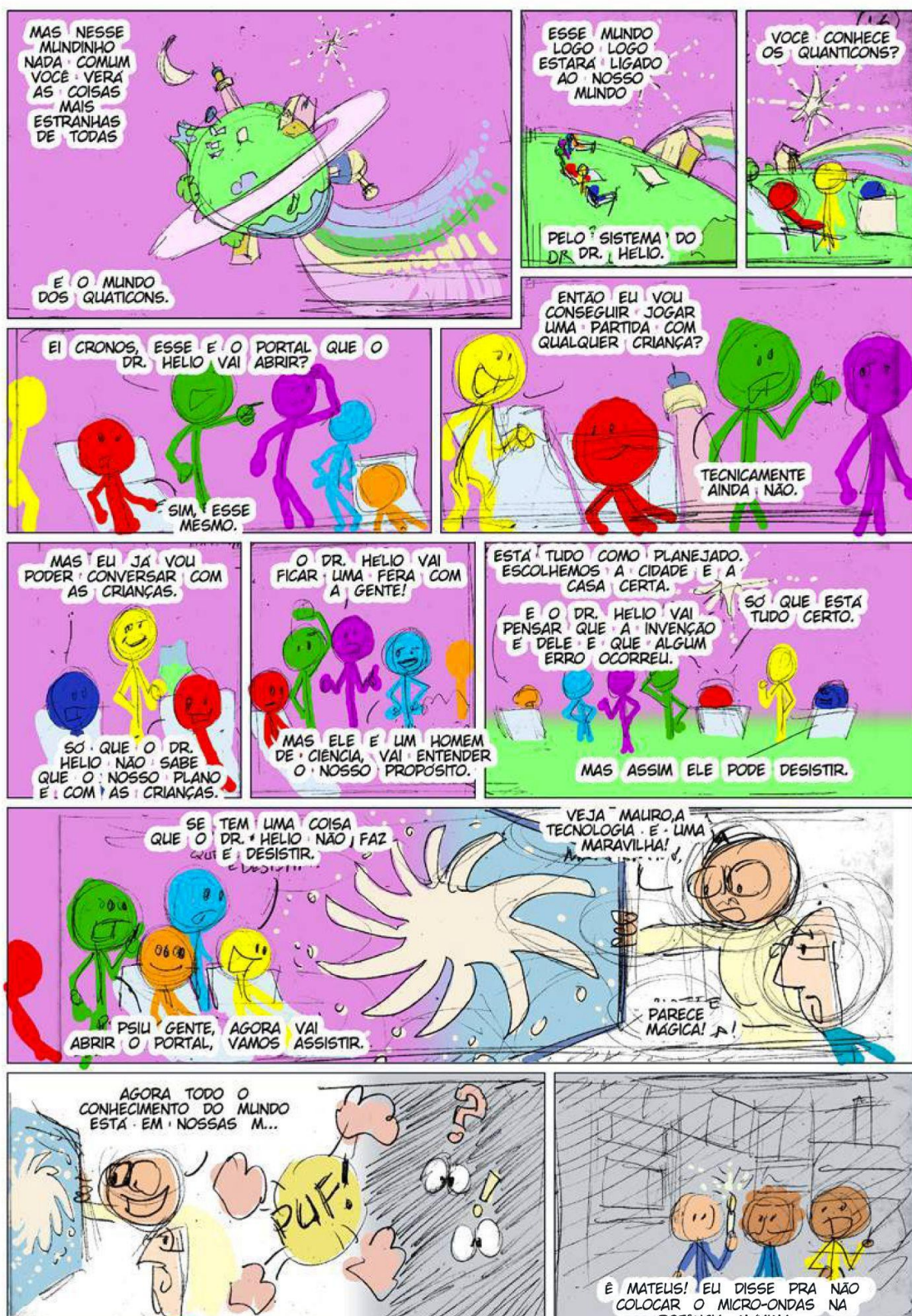


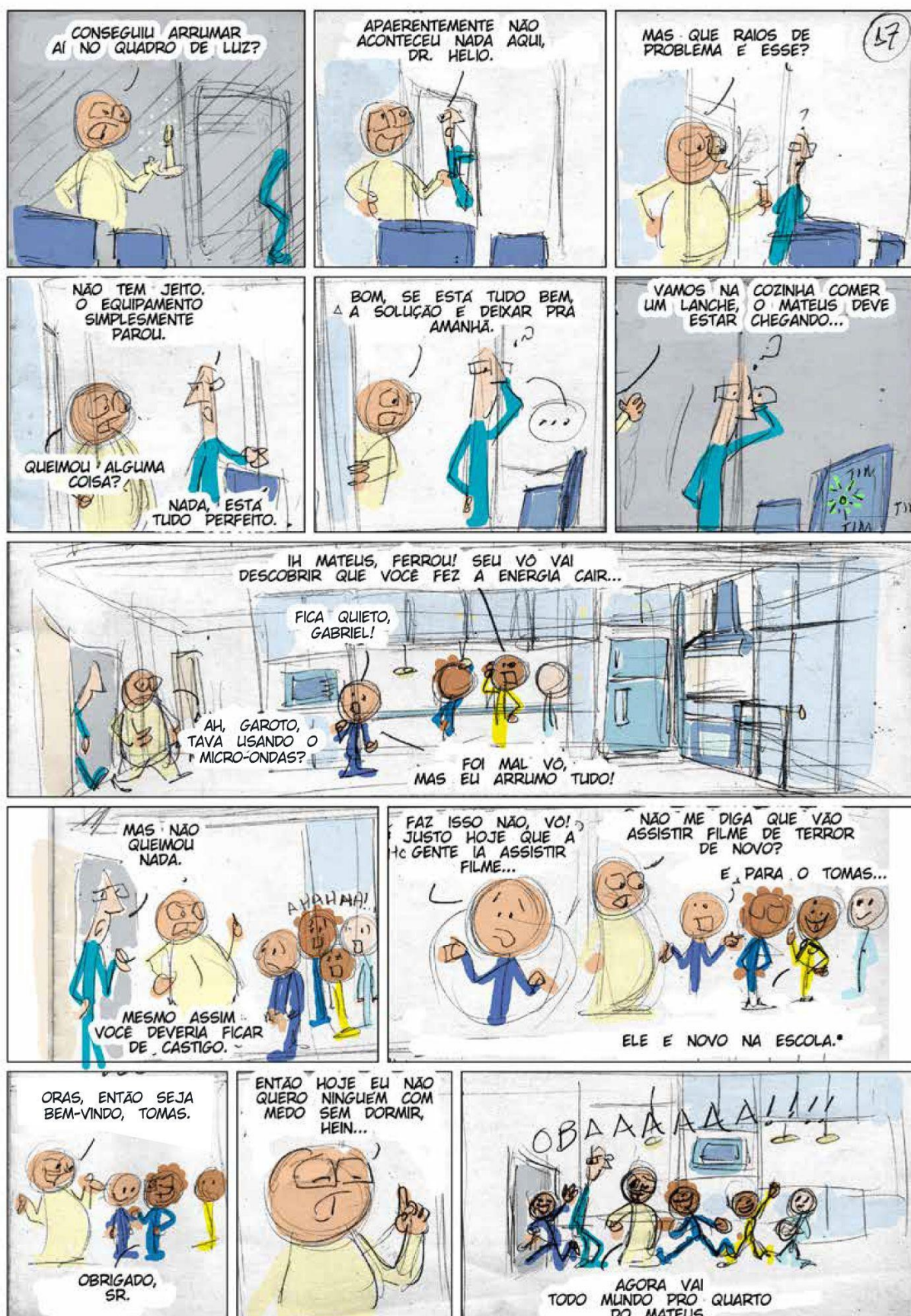


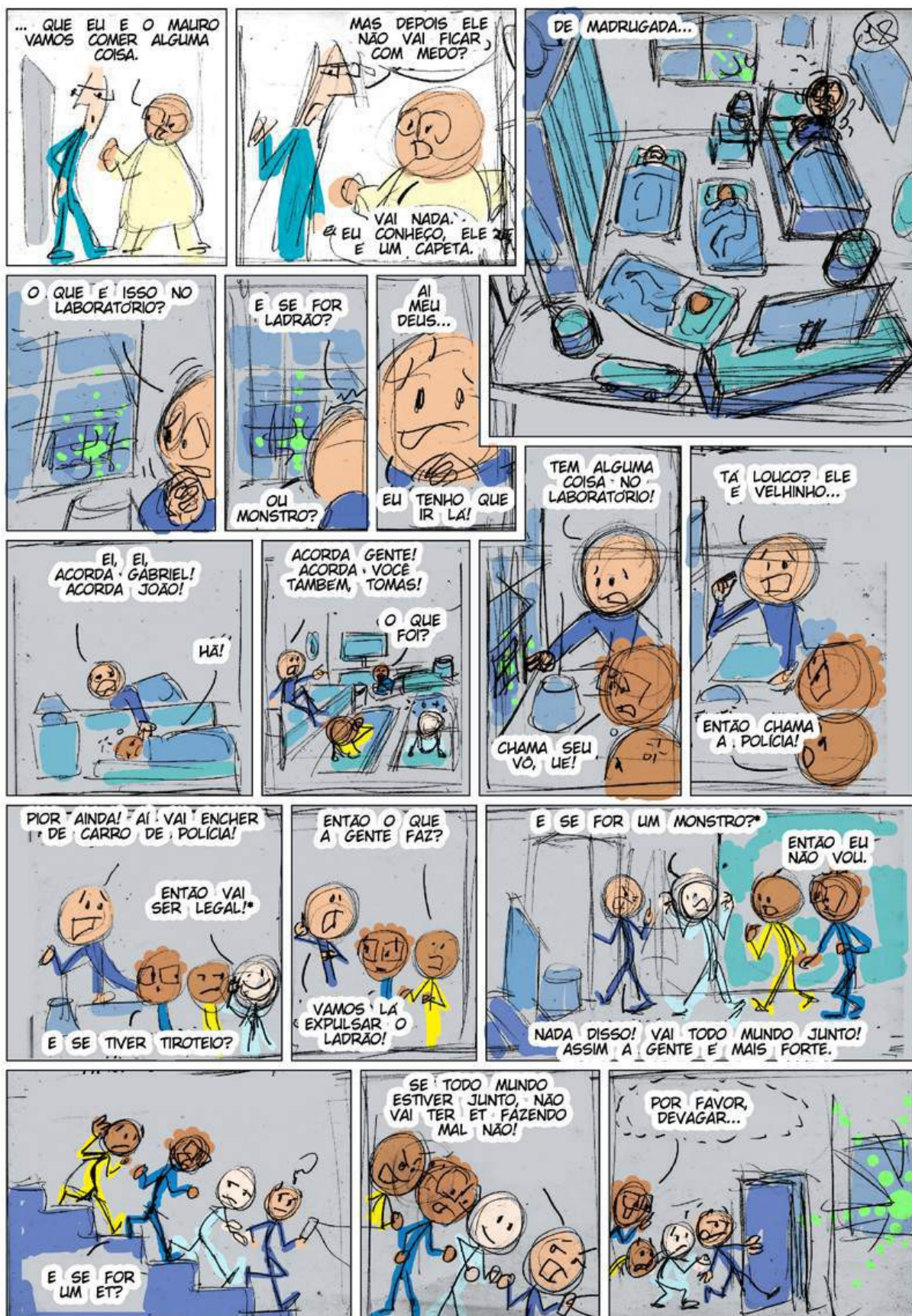


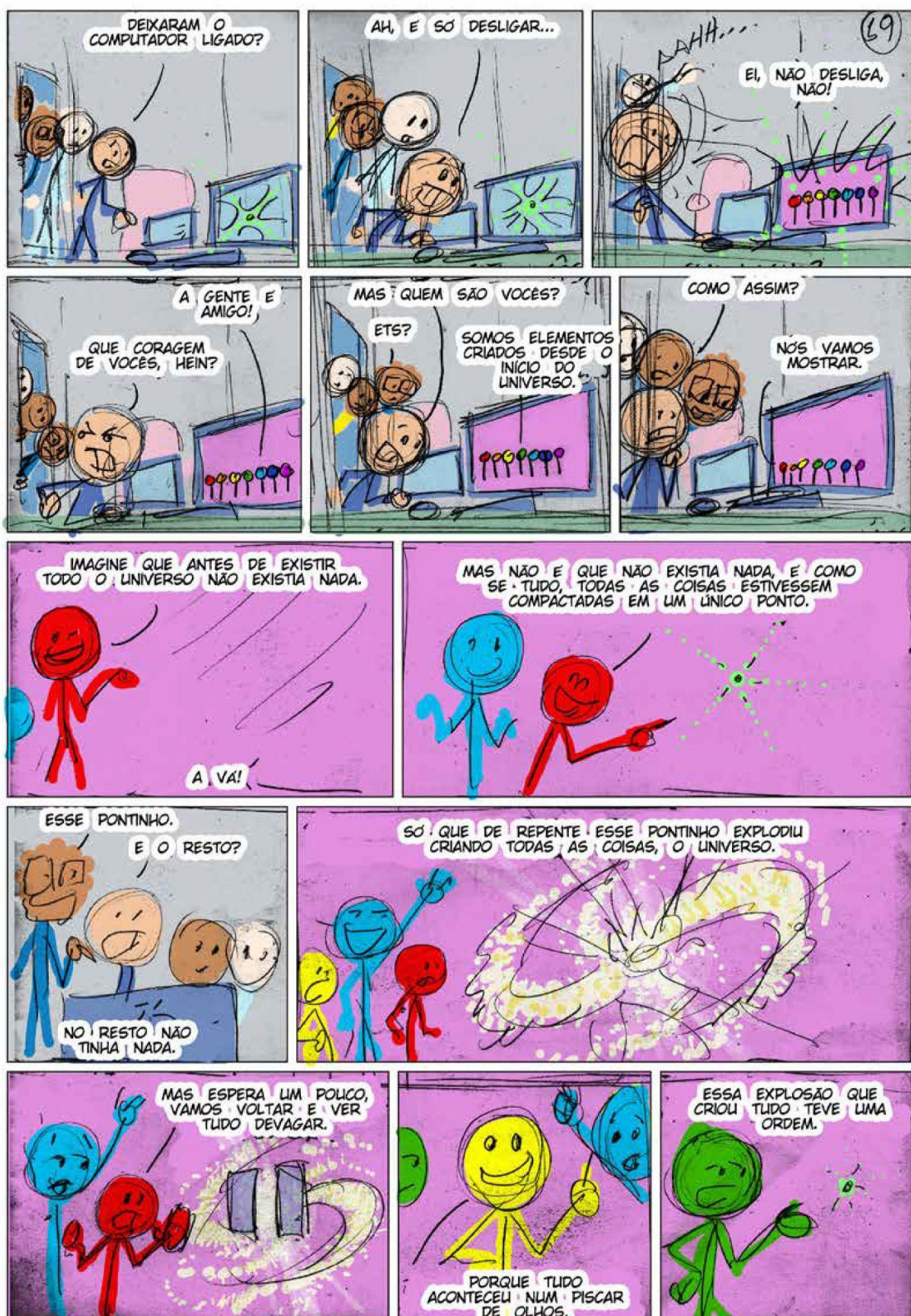


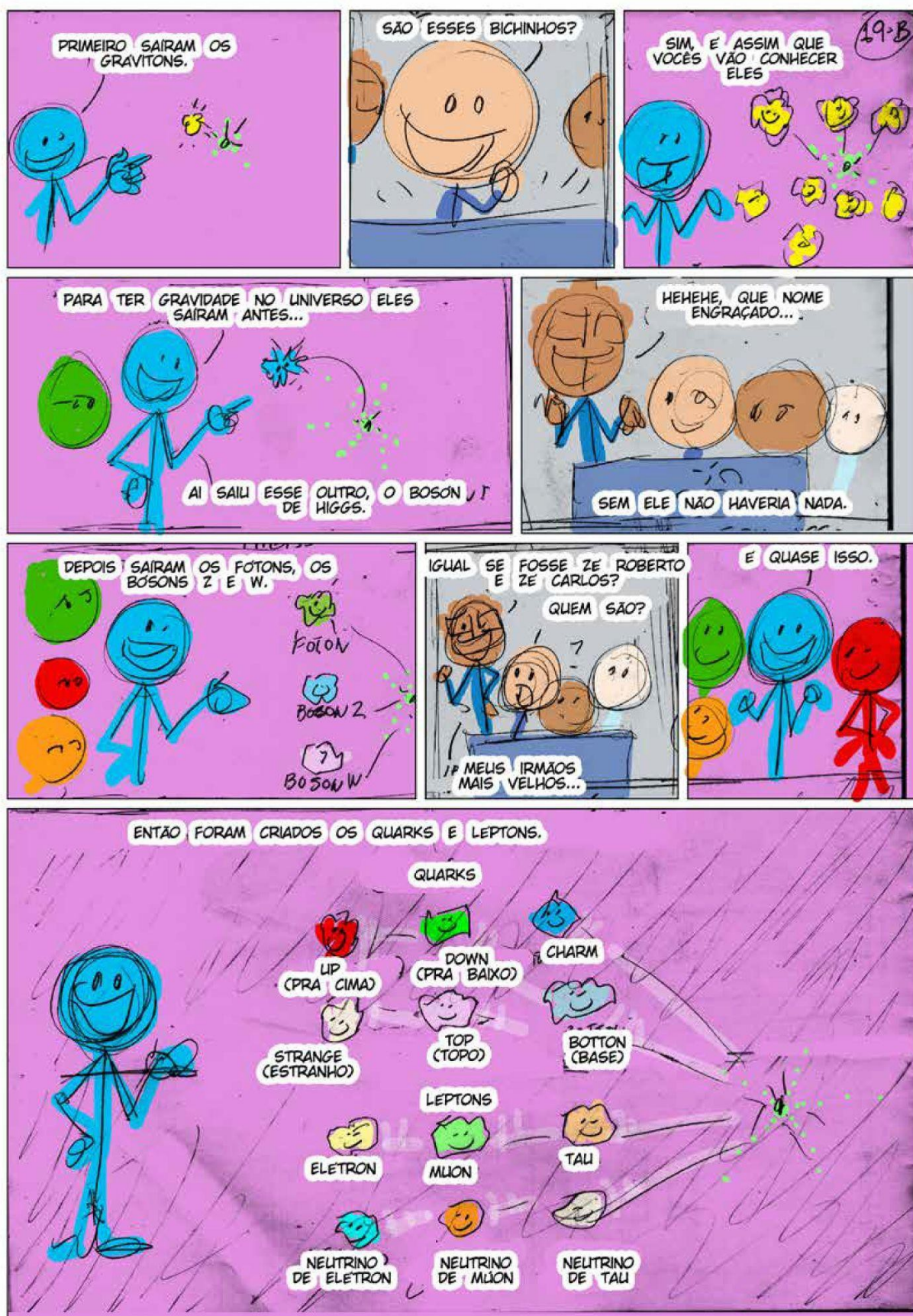


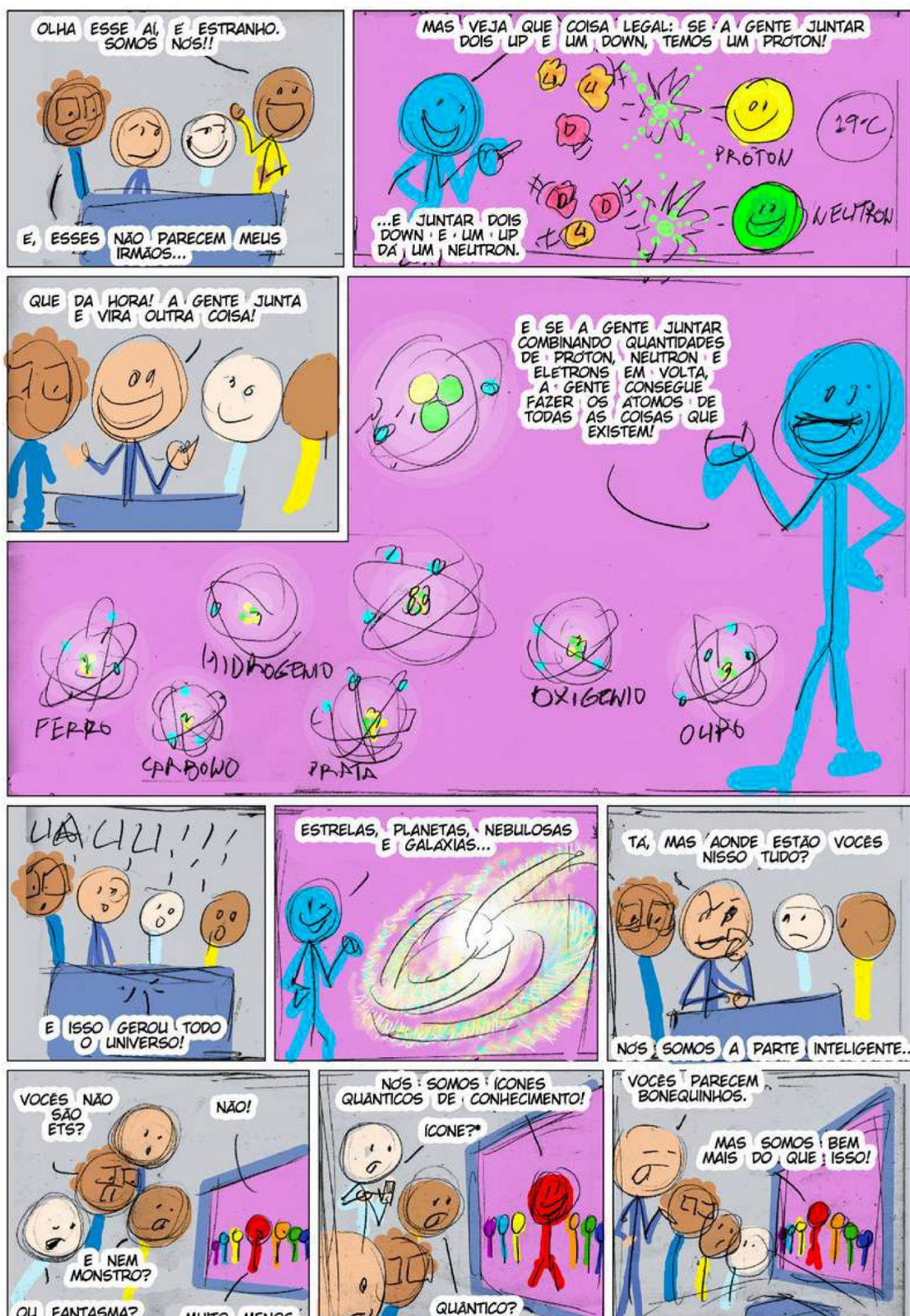


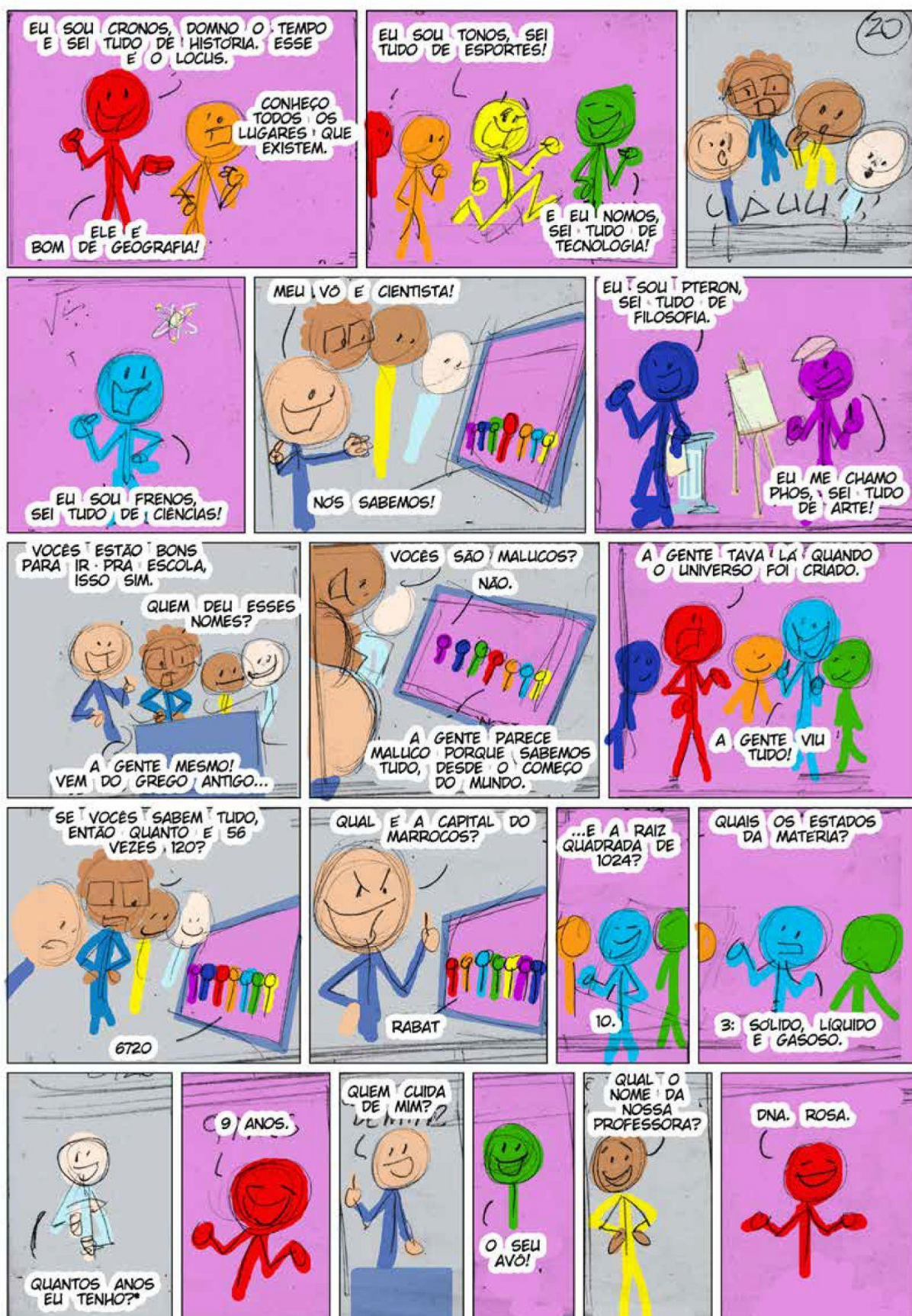


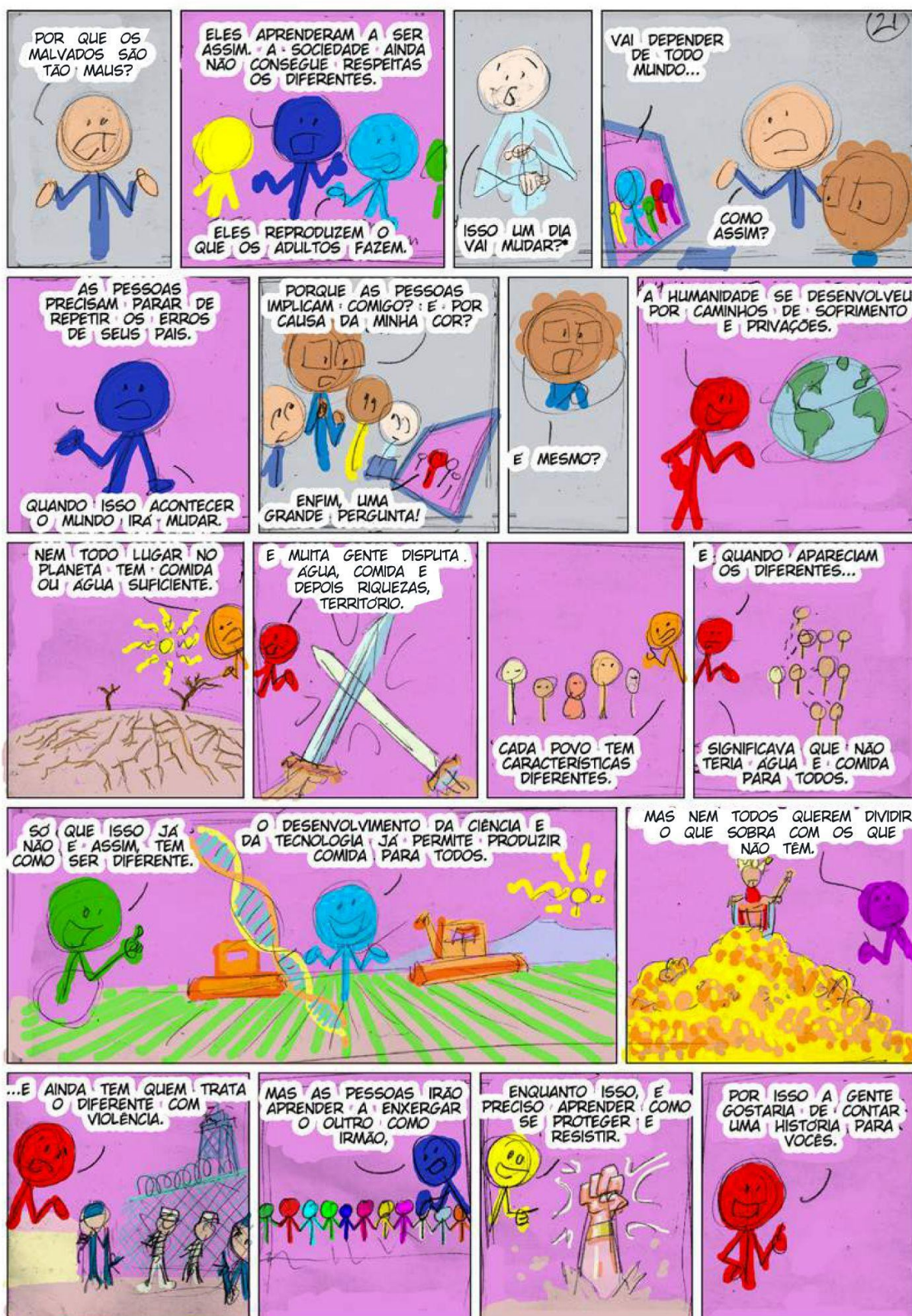


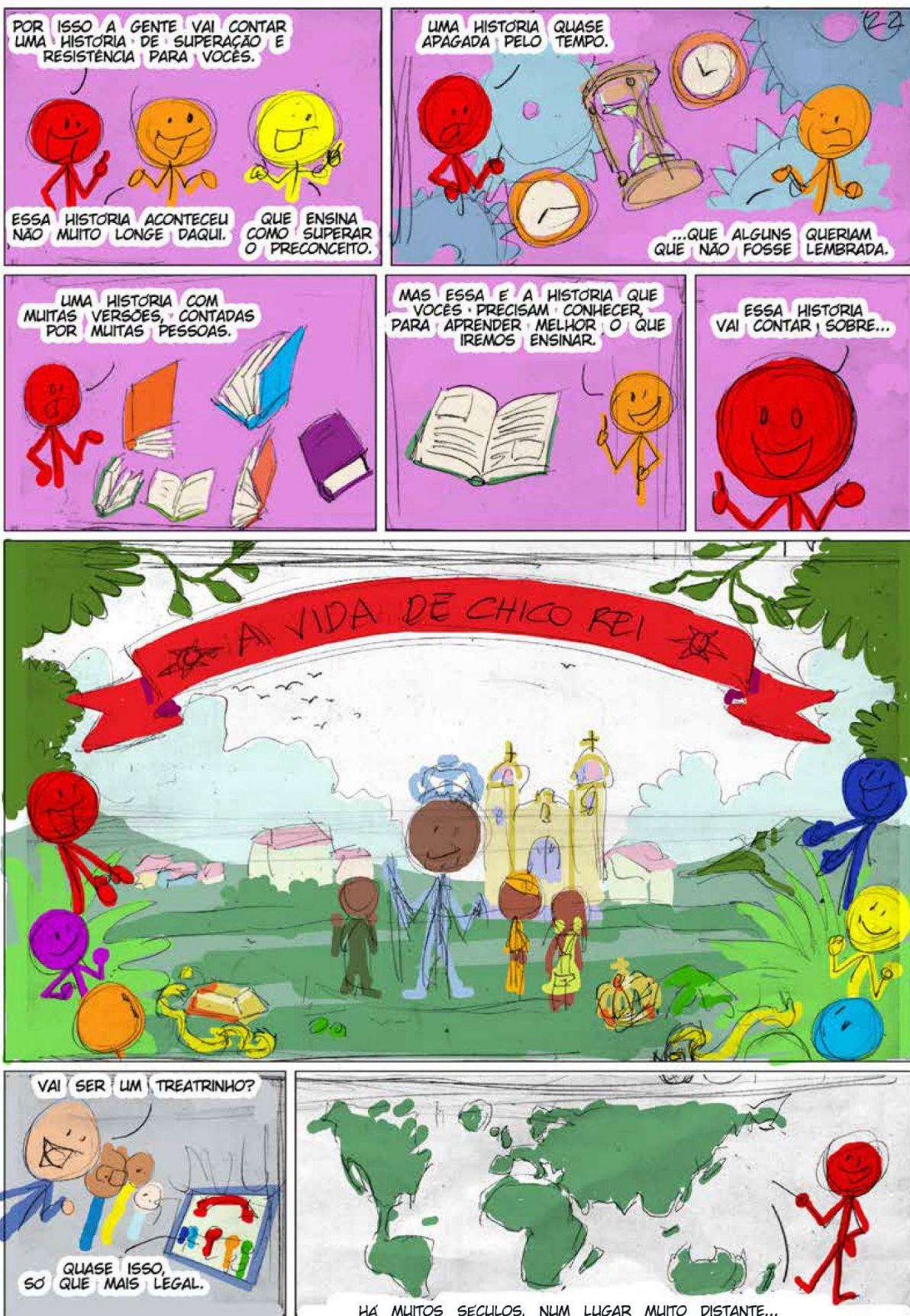


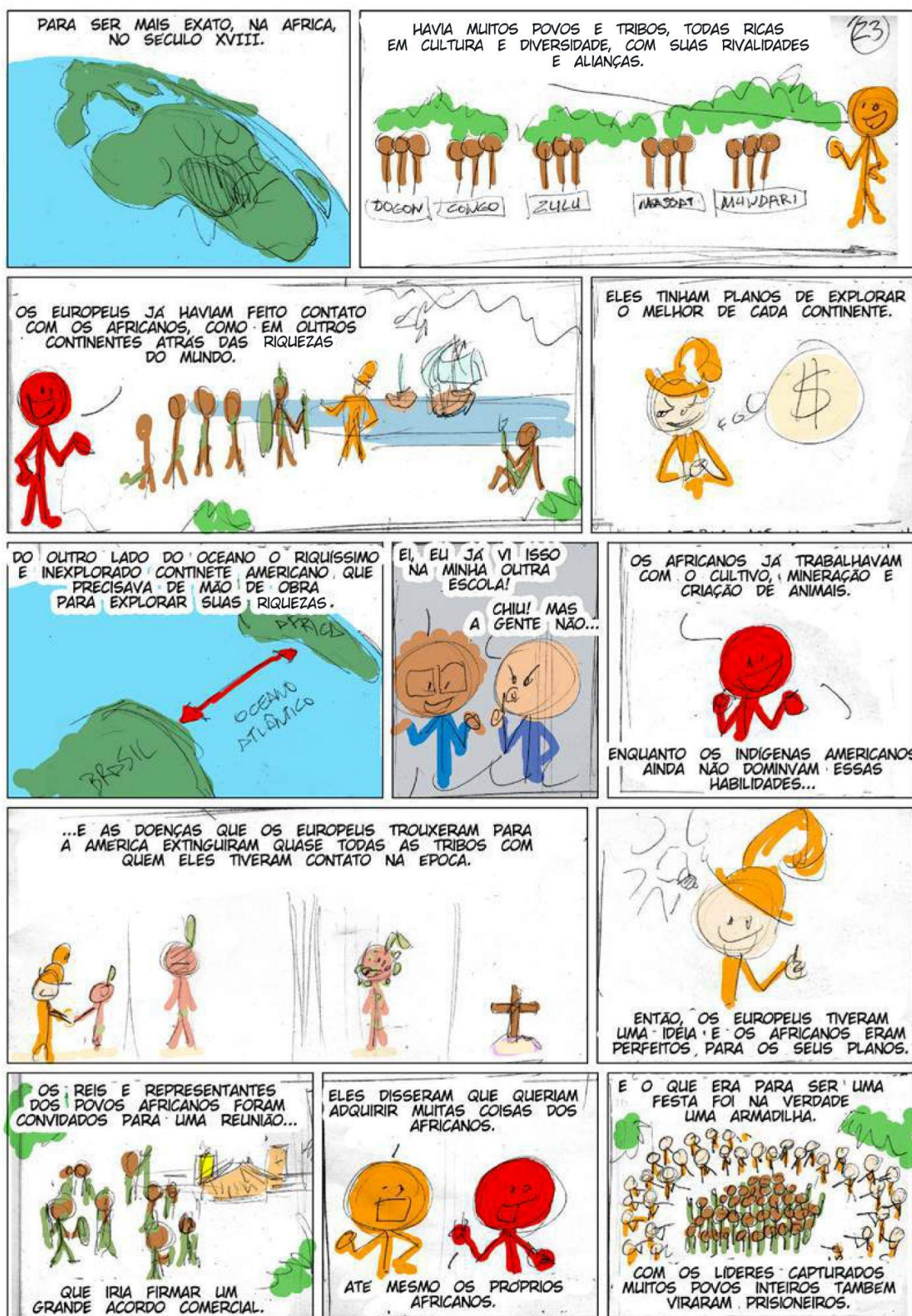


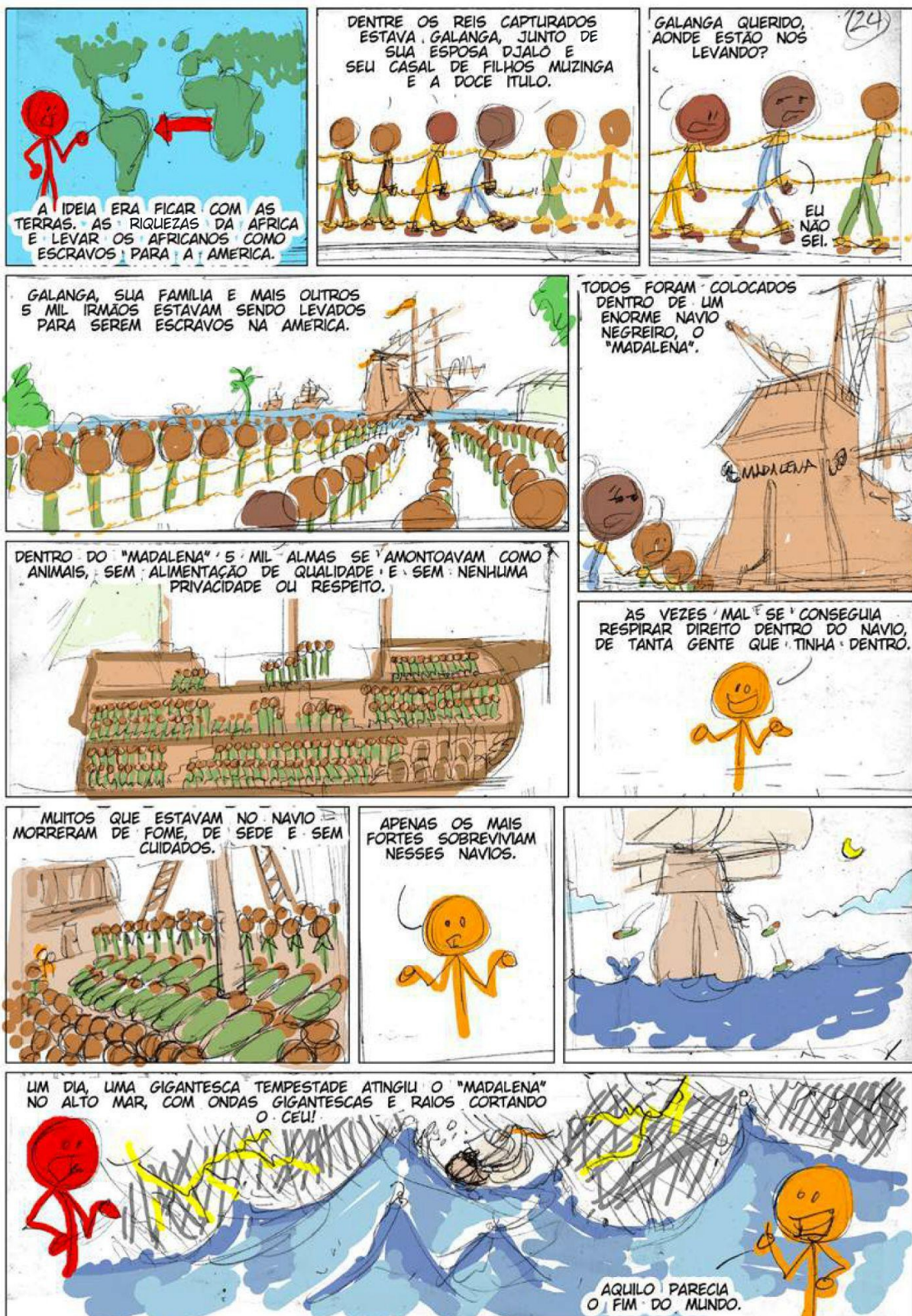


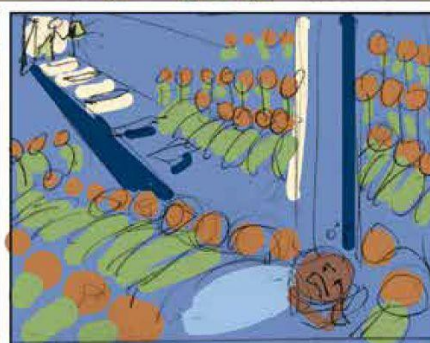


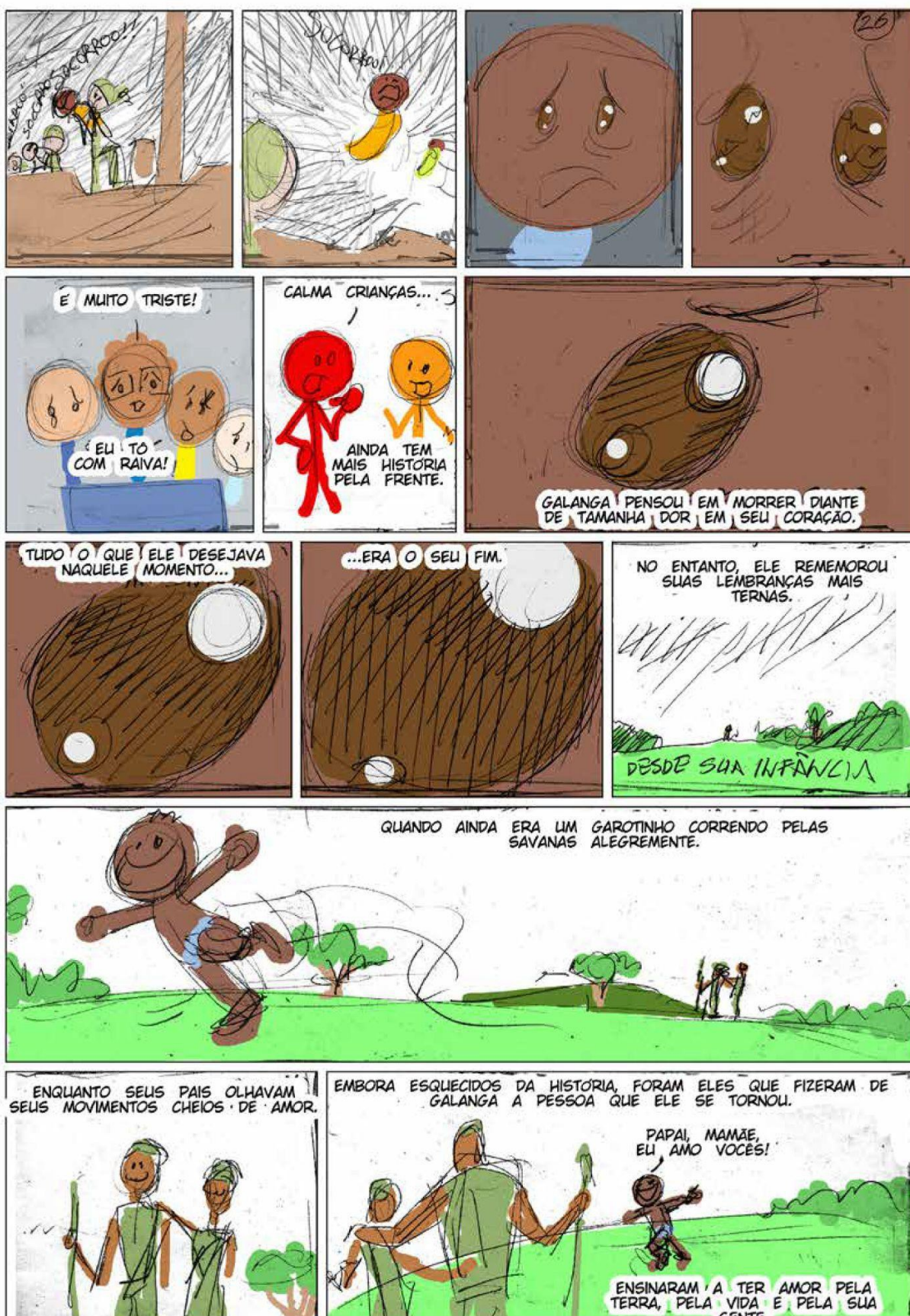


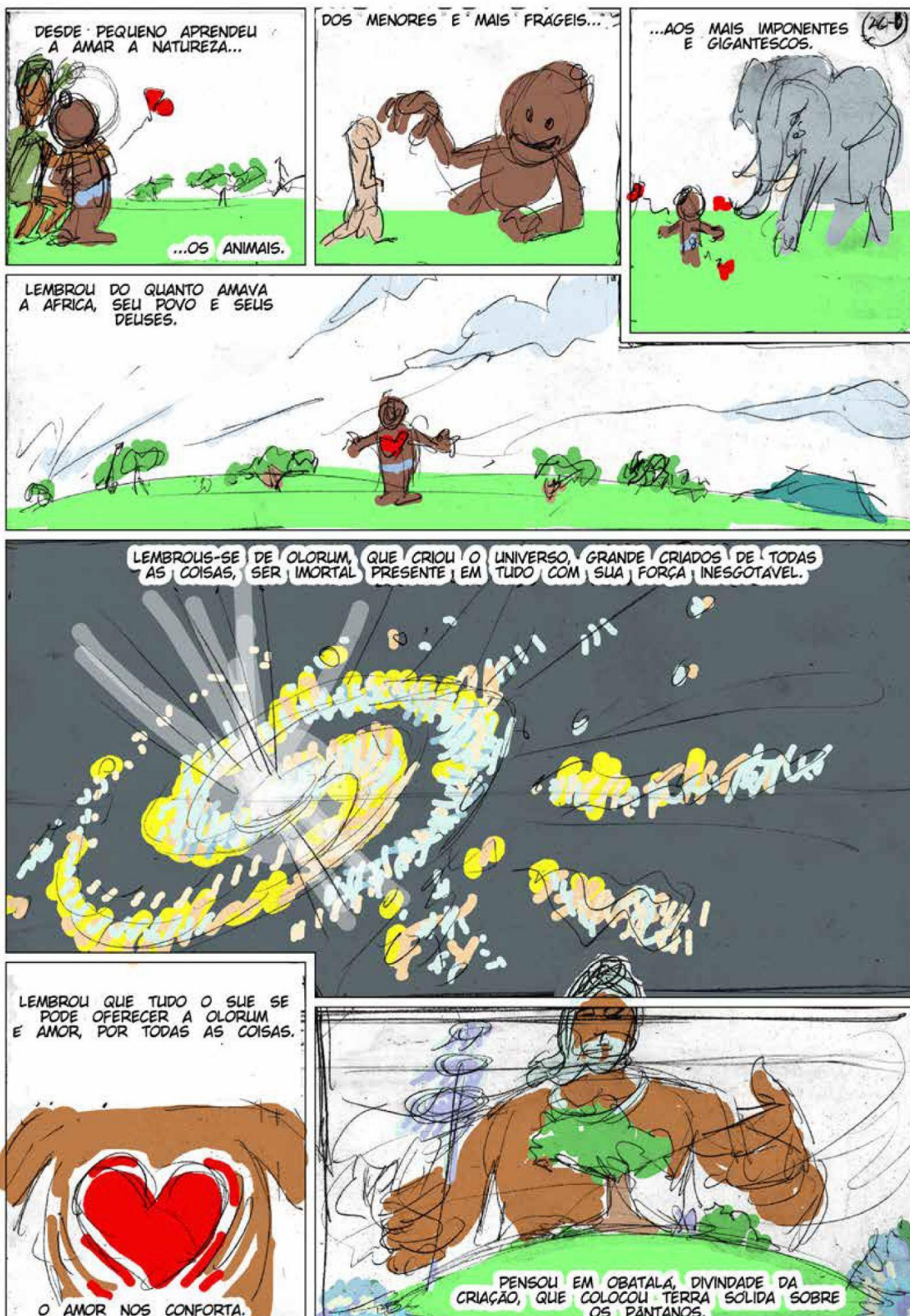






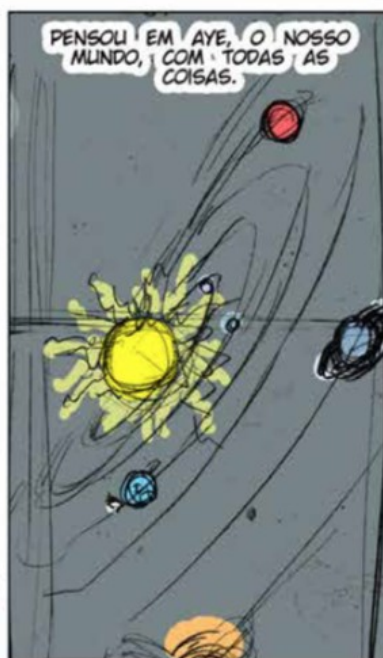




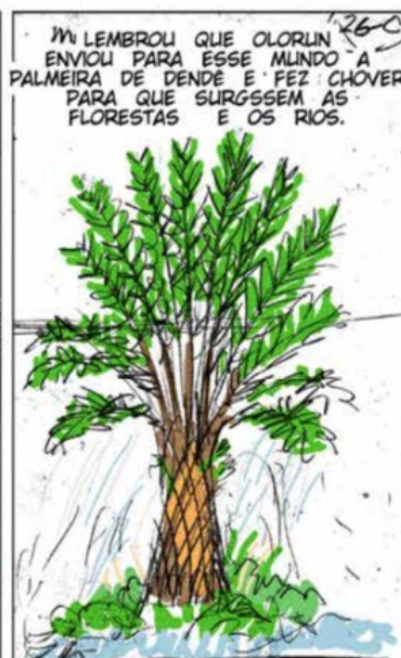




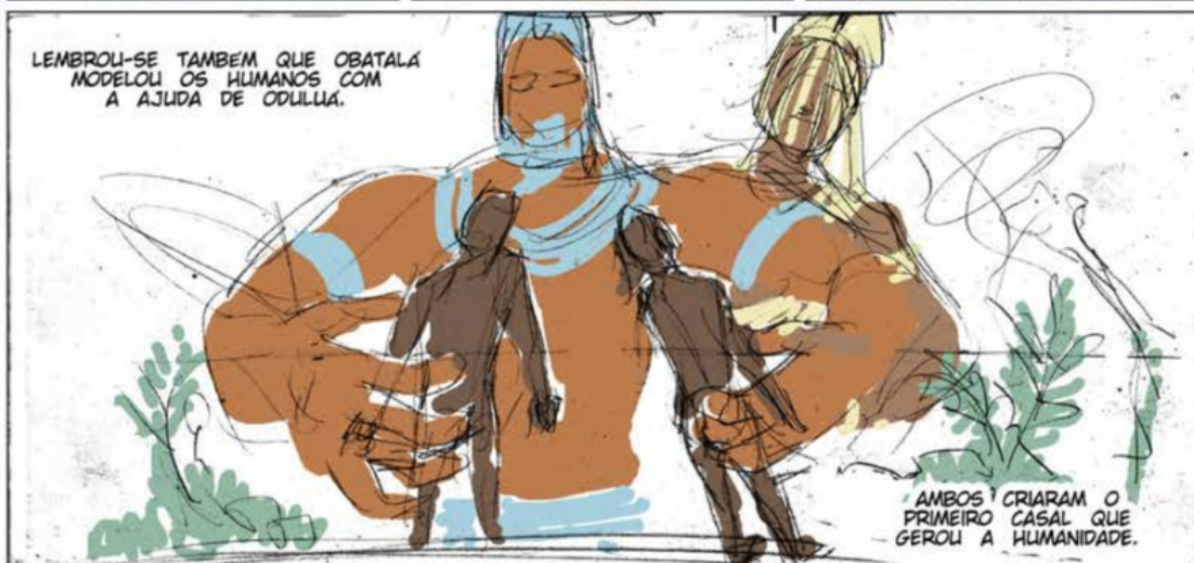
TAMBÉM SE LEMBROU DE OLOCUM,
SEMPRE OFERECENDO TUDO O
QUE SEUS FILHOS PRECISAM.



PENSOU EM AYE, O NOSSO
MUNDO, COM TODAS AS
COISAS.



M LEMBROU QUE OLORUN
ENVIU PARA ESSE MUNDO A
PALMEIRA DE DENDÊ E FEZ CHOVER
PARA QUE SURTISSEM AS
FLORESTAS E OS RIOS.



LEMBROU-SE TAMBÉM QUE OBATALA
MODELOU OS HUMANOS COM
A AJUDA DE ODULUA.

AMBOS CRIARAM O
PRIMEIRO CASAL QUE
GEROU A HUMANIDADE.



LEMBROU QUE FOI GRACAS AO EMI, O SOPRO DA VIDA,
QUE OS BONECOS DO PRIMEIRO CASAL GANHOU VIDA,
ESSA VIDA QUE PULSA EM CADA UM DE NÓS, A MAIOR DADIVA.

RETORNOU SUA MEMÓRIA A SUA RICA JUVENTUDE NO CONGO, CRESCENDO EM FORÇA E SABEDORIA MEDIANTE O OLHAR AMOROSO DE SEUS PAIS.



OLVIA ATENTAMENTE COM SEUS AMIGOS AS HISTÓRIAS DE SEUS ANTEPASSADOS, DOS ORIXÁS, DOS PRÍNCIPES, REIS E RAINHAS QUE HABITARAM A ÁFRICA ATÉ ENTÃO.



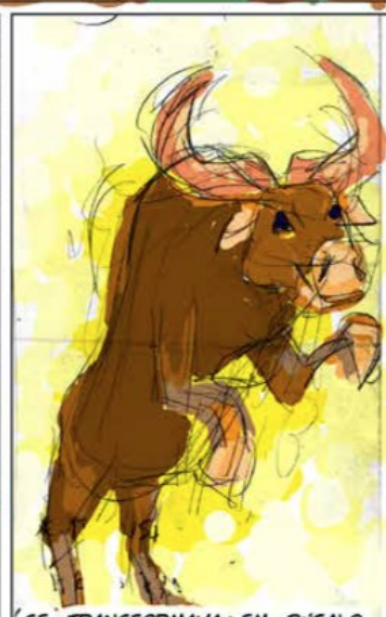
SE ENCANTAVA COM AS HISTÓRIAS SOBRE OXUM.



UMA MISTURA DE DEUSA E RAINHA DOTADA DE RARA BELEZA.



TAMBÉM ADMIRAVA OYA, A CORAJOSA PRÍNCESA, BELA, DETERMINADA E INTELIGENTE.



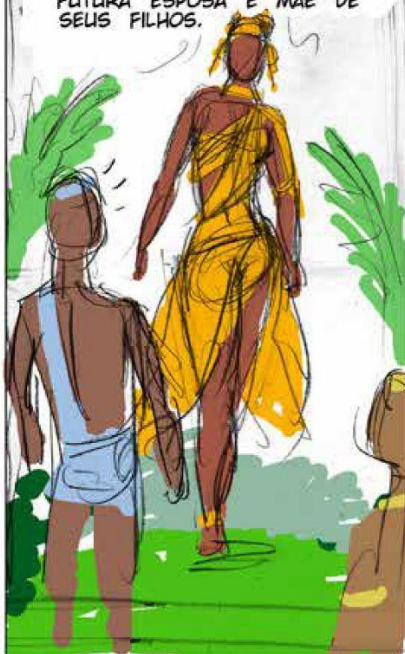
SE TRANSFORMAVA EM BÚFALO QUANDO NECESSÁRIO E ERA UMA GRANDE GUERREIRA.

NA SUA MOCIDADE IMAGINARIA SE PUDESSE UM DIA CONHECER ALGUMA MOÇA QUE FOSSE TÃO INSPIRADORA QUANTO OXUM OU OYA.

26-E



ENTÃO SE LEMBROU DO PRIMEIRO DIA EM QUE VIU DJALÓ, SUA FUTURA ESPOSA E MÃE DE SEUS FILHOS.



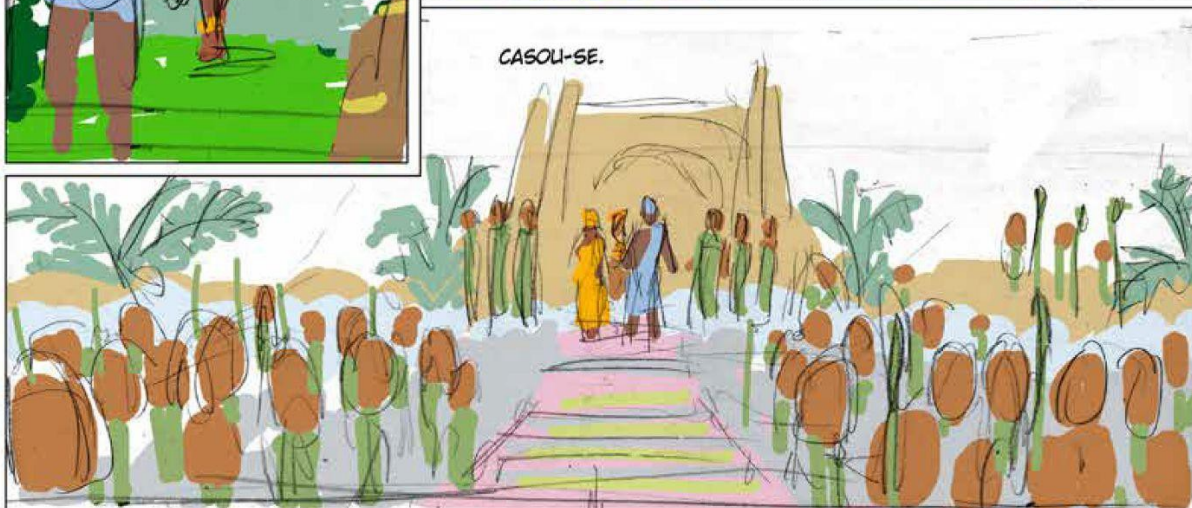
PARECIA TER ENCONTRADO OXUM E OYA EM UMA MESMA PESSOA.



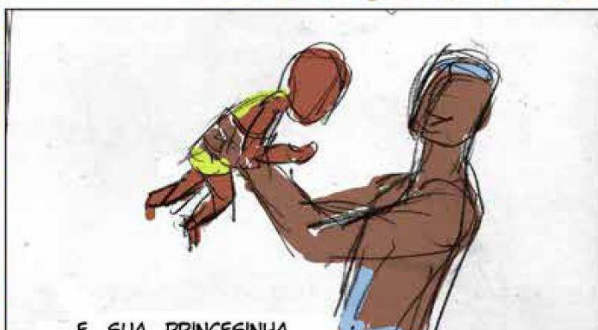
SIM, FOI AMOR À PRIMEIRA VISTA.



CASOU-SE.

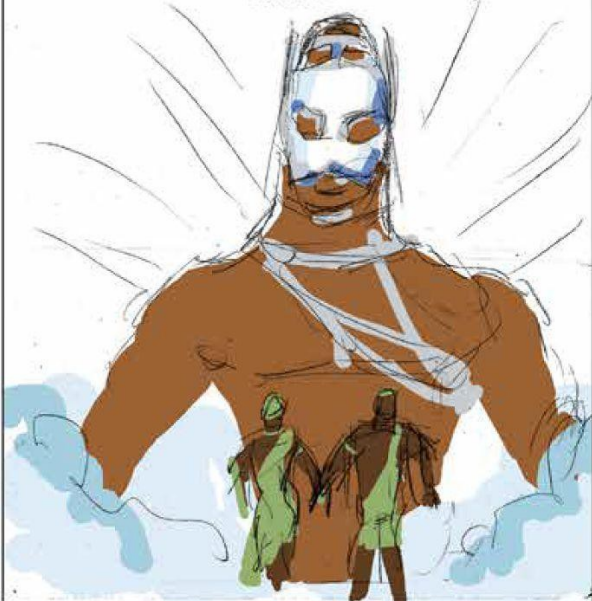


LOGO VEIO O PRIMEIRO FILHO...



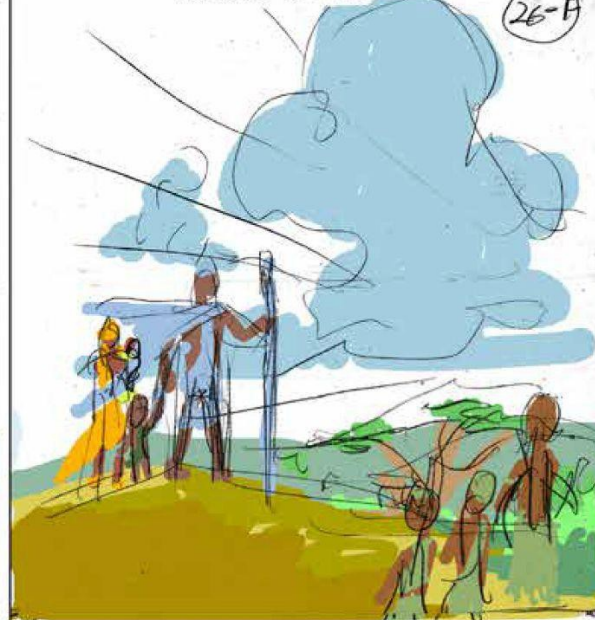
...E SUA PRINCESINHA.

UM TEMPO DEPOIS SEUS PAIS ENCONTRAM IKU, POIS OLODUMARE DECIDIU QUE A HORA DE AMBOS HAVIA CHEGADO.



O CICLO DE VIDA DE AMBOS HAVIA CHEGADO AO FIM.

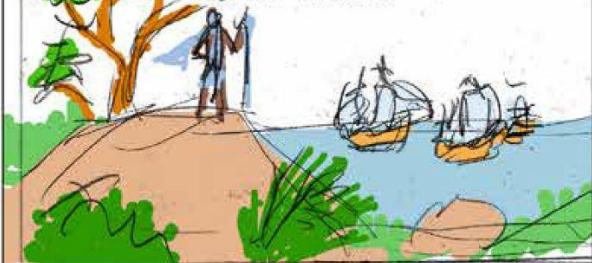
26-A



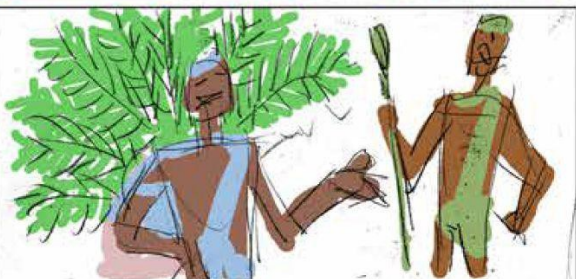
A PARTIR DAQUELE MOMENTO SEU REINADO SE INICIA.



HA TEMPOS ERA CONHECIDO A EXISTENCIA DE POVOS VISITANTES, DIFERENTES DELES E DE SEUS VIZINHOS.



DIZIAM QUE ELES ERAM AMBICIOSOS E MUITO PERIGOSOS.



MAS GALANGA ACREDITOU SER EXAGERO.

NÃO ACREDITAVA QUE UMA PESSOA, POR PIOR QUE FOSSE PRECISASSE DE MAIS DO QUE A TERRA PODE OFERECER.



