

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL DA BAHIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO E RELAÇÕES ÉTNICO-
RACIAIS – CAMPUS SOSÍGENES COSTA

UBIRATAM GOMES DOS SANTOS JUNIOR

SONHOS NA AREIA: O Silenciamento das Religiões de Matriz Africana na
Cultura Pop – Um Estudo do Caso Sandman

Porto Seguro

2023

UBIRATAM GOMES DOS SANTOS JUNIOR

SONHOS NA AREIA: O Silenciamento das Religiões de Matriz Africana na Cultura Pop – Um Estudo do Caso Sandman

Dissertação apresentada à coordenação do programa de Pós-graduação em Ensino e Relações Étnico-Raciais da Universidade Federal do Sul da Bahia, Campus Sosígenes Costa, para participação no Exame de Defesa.

Prof. Dr. Francisco Nascimento.

Porto Seguro
2023

RESUMO

O presente trabalho estuda as histórias em quadrinhos (HQs) e a representação das divindades de religiões de matriz africana neste tipo de obra, tendo como objeto principal a HQ Sandman. Buscamos analisar como essas divindades são retratadas e como isso pode impactar a percepção pública sobre elas. A dissertação discute a importância de incluir a diversidade cultural na narrativa das HQs e a necessidade de promover a compreensão e o respeito às diferentes religiões e crenças. Além disso, essa pesquisa também avalia a representação dessas divindades em relação a sua mitologia original e a sua relevância cultural para a comunidade afro-brasileira. É importante destacar que a representação dessas divindades nas HQs pode ter um impacto significativo na forma como elas são percebidas e compreendidas pelo público em geral. A dissertação argumenta que é fundamental incluir essas representações nas HQs de forma respeitosa e fiel às suas origens, para promover a diversidade cultural e a compreensão das diferentes religiões. Também é destacado a importância de se conhecer e respeitar as raízes africanas do Brasil e sua influência na cultura brasileira. Foi considerado também a questão sobre a influência da mídia e das HQs na construção da percepção aborda como a mídia e as e como as HQs podem influenciar a forma como as pessoas percebem e entendem as religiões de matriz africana e seus símbolos. Por fim, o capítulo sobre o papel da cultura na preservação e promoção dessas tradições argumenta que a cultura tem um papel fundamental na preservação e promoção das tradições dessas religiões e que a representação dessas tradições nas HQs pode ser uma forma eficaz de promover a compreensão e o respeito à diversidade cultural.

Palavras-chave: Relações Étnico-Raciais; Religião Africana; Afrofuturismo; História em Quadrinhos; Sandman.

ABSTRACT

The present work studies the comics (comics) and the representation of deities of African origin in this type of work, having as main object the Sandman Comic. The study analyzes how these characteristics are portrayed and how this can impact the public perception of them. The dissertation discusses the importance of including cultural diversity in the narrative of comics and the need to promote understanding and respect for different religions and beliefs. In addition, this research also evaluates the representation of this authority in relation to its original mythology and its cultural heritage for the Afro-Brazilian community. It is important to note that the representation of these individuals in comics can have a significant impact on how they are perceived and understood by the general public. The dissertation argues that it is essential to include these representations in comics in a respectful and faithful way to their origins, to promote cultural diversity and the understanding of different religions. The importance of knowing and following the African roots of Brazil and its influence on Brazilian culture is also highlighted. The question about the influence of the media and comics in the construction of the perception addressed as the media and how and how comics can influence the way people perceive and understand religions of the African matrix and their symbols was also considered. Finally, the chapter on the role of culture in preserving and promoting these traditions argues that culture has a key role in preserving and promoting these traditions and that the representation of these traditions in comics can be an effective way to promote understanding and respect. to cultural diversity.

Keywords: Ethnic-Racial Relations; African Religion; Afrofuturism; Comic; Sandman.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	11
INTRODUÇÃO	13
1. RAÍZES E ANCESTRALIDADE	18
1.1 Bantos.....	20
1.2 Iorubás.....	23
1.3 Fon.....	25
1.4 Os africanos no Brasil.....	27
2. NOVAS E VELHAS HISTÓRIAS	31
2.1 A Vida Entre Sarjetas.....	34
2.2 Cultura, Mídia e Influência	35
3. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E INFLUÊNCIA.....	41
3.1 Quem é o Pantera Negra?	45
3.2 Mídia, Discurso e Educação	51
4. PRELÚDIOS & NOTURNOS.....	55
5. O SONO DOS JUSTOS	61
6. SONHO E UM NOITE DE VERÃO	65
7. METODOLOGIA.....	72
8. O SILÊNCIO DE LEITURAS INOCÊNTES.....	76
8.1 Mitos e Divindades negras.....	76
8.2 Personagens negros.....	82
8.2.1 Contos na Areia	84
8.2.2 A Reencarnação de Nada.....	88
8.3 Shakespeare.....	93
9. RUMO AO DESPERTAR	100
10. SOBRE O PRODUTO	102
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Os irmãos Morte e Sonho.....	14
Figura 2: Macrorregiões onde foram desembarcados escravos entre os séculos 16 e 19.....	18
Figura 3: Action Comics 1	31
Figura 4: Imagem promocional de Vingadores Ultimato	Erro! Indicador não definido.
Figura 5: – Superman e sua esposa Lois grávida	39
Figura 6: Tarzan é sempre mostrado como superior aos homens negros.....	42
Figura 7: Monstro do Pântano escrito por Alan Moore.....	57
Figura 8: : Orquídea Negra por Neil Gaiman	58
Figura 9: Capa de Sandman 1	59
Figura 10: Sonho e seus irmão, os perpétuos	62
Figura 11: Morfeu e Shakespeare se encontra na edição 19.....	69
Figura 12 : Box de Sandman: Edição Especial de 30 anos.....	76
Figura 13: Caim e Abel.....	77
Figura 14: Lúcifer Estrela da Manhã.....	78
Figura 15: Deuses, demônios e anjos visitam o sonhar	78
Figura 16: Sonho e seu filho Orfeu	79
Figura 17: Oberon, Titânia e sua corte	80
Figura 18: Kai'ckul, Sonho visto pelos olhos de Nada	80
Figura 19: Daniel Bustamante idoso	83
Figura 20: Nada e Kai'ckul (nome que Sonho é chamado por Nada)	83
Figura 21: Primeira página de Contos na Areia.....	85
Figura 22: Imagem da cidade de vidro.....	85
Figura 23: Sonho encontra com Nada	Erro! Indicador não definido.
Figura 24: Árvore com frutas de fogo	87
Figura 25: Tecelão traz uma fruta de fogo para Nada.....	87
Figura 26: Destruição da cidade de vidro	88
Figura 27: Nada aprisionada pelos demônios.....	89
Figura 28: Kai'ckul se desculpa com Nada.....	89
Figura 29: Nada reencarnada.....	90
Figura 30: Maisie recebendo moedas de Barbie e assustada com um cachorro	91
Figura 31: Maisie nas ruas.....	92
Figura 32: Maisie e Wanda são atingidas pela tempestade.....	92
Figura 33: Maisie morre protegendo Barbie	93
Figura 34: Unity Kinkaid jovem	96
Figura 35: Unity Kinkaid idosa.....	97
Figura 36: Rose walker HQ vs série.....	97
Figura 37: Lucien/ Lucienne	98
Figura 38: Morte HQ / Morte Série.....	98

SIGLAS E ABREVIações

AGRADECIMENTOS

Nunca trilhamos nossos caminhos sozinhos, sempre haverá alguém para estar junto conosco, nos apoiando, incentivando e desejando nosso melhor. Meus agradecimentos vão para as pessoas que estiveram comigo de alguma forma nessa caminhada. Primeiro minha colega, amiga, irmã, comadre Martha, que foi quem me incentivou e me puxou para essa caminhada juntos. Para minha também colega e amiga Erick, que conheci nessa jornada. Para aquele que acreditou mais no meu trabalho do que eu mesmo, quem me orientou e me ajudou até aqui meu orientador Francisco. Tem também aquelas pessoas que estava lá para me ouvir nos meus momentos de surto, minha amiga Kelly, mesmo longe foi quem mais compartilhou minhas loucuras. Para minha colega de trabalho e amiga Ana Claudia, que descobrimos juntos que somos loucos. Agradeço muito a pessoa que me atura há muitos anos e que eu amo muito, minha esposa Vani, obrigado por estar presente em todos os momentos e por aceitar trilhar essa vida junto comigo. Para minha mãe, aquela que me amou antes mesmo que eu tivesse consciência da minha existência, meu muito obrigado.

Agradeço também aos convidados para a banca: Emerson, Euzébio e Tassio, muito obrigado por terem aceitado o convite e por suas contribuições.

Agradeço, além de todos, aqueles que já não estão mais aqui, minha prima Ana Lídia, por sua felicidade quando soube que entrei no mestrado e por seu incentivo. Ao meu pai, que me ensinou muito, mesmo não sendo professor, que me disse que não poderia me deixar dinheiro de herança, mas que tudo que poderia me deixar era aquilo, enquanto me mostrava um livro.

Para finalizar agradeço a Newt e Luna, porque eles são fofos e lindos e também são parte da minha vida.

Muito obrigado a todos vocês, todos fizeram parte dessa jornada cada um à sua maneira.

“SANDMAN nunca correspondeu às minhas primeiras expectativas”

Karen Berger

APRESENTAÇÃO

Na minha infância e começo da adolescência eu não era uma pessoa que gostava muito de ler, preferia jogar futebol ou brincar ao ar livre. Mas uma coisa era capaz de atrair minha atenção para a leitura e passar um tempo dentro de casa, essa coisa eram as Histórias em Quadrinhos (HQs) ou simplesmente quadrinhos. Nas páginas dessas revistas tinham histórias de pessoas capazes de feitos incríveis, que faziam meu eu infantil sonhar com essas habilidades sobre-humanas. Por um bom tempo as HQs eram as únicas formas de me fazer ler por vontade própria.

Com o tempo aprendi o gosto de outras formas de leituras, porém os quadrinhos continuaram acompanhando minha vida de leitor, se expandindo além da leitura dos super-heróis e viajando até o extremo oriente para conhecer as histórias em quadrinhos japonesas, também conhecidas como mangás.

Mesmo me inspirando e me empolgando com esses heróis, sempre houve algo que impedia minha identificação plenamente com meus personagens favoritos, eles não se pareciam comigo, seus fenótipos não eram iguais os meus, por mais que gostasse do Batman ou do Homem-Aranha, suas peles brancas, olhos claros e cabelos lisos eram muito diferentes do que eu via no espelho.

Esse distanciamento de uma representação de pessoas negras que eu não encontrava nas histórias que lia, fez que eu me aproximasse dos valores culturais da metrópole (FANON, 2008), os Estados Unidos da América. O padrão de beleza propagado pelas mídias são um desses valores e as histórias em quadrinhos seguem pregando os mesmos padrões.

Sandman foi o meu primeiro contato com os chamados quadrinhos adultos. Essa revista logo se tornou uma das minhas HQs preferidas, sua temática, suas páginas, que em um primeiro momento seus desenhos me causaram estranheza, a presença de divindades de variadas mitologias, toda essa mistura me fascinava e ainda fascina. Essa obra foi uma das que influenciaram meu gosto por mitologias, inicialmente grega, nórdica e japonesa, geralmente esses são os mais presentes na mídia.

Enquanto crescia, tive pouco contato com a cultura africana e afro-brasileira, principalmente nas mídias que consumia. Esse fato criou uma falta de conhecimento de parte da história do nosso povo.

Essa pesquisa surge com o entendimento do autor de que os quadrinhos têm a capacidade de exercer influência em seus leitores, e essa é uma das características dessa mídia transmitir conceitos, modos de vida e visão de mundo.

Por causa da minha experiência com essa mídia, acredito que as histórias em quadrinhos podem ser uma ponte, capaz de ligar o conhecimento que os jovens trazem de suas vidas cotidianas com os conhecimentos que se espera adquirir na escola. Utilizar algo que é tão familiar a eles, como os quadrinhos, pode trazer benefícios para o aprendizado desses estudantes.

INTRODUÇÃO

Exu, o misterioso guardião das encruzilhadas e dos caminhos, é uma Figura emblemática da cultura afro-brasileira (PRANDI, 2007). Com seu ar de mistério e um pouco de medo, ele representa o desconhecido e o inexplorado, inspirando a imaginação e o questionamento. Assim como ele, nossa jornada de pesquisa também está repleta de desafios e incertezas, mas também de possibilidades e descobertas.

Neste caminho da construção de uma dissertação de mestrado, vamos percorremos os caminhos da investigação, desvendando mistérios e explorando novos territórios. Enfrentamos encruzilhadas e escolhemos o melhor caminho a seguir, sempre buscando a verdade e a compreensão. E assim, como Exu, tentamos ser mediadores entre o conhecido e o desconhecido, entre o que já foi dito e o que ainda precisa ser revelado.

Quando partirmos nesta jornada, decidimos explorar novos caminhos, a questionar o que já foi estabelecido e a descobrir novas verdades. Nos deixamos levar pelo desejo de aprender e de compreender, e de construir um trabalho digno de nossos esforços e dedicação.

Este trabalho investigativo em Ensino e Relações Étnico-Raciais se debruça sobre o silenciamento das religiões de matriz africana na cultura pop, a partir do estudo da representação racial nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis estadunidenses.

Como se dá a representação das divindades de matriz africana nessas histórias? Nos concentramos em uma das principais editoras estadunidenses de histórias em quadrinhos de super-heróis, a DC Comics, que apresenta personagens que tem como base de sua construção os panteões religiosos de diversas culturas. Utilizamos como recorte a HQ Sandman (1988) do autor britânico Neil Gaiman (1960), obra que apresenta em suas páginas variadas divindades do folclore e mitologias de diversas culturas.

Esta é uma presença que pode ser notada em toda a cultura dos super-heróis (NASCIMENTO, 2017), não se restringindo a somente uma editora ou mídia. Os nomes mais facilmente reconhecidos, talvez, sejam Thor, o deus do trovão nórdico, que se tornou um super-herói nas páginas das revistas da Marvel Comics, e a Princesa Diana de Themyscira, conhecida como Mulher Maravilha, da DC Comics, cuja origem remete aos deuses gregos, assim como o Poderoso

Hércules tem versões presentes em diferentes editoras. Todos podem ser considerados personagens transmidiáticos, estando presentes no cinema, animações infantis e jogos de videogame, por exemplo.

Entretanto, quando se trata de divindades relacionadas a religiões de matriz africana, não é tão simples encontrar exemplos de sua representação, com tamanha evidência, na cultura de super-heróis - seja nas páginas das Histórias em Quadrinhos, cinema, animações ou qualquer outra plataforma de mídia associada a veiculação de produtos relacionados a ela. Uma exceção talvez seja o “Cavaleiro da Lua”, da Marvel Comics (1975), que traz os deuses da mitologia egípcia como seu pano de fundo, mas apresentado como um homem branco estadunidense heterossexual e cisgênero, ainda que mentalmente instável.

É a partir deste cenário que este trabalho se propõe a investigar a presença de deuses das religiões de origem africana nessa cultura. Como recorte, foi escolhida a revista em quadrinhos do personagem Sandman da editora DC Comics, história criada pelo escritor britânico Neil Gaiman em 1988, por se tratar de uma obra em que deuses das mais diversas culturas se encontram presentes, sendo seu protagonista uma releitura do deus mitológico grego dos sonhos, Morfeu, mostrado na Figura 1, com sua irmã Morte.

Figura 1 - Os irmãos Morte e Sonho



Fonte: Gaiman, 2018, Sandman Absolute 1

O estudo utiliza como base as ideias e obra de diferentes pensadores da educação e das relações étnico raciais, como o pedagogo francês George

Snyders (1988), que em seu livro “Alegria na Escola” aborda a importância da cultura na educação, do patrono da educação brasileira Paulo Freire (1985) que estuda a relevância da comunicação no processo de ensino-aprendizagem em seu livro “Extensão ou Comunicação”, e dos estudos do filósofo estadunidense Douglas Kellner (2001) sobre a influência pedagógica da mídia, por meio de seu livro “A Cultura da Mídia”. Outro estudo basilar para a construção deste trabalho é a perspectiva da discussão étnico-racial de Frantz Fanon (2008), em seu livro *Pele Negra, Máscara Branca*. Contamos também com a contribuição de diversos pesquisadores da área de Quadrinhos e Educação, que estabelecem a base acadêmica específica das Histórias em Quadrinhos, como os trabalhos de Nascimento (2013; 2017).

São autores cujos trabalhos dialogam com nossa proposta, que busca compreender como a representação de divindades de origem africanas nos Quadrinhos pode influenciar o público consumidor dessa mídia no processo de formação de sua identidade.

A partir daqui, é importante definir dois termos muito relevantes para o nosso trabalho, sendo que um deles já está fortemente presente no texto: Cultura e Ideologia. Cultura é descrita por Douglas Kellner como:

[...] em seu sentido mais amplo, é uma forma de atividade que implica alto grau de participação, na qual as pessoas criam sociedades e identidades. A cultura modela os indivíduos, evidenciando e cultivando suas potencialidades e capacidades de fala, ação e criatividade (KELLNER, 2001, p. 11).

Quanto à questão da Ideologia, seguimos a definição de Kellner, que se apoia em Marx e Engels, que a seu ver “caracterizam a ideologia como as ideias da classe dominante que obtêm predominância em determinada era histórica” (KELLNER, 2001, p, 77). O autor questiona esse monopólio ideológico, pois ele deixa de fora outros tipos de opressões, como a do sexo, da sexualidade e da raça.

Muitos críticos propuseram com correção que o conceito de ideologia se estendesse e passasse a abranger teorias, idéias, textos e representações que legitimem interesses de forças dominantes em termos de sexo, raça, bem como de classe (KELLNER, 2001, p. 79).

Como produto cultural, as Histórias em Quadrinhos estão carregadas com as ideologias de seus autores (NASCIMENTO, 2017), daí a importância em se

definir um autor como base para nosso entendimento do significado dos termos *cultura* e *ideologia* para delinear o caminho das discussões presentes nesse percurso investigativo. Falando especificamente de Histórias em Quadrinhos como produto cultural, é necessário entender o surgimento da cultura de Super-Heróis, transmídia em sua essência (NASCIMENTO, 2017).

Este trabalho busca explorar as relações discursivas que envolvem a representatividade da cultura negra, e para isso é preciso compreender como se dá a influência da chamada Cultura Popular (SNYDERS, 1988) ou ainda Cultura da Mídia (KELLNER, 2001) e como o professor deve estar consciente da sua existência dentro da escola. A investigação se aprofunda mais especificamente nas Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis e a presença de divindades de religiões de matrizes africanas. As HQs do título Sandman foram as escolhidas como recorte da análise proposta por se tratar de uma narrativa gráfica em que a participação de deuses de várias culturas é recorrente.

Sendo assim o presente trabalho está dividido da seguinte forma: primeiro capítulo é dedicado ao estudo da ancestralidade das religiões de matriz africana, estudando as raízes e origens da Umbanda, Candomblé entre outras. O segundo capítulo é voltado para fazer uma breve retrospectiva do surgimento do gênero de super-herói nas histórias em quadrinhos, também discutido a cultura, a mídia e sua influência. Para o terceiro capítulo nos aprofundamos em como as HQs podem exercer de alguma forma influência em seu público consumidor e de como as pessoas negras são retratadas nessa mídia.

Os capítulos quatro, cinco e seis são dedicados a Sandman. Primeiro tratando dos acontecimentos que levaram ao surgimento da HQ e todo o percurso que levou Gaiman a assumir o título. Na sequência, tratamos mais diretamente o quadrinho em si, falando de seu enredo, personagens e conceitos, trazendo um rápido resumo de cada arco. E no sexto capítulo falamos sobre as influências que levaram Neil Gaiman a criar a sua obra.

No capítulo 7 tratamos da metodologia utilizada no presente trabalho, tanto para a análise da HQ, como o método de pesquisa.

No capítulo 8 trazemos nossa análise de Sandman, no qual tratamos sobre o silenciamento das religiões de matriz africana na obra. No capítulo 9 são feitas nossas considerações finais a respeito da pesquisa e de todo conteúdo

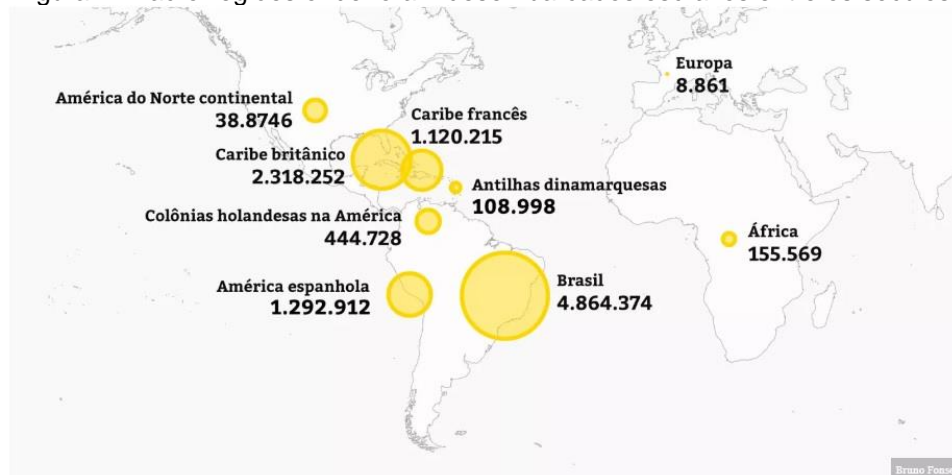
estudado e analisado no presente trabalho. E no Capítulo 10 falamos sobre o produto desenvolvido nessa pesquisa.

1 RAÍZES E ANCESTRALIDADE

O presente capítulo se dedica a fazer um breve estudo dos povos e etnias africanos que chegaram ao Brasil como pessoas escravizadas, suas raízes e ancestralidade, com a intenção de conhecer mais as origens das religiões afro-brasileiras e a influência africana em nossa cultura.

Entre o século XVI e o século XIX o mundo viu o maior tráfico de humanos escravizados da história. Pessoas do continente africano foram arrancadas de seus lares e enviadas em navios às Américas, para servir de força de trabalho. Segundo Petter (2005) “O tráfico negreiro, iniciado já em 1502, converteu-se num empreendimento econômico tão lucrativo que se prolongou por mais de três séculos, até 1860, quando foi extinto” (PETTER, 2005, p. 199). Estima-se que entre os anos de 1501 e 1866 cerca de 4,8 milhões de africanos desembarcaram no Brasil trazidos em navios negreiros. Esse número representa 46% do total de escravizados enviados ao novo mundo (ALENCASTRO, 2018). A Figura 2 mostra as regiões que mais receberam pessoas escravizadas de origem da África.

Figura 2: Macrorregiões onde foram desembarcados escravos entre os séculos 16 e 19



Fonte: <https://apublica.org/checagem/2018/08/truco-brasil-foi-o-local-que-mais-recebeu-escravos-nas-americas/>

Segundo Alencastro (2018) de cada cem pessoas que desembarcavam no Brasil, no período do tráfico negreiro, 86 eram de africanos escravizados, sendo que as duas principais regiões africanas de onde essas pessoas vinham eram a formada pela baía de Benin e o golfo do Biafra, com 999,600 indivíduos, e do Centro-Oeste africano, especialmente Angola, com 3.6 milhões.

As pessoas que fizeram parte dessa imigração forçada, também conhecida como diáspora africana, levaram consigo seus costumes, cultura, crenças e fé. No entanto essas não eram uma única cultura, como afirma Cerqueira (2007) vários grupos étnicos de diversas nações chegaram misturados ao Brasil trazidos pelos portugueses. Foi nessa conjuntura que surgiram as religiões de matrizes africanas nas Américas e é sobre algumas delas que vamos abordar a seguir.

Como já foi dito, diversos grupos étnicos da África foram transportados pelo Atlântico para desembarcar no Brasil como pessoas escravizadas. Esses grupos, que muitas vezes eram rivais, foram postos juntos e enviados para diversas partes do território brasileiro.

Muitas foram as nações que aqui chegaram, entre elas as principais hoje são conhecidas como Angola, Congo, Guiné, Moçambique, entre outras; a iorubá, provenientes de cidades da atual Nigéria como Ilexá, Oyó, Ketu, Abeokutá etc; e a fon de origem de Benin, antigamente chamada de Daomé (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009).

A nação bantu trouxe seus inquices e bacurus; a nação iorubá chegou com seus orixás e a ancestralidade; e a nação fon, seus voduns. Embora estas divindades possam ter algumas semelhanças, existem entre todas elas grandes diferenças de comportamento, de personalidade, de dança, de vestimenta, de alimentação, de comunicação (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009, P. 38).

O período do tráfico de pessoas escravizadas para o Brasil é dividido em quatro ciclos pelos estudiosos. Cada um deles apresenta características próprias, sendo a região do Brasil para onde foram enviados, a etnia e no que sua força de trabalho iria ser empregada são as características que diferem um ciclo do outro. Viana Filho foi o primeiro autor a fazer essa divisão em ciclos, seguido de Pierre Verger (OLIVEIRA, 1997).

O primeiro ciclo, que recebeu o nome de Ciclo Guiné aconteceu no século XVI, sendo trazidos principalmente sudaneses vindos da África ao norte do equador. O segundo ciclo foi o de Congo e de Angola que ocorreu no século XVII, nesse momento o número de bantos que são trazidos para o Brasil aumenta. No século XVIII acontece o ciclo da costa de Mina, é nesse momento que os povos iorubás chegam às terras brasileiras. O quarto ciclo, que acontece

no século XIX, tem pessoas escravizadas de todas as regiões, com maioria vindo de Angola ou de Moçambique.

Associadas a esses ciclos estão as razões econômicas: cultivo de cana-de-açúcar e de tabaco, nos séculos XVI e XVII; exploração das minas de ouro e de diamantes, como também o cultivo do algodão, do arroz e da colheita de especiarias, no século XVIII; cultivo do café, no século XIX. Deve-se assinalar que o final de um ciclo não significa a interrupção da chegada de negros da região precedente. Sendo assim, a separação deve ser considerada válida em suas grandes linhas, mesmo porque a política de Portugal foi sempre a de promover a mistura das diferentes etnias africanas, para impedir a concentração de africanos de mesma origem numa mesma capitania (PETTER, 2005, p. 199).

Os fatos expostos pela autora são parte dos motivos das mudanças que acontecem em cada ciclo, mas não são exclusivos. Os conflitos entre as diversas nações étnicas que aconteciam na África e a influência do colonialismo europeu também foram motivadores de tais modificações, essa questão será mais aprofunda à frente.

No processo de pesquisa do presente trabalho três foram os povos que tiveram a menções mais recorrente. Os bantos, os fons e os lorubás.

1.1 BANTOS

Os Bantos são divididos em angola-congoleses e moçambiques, porém eles são um grupo etnolinguístico formado por cerca de 400 subgrupos étnicos diferentes. A região centro-sul do continente africano é o lugar de origem desse grupo, que corresponde ao que é hoje a Angola, República do Congo e Moçambique. No Brasil, eles foram enviados principalmente para os estados do Maranhão, Pará, Pernambuco, Alagoas, Rio de Janeiro e São Paulo. Os angolanos e congueses foram os primeiros grupos a chegar ao Brasil, em 1580 já havia um grande grupo de escravizados desses povos na Bahia.

Para os Bantos todas as coisas, inanimadas ou não, são seres e todo o mundo natural é sagrado, todas as coisas estão amarradas por Kalunga “a energia superior e mais completa, dentro e em volta de cada coisa no interior do universo (luyalungunu)” (FU-KIAU, 2015, p 1). Essa visão de totalidade é importante para começarmos a entender como se dá a religiosidade desse povo e como ela fez parte das raízes das religiões de matrizes africanas no Brasil. Nas palavras de Fu-kiau:

O povo Bântu, Kôngo e Luba, entre eles, aceitam o mundo natural como sagrado em sua totalidade porque, através dele, eles vêem refletida a grandeza de Kalûnga. A energia superior de vida, aquele que é inteiramente completo (lunga) por si próprio. Assim, quando um Mûntu (ser humano) vê um minúsculo cristal (ngêngele) ele/ela vê nele, não só sua sacralidade, mas também a presença divina de Kalûnga (FU-KIAU, 2015, p. 2).

Os Bantos têm admiração por todo o mundo natural, prossegue Fi-Kiau (1991), contudo, eles têm uma atenção especial para as florestas, pois sem elas o Mûntu (ser humano) não pode existir. Dessa forma, até entrar na floresta se torna um ato sagrado, “um rito sagrado” (FU-KIAU, 2015, p. 2). Sendo todas as coisas sagradas, a grande quantidade de seres presente na floresta a transforma na maior biblioteca viva e, por isso, eles se preparam ritualisticamente para entrar nela.

Contudo, a floresta deve ser respeitada, ela não é apenas um lugar de aprendizagem como afirma Fu-Kiau:

“Todas essas ‘coisas’, dentro da floresta, constituem assuntos de aprendizagens para Mûntu, da quais ele coleta dados que ele pode ‘engavetar’ em sua memória para uso futuro. Esse é o processo de construir conhecimento – nzailu” (FU-KIAU, 2015, p. 2).

Esse ambiente também é um lugar hostil, pois apresenta diferentes tipos de criaturas, algumas delas podendo apresentar algum tipo de perigo para quem entra em suas matas. Por isso as pessoas devem se proteger antes de penetrar na floresta. Os Bantos têm um ritual de imunização do corpo para esse momento, “O processo nkandukulu, a nituimunização do corpo, consiste em esfregar preparação medicinal no corpo, introduzir algo no corpo através de pequenas incisões na pele ou através da boca” (FU-KIAU, 2015, p. 2).

Podemos ver, com esse ritual, o respeito e reverência que esse grupo tem para com o mundo natural e, em especial, para com a floresta, ela também está presente na iniciação, espiritualidade e na ancestralidade deles, “a maioria das reuniões que dão poderes espiritualmente são mantidas em florestas” (FU-KIAU, 2015, p. 4). Entrar nesse ambiente sagrado é o processo de iniciação para transformar aqueles que entram em verdadeiros homens e mulheres. Fu-kiau (2015) detalha a importância desse processo:

A revisita de makula tem um grande impacto na mente de ngudiangânga (mestre iniciadores) e seus seguidores (lândi)

intelectualmente bem como espiritualmente. O processo em si mesmo é chamado “Mokina ye bafwa” conversar com o morto.

Isso é, sumariamente:

.Reunião com os ancestrais, i.e., com a presença de sua energia (ngolo minienie miâu). Viver a experiência do tempo, como hoje é vivida bem como foi vivida no passado e como deve ser vivida no futuro. Andar no passado seguindo Kini Kia bakulu (a sombra dos ancestrais). Rever o laço da comunidade biogenética n’sing’a dikânda: como fortifica-lo e como expandir seus ensinamentos. É estar em contato espiritualmente bem como intelectualmente com a sabedoria tradicional Africana (kingânga) do passado. É entender as condições de vida e viver daquele tempo e de agora. Finalmente, é conversar com “bakulu”, ancestrais, numa experiência pessoal, i. É., sentindo sua presença entre nós hoje e amanhã (FU-KIAU, 2015, p. 4 - 5).

A floresta é a fornecedora dos alimentos e dos remédios, o preparo de cada remédio é passado de forma oral, por meio de cantigas, mantendo esse conhecimento vivo. Essa função é de responsabilidade de um m’buki, curador para os Bantos, “a arte de ‘cantar os remédios’ é vista também como uma rotina diária espiritualmente sagrada do ngangá” (FU-KIAU, 2015, p. 5). Os homens do remédio (nganga) são os responsáveis pelo estudo e coleta dos remédios e como diz Fu-Kiau (2015), passam a maior parte do seu tempo dentro dessas bibliotecas vivas.

Os alimentos fornecidos pela floresta também são vistos com remédio, pois “[...] o que nós comemos é ambos: comida e remédio; deve ser cuidadoso com a quantidade de comida ingerida. Os alimentos têm que ser cultivados livres de toda contaminação química e mantidos naturalmente frescos” (FU-KIAU, 2015, p. 5). A mata é um lugar sagrado que os humanos dependem para sobreviver, por isso, estão sempre buscando informações e aprendendo nesse templo natural.

Fu-Kiau diz que essa aprendizagem é “[...] um dingo-dingo – processo de vida longa que termina somente com a morte” (FU-KIAU, 2015, p. 5), a floresta sempre tem algo novo para ensinar e o humano é um receptor desse conhecimento durante toda sua vida.

Todos esses processos e busca de conhecimento são interrompidos quando os colonizadores europeus invadem o território dos Bantos. Esses ficam impedidos de se mover e de buscar aprendizagem com sua coleta e guarda de dados. Um povo que trazia consigo a busca contínua de conhecimento natural

foi considerado pelos invasores como um grupo sem inteligência (FU-KIAU, 2015).

No topo disso veio o mais inumano e pecaminoso negócio oposto ao autodesenvolvimento que tomou lugar em África a escravidão, i. E., o tráfico de seres humanos. Isso tornou-se a mais vergonhosa e desastrosa morte para o ser humano no continente africano (FU-KIAU, 2015, p.).

É nesse momento que esses povos são trazidos, como força de trabalho escravizada, para a nova colônia de Portugal nas Américas, falando especificamente e exclusivamente do Brasil. Segundo KILEUY; OXAGUIÃ (2009) os principais destinos dos Bantos foram o interior dos estados do Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais, Espírito Santo, Maranhão, Pernambuco, Bahia e Rio Grande do Sul.

De acordo com Kileuya e Oxaguiã (2009) os Bantos trouxeram consigo os inquices, calundus, bacuros. Os cabindas vieram do Congo, de Angola chegaram os benguelas, de Moçambique os macaus e os angicos, e da Costa do Guiné vieram os minas.

Trouxeram com eles vários dialetos e muitas línguas, entre as quais o banto, o quicongo, o quimbundo, o umbundo, o quioco etc. Destas línguas originaram-se vários termos que acabaram incorporados à língua portuguesa falada no Brasil. Também deixaram seu incentivo às festividades populares, com suas danças e ritmos (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009, p. 39).

Essas contribuições fizeram parte da formação do que se entende como identidade brasileira, acolhendo e transformando essas culturas conforme a necessidade de que se apresentavam no território brasileiro.

1.2 IORUBÁS

Os Iorubás foram um dos últimos grupos étnicos a chegar ao Brasil. Essa mega nação englobava as nações Kentu, Ijexá, Oyó, Efan, Egba, entre outras (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009). Segundo Ribeiro (1996), eles ocupam grande parte da atual Nigéria e em menor proporção o Togo e a República de Benin, estendendo sua influência além do baixo Níger.

Ainda há um terceiro momento, dos nagôs e Iorubás, que são os últimos a chegar, mas vêm com tradições poderosíssimas, que trazem muitas novidades também, mas que absorvem essa terminologia, essa organização espacial, tanto é que dentro do candomblé de Ketu existem vários termos de Angola e do Jeje, que foram absorvidos. Ou seja, o candomblé de Ketu Nagô trouxe

tradições que influenciaram todos os demais, mas, por sua vez, eles também absorveram tradições que já estavam instaladas aqui (PRISCO, 2012, P.3).

Como já foi dito, devido aos conflitos entre etnias e reinos africanos as conFigurações étnicas das pessoas que eram capturadas e enviadas para o Brasil como escravos mudavam. A chegada dos iorubás em terras brasileiras acontecem no momento de expansão de um dos reinos rivais a eles.

Em meados do século XVIII, a região do Golfo da Guiné, na África Ocidental, estava sendo sacudida pelo intenso movimento expansionista do Reino do Daomé. As cidades costeiras, como Uidá, e do interior, como Abeokuta, caíam uma após a outra nas mãos dos governantes daomeanos. Motivados pelo aumento do comércio negreiro com o Atlântico e pelo enfraquecimento de outros reinos da região, como Oyo, a expansão militar-comercial do Daomé mudaria a conFiguração étnica do tráfico e, de certa forma, permitiria, conjugada a outros elementos, a redefinição dos critérios identitários de alguns grupos da própria região (OLIVA, 2005, p. 143 – 144).

Os iorubás trouxeram consigo o culto aos orixás, emanções do Ser Supremo, possuindo características, qualidades e atributos desse Ser. Seu propósito é servir Olodumare (nome mais antigo do Deus iorubá) e governar o mundo (RIBEIRO, 1996). Os orixás são classificados por Ribeiro (1996) da seguinte forma, “algumas destas divindades são primordiais, isto é, participaram da criação do mundo; outras são ancestrais que por suas vidas exemplares, foram deificados e outras personificam forças e fenômenos naturais” (RIBEIRO, 1996, p.60).

Outro elemento muito importante para o povo iorubá é o *AXÉ*, essa é uma energia presente em tudo e sem ela nada pode existir (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009). Essa força vital não aparece espontaneamente, dessa forma, precisa ser transmitida. Deste modo, para que qualquer coisa aconteça depende do axé, contudo ele deve obedecer a algumas leis:

(1) é absorvível, desgastável, elaborável e acumulável; (2) é transmissível através de certos elementos materiais, de certas substâncias; (3) uma vez transferido por essas substâncias a seres e objetos, neles mantém e renova o poder de realização; (4) pode ser aplicado a diversas finalidades; (5) sua qualidade varia segundo a combinação de elementos que o constituem e que são, por sua vez, portadores de uma determinada carga, de uma particular energia e de um particular poder de realização. O axé dos orixás, por exemplo, é realimentado através de oferendas e de ação ritual, transmitido por intermédio da

iniciação e ativado pela conduta individual e ritual; (6) pode diminuir ou aumentar (RIBEIRO, 1996, 50).

Os rituais se tornam profundamente importantes para a obtenção de axé. Dessa forma, para se realizar algo é necessário o axé, que deve ser obtido através desses rituais. Segundo KILEUY; OXAGUIÃ (2009):

Sem o axé nada existe, nada se harmoniza nem se interliga, pois ele é quem faz as coisas acontecerem. Para que isso ocorra é necessária a união do ser humano com os rituais, com as cantigas e também com o uso de palavras de encantamento. O axé falado, explodindo no ar, é redistribuído em partículas nos elementos que formam a atmosfera, criando e formando novas condições de trazer harmonização ao aiê (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009, p. 42).

Os rituais religiosos eram de vital importância na vida dessas pessoas. A quebra abrupta que a escravidão causa em suas vidas fez com que eles se adaptassem a nova realidade em uma terra estranha. A religiosidade passa a ser mais do que um modo de vida, passa a ser um modo de resistência, como diz Ribeiro (1996) “[...] impossibilitados de oferecer resistência legal a níveis econômico e político, os africanos criaram seu espaço de resistência cultural e de luta social, nas relações de grupo estabelecidas em torno das práticas religiosas” (RIBEIRO, 1996, p. 129).

Esse processo não ocorreu apenas com os povos da etnia iorubá, sendo um processo que foi experimentado pelas outras etnias, se juntando com o propósito em comum de preservar sua ancestralidade.

1.3 FON

O povo fon, que ficou conhecido no Brasil como Jeje, tem sua origem no reino de Daomé, onde hoje é a República do Benin. Sua chegada aconteceu no século XIX, com a escravidão quase em seu fim (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009). Muito da tradição das religiões afro-brasileiras já estavam estabelecidas quando da sua chegada, o que os fez absorver muito desses elementos, no entanto, também contribuíram com suas tradições (PRISCO, 2012).

Os fon eram vizinhos dos iorubás e sua relação era de disputa, alternando de tempos em tempos o domínio de um povo sobre o outro. Esse contato, todavia, exerce uma importante influência nos costumes dos habitantes de Daomé.

O povo Fon é vizinho dos Yorubás, que os dominaram por certo tempo e exerceram muita influência sobre ele. A grande multiplicidade de deuses, de cultos e de mitos é uma das características da religião daomeana. A introdução de novos deuses e novas idéias relaciona-se com as conquistas. O reino aceitava cultos das sociedades dominadas e os casamentos de reis com mulheres de outras tribos, que traziam seus cultos fez com que a religião englobasse inúmeras divindades de povos vizinhos, como ocorre até hoje (FERETTI, 2006, p. 1).

Em Daomé era praticado o culto aos voduns, pratica que acompanhou os escravizados que chegaram às Américas, inclusive ao Brasil. Seu culto se espalhou pelo Haiti, Cuba, Estados Unidos, entre outros lugares (FERETTI, 2006). No Brasil o vodun se tornou mais comum no Maranhão, principalmente na Casas de Minas (GAIA; VITORIA, 2021). O culto dos fon foi vítima de mentiras e perseguições, com histórias falsas sendo criadas sobre a prática, como, por exemplo:

Uma lenda sinistra se desenvolveu em torno desta religião e seus seguidores foram acusados de práticas de canibalismo e de orgias. Jornalistas, cineastas e autores, sobretudo norteamericanos, em busca de exotismos, proclamaram a barbárie inata desta religião e dos povos negros que a praticam (FERETTI, 2006, p. 2).

A perseguição aos cultos e culturas africanas não foi uma exclusividade dos povos fon, esse tema será tratado com mais profundidade à frente.

Mesmo sendo povos rivais em sua terra de origem, os fon e iorubás tiveram que se juntar no “novo mundo”, para manter parte dos seus costumes e rituais.

Na necessidade de reencontrar a sua identidade, procuraram se unir e foram se adaptando e criando novas características. Produziram assim um conjunto religioso próprio, mas sem perder os fundamentos da sua religião na África. Adaptações foram feitas para evitar que se perdessem séculos de uma religião única, pura como a natureza, tradicional e tão antiga como, talvez, os primeiros habitantes da Terra (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009, p 39).

Segundo KILEUY; OXAGUIÃ (2009), da junção desses povos surgiu a nação Nagô-Vudon ou também chamada jeje-nagô. Com essa junção de fon e iorubá, além de outras nações, se formou um conjunto novo de religiosidades, que juntava esses cultos diferentes, mas que tiveram a necessidade de se unir para preservar sua existência e ter força em uma sociedade que tentava apagar a identidade dessas pessoas.

1.4 OS AFRICANOS NO BRASIL

Para justificar a escravidão, os europeus tiveram que criar uma ideia de hierarquia entre os humanos, criaram o conceito de negro, “[...] nós nos tornamos a representação mental daquilo com o que o *sujeito branco* não quer parecer” (KILOMBA, 2019, p. 38). Eles não querem parecer ruins, perversos, cruéis, tudo que fazem deve ter uma justificativa para serem feitas, não por serem maus, mas porque assim o outro o é.

No mundo conceitual *branco*, o *sujeito negro* é identificado como o objeto “ruim”, incorporando os aspectos que a sociedade branca tem reprimido e transformado em tabu, isto é, agressividade e sexualidade. Por conseguinte, acabamos por coincidir com a ameaça, o perigo, o violento, o excitante e também o sujo, mas desejável – permitindo à branquitude olhar para si como moralmente ideal, decente, civilizado e majestosamente generosa, em controle total e livre da inquietude que sua história causa (KILOMBA, 2019, p. 37).

Logo tudo que representa esse outro se torna mau, inclusive sua religiosidade, cultura, hábitos e todo seu repertório de conhecimento

[...]a “branquitude” como uma identidade dependente, que existe através da exploração da/o “*Outra/o*”, uma identidade relacional construída por *brancas/os*, que define a elas/es mesmas/os como racialmente diferentes das/os “*Outras/os*” (KILOMBA, 2019, p. 38).

Essa é uma forma de dominação criada para escravizar os povos africanos, criando a ideia de negro (de outro) em oposição ao branco. Sendo o “branco” o símbolo de tudo que é correto, puro, civilizado, o outro, em oposição, está errado, é impuro, selvagem. Estando o negro nessa condição, é justificado tomá-los por escravos. Claro que essa é apenas uma justificativa para a própria consciência dos escravistas.

Dessa forma tudo que caracterizava o outro deveria ser “destruído”, sua identidade, sua cultura, sua fé, reflexos dessa pretensa “falta de civilização”, deveriam ser substituídas pela civilidade do branco e tudo que vem com ela. Grada Kilomba (2019) pergunta “[...]por que deve a boca do *sujeito negro* ser amarrada? Por que ela ou ele tem de ficar calado/o?” (KILOMBA, 2019, p. 40). Essa não é apenas uma amarra real, como também se constitui em uma amarra ideológica. Deve-se calar o negro, tampar sua boca, não só para que ele não

coma, o não falar vai além do não emitir som, mas também não emitir sua subjetividade. É o apagamento dessas pessoas em sua essência como humano. É a impossibilidade de se comunicar, de falar sua língua, de entoar seus cânticos, de exercer sua fé.

Como vimos, a religiosidade dos povos africanos estava intimamente ligada ao seu viver. Ela é parte viva dessas pessoas e de suas práticas cotidianas, como diz Leda Maria Martins:

As cerimônias rituais ocupam lugar ímpar e privilegiado na formação das culturas negras, pois, como territórios e ambientes de memória, recriam e transmitem, pelos repertórios orais e corporais, gestos, hábitos, formas e técnicas de criação e de transmissão. São registros e meios de construção identitária, transcrição e resguardo de conhecimento (MARTINS, 2021, p.39).

Porém essa herança, como chama Martins (2021), quando nas Américas sofre “[...] séculos de sistemática repressão social e cultural” (MARTINS, 2021, p.37), conseguindo sobreviver graças a um trabalho duro e engenhoso dos povos africanos. Essa perseguição se baseia na construção racista do diferente. Grada (2019) apresenta três características presentes no racismo, sendo a primeira exatamente essa construção do diferente com base em sua origem racial e/ou religiosa. A autora questiona:

[...] quem é “diferente” de quem? É o *sujeito negro* “diferente” do *sujeito branco* ou o contrário, é o *branco* “diferente” do *negro*? Só se torna “diferente” porque se “difere” de um grupo que tem o poder de se definir como norma – a norma *branca* (GRADA, 2019, p.75).

A segunda característica tem relação com a questão hierárquica. O outro não é só diferente, como o fato de ser diferente também o torna inferior. O que está fora da “norma” não é digno, não tem valor. Desse modo esse indivíduo é apontado como “a/o problemática/o, a/o difícil, a/o perigosa/o, a/o preguiçosa/o, a/o exótica/o, a/o colorida/o e a/o incomum” (GRADA, 2019, p.76).

A última característica é aquela que dá autoridade para as anteriores, só com o uso poder, tanto histórico, político, social e econômico alguém pode se definir como a norma e dizer que aquele que não se encaixa nela, o diferente, é hierarquicamente inferior (GRADA, 2019).

Nesse contexto em que o direito de ser dos povos africanos foi proibido pelos escravistas, as diversas etnias que em África eram rivais, no Brasil se aliaram para manter de alguma forma suas raízes na terra mãe. Assim afirma KILEUY; OXAGUIÃ (2009):

Embora possuíssem divindades assemelhadas, quando os escravos conseguiam se reunir nos terreiros para festejá-las e se irmanarem, era a África-mãe, terra de todas as nações, que estava ali representada, só tendo mudado de continente! (KILEUY; OXAGUIÃ, 2009, p. 34).

Nesse espaço conviviam inquices, voduns e orixás, tornando aquele um lugar sagrado, importante para recordação e aprendizagem. Toda uma junção de diversos povos que acabaram tendo de coexistir no mesmo ambiente, não por desejo próprio, mas por imposição dos escravistas. De acordo com Petter (2005):

Considerando-se as regiões de origem dos negros pode-se estimar que foram envolvidas pelo tráfico por volta de 200 a 300 línguas, uma pequena parcela do conjunto linguístico africano que conta com 2000 línguas, segundo o inventário mais recente (PETTER, 2005, p. 199).

A quantidade de línguas apresentada pela pesquisadora indica a vinda de uma grande quantidade de etnias e povos provenientes de África para o território brasileiro e das Américas. Todos esses grupos influenciaram a formação da identidade cultural do Brasil, tanto na culinária, música, arte, costumes e religião.

Na questão da religiosidade o encontro desses povos inspirou o surgimento das religiões afro-brasileiras, que tem suas origens a partir das diferentes crenças originais africanas. Babaçuê, Batuque, Candomblé jeje, Candomblé Queto, Tambor de Mina, Xangô, Candomblé bantu ou angola, Macumba, Xambá, Umbanda, etc (SILVA, 2005, p. 98). Todos esses cultos tem suas particularidades, origens e influências de povos distintos, que chegaram ao Brasil como pessoas escravizadas vindas de África, o que as torna expressões religiosas distintas e diferentes uma das outras.

Cerqueira (2007) diz que inicialmente o que esses grupos compartilhavam em comum era a escravidão, o que não é correto afirmar, pois como vimos esses povos apresentavam características que os aproximavam. Contudo, também existiam diferenças e em muitos casos eram povos rivais. O autor diz,

Então, no caso do Brasil colônia, vinham multidões heterogêneas de escravos que compartilhavam apenas a

escravidão como traço comum. Talvez por isso houve uma grande necessidade deles criarem instituições receptivas às necessidades cotidianas. O candomblé foi uma dessas instituições (CERQUEIRA, 2007, p. 3).

Pessoas do mesmo grupo étnico eram separadas e colocadas com pessoas de outros grupos, essas tiveram que se juntar para tentar preservar suas raízes, cultos e tradições, para isso recriaram um ritual parecido com o de sua terra de origem (HELLERN, NATOKER, GAADER, 2000).

É preciso entender que não foi uma cultura africana que atravessou o Atlântico, mas várias. Foram diversos grupos étnicos, misturados pelos portugueses, diversas nações de africanos que vieram traficados para o Brasil Colônia. [...] É fácil pensar que os africanos se adaptaram para sobreviverem no Brasil Colônia e que para isso modelaram sua cultura, mas não podemos nos esquecer que não havia apenas uma cultura africana no Brasil Colônia (CERQUEIRA, 2007, p. 1).

Foi essa conjunção de povos e a necessidade de sobrevivência que formaram o que chamamos hoje de religiões de matrizes africanas, ou ainda afro-brasileiras. O tema é extenso e complexo e o presente trabalho não pretende se aprofundar nele especificamente, porém sua apresentação é de importância para o assunto da dissertação, por isso ele foi apresentado aqui de forma resumida.

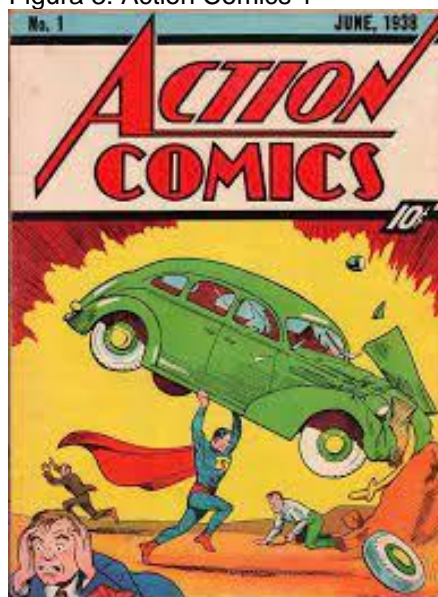
2. NOVAS E VELHAS HISTÓRIAS

No ano de 1938 o Super-Homem (atualmente conhecido no Brasil por *Superman*, em inglês) fez sua estreia na revista Action Comics nº 1, e fortaleceu o início da chamada “Era de Ouro” das Histórias em Quadrinhos (NASCIMENTO, 2013), mudando o modo como essa mídia era vista pela sociedade a partir daquele momento.

A revista foi um sucesso instantâneo de vendas e levou outras editoras de Quadrinhos e literatura Pulp a desejarem imediatamente uma fatia do novo mercado que viam surgir, dando continuidade a chamada "Era de ouro" dos Quadrinhos, iniciada em 1929 com a publicação da primeira tirinha de Buck Rogers (NASCIMENTO, 2013, p. 30).

O sucesso do “Homem de Aço” (outra forma com o Super-Homem é também conhecido) impulsionou a criação de uma grande quantidade de outros personagens nos anos seguintes (NASCIMENTO, 2013). Diversas editoras decidiram investir no gênero e a própria DC Comics, responsável pelo lançamento da Action Comics nº 1 (Figura 3), encomendou um outro herói nos moldes do seu primeiro sucesso. No ano de 1939 surgia, nas páginas da Detective Comics nº1 (revista responsável pela origem do nome da editora DC) outro herói que se tornou reconhecido como sinônimo de super-herói: o Batman.

Figura 3: Action Comics 1



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/action-comics-%281938%29-n-1/3/2>

Embora cultura de super-heróis tenha se desenvolvido durante a segunda metade do século XX, foi durante as primeiras décadas do século XXI que se observou o que pode ser considerado um aumento exponencial em sua taxa de crescimento.

Em menos de um século, os super-heróis se tornaram um dos produtos mais rentáveis para a indústria do entretenimento, impulsionados pelos sucessos de filmes produzidos por estúdios de *Hollywood*, iniciado com o filme X-Men no ano de 2000 do estúdio Twenty Century Fox, e Homem-Aranha da Sony em 2002. Esses não foram os primeiros filmes do gênero, mas desde o Superman – O filme, de Richard Donner, e Batman, do Tim Burton, não se via uma adaptação feita de maneira tão adequada (ROBB, 2017).

Com o sucesso dos filmes desse gênero no começo do século, sua popularidade só aumentou, o cenário atual várias obras do tipo chegam aos cinemas mundiais todos os anos e muitas delas alcançando recordes de arrecadação. Não é só o cinema que movimenta essa cultura, videogames, desenhos animados, séries para a televisão e uma infinidade de produtos são desenvolvidos para o consumo do público (NASCIMENTO, 2017).

Os filmes desse gênero se encontravam em baixa no fim do século XX e os dois filmes referidos deram um novo impulso na produção desse tipo de obra cinematográfica.

Depois de duas décadas do lançamento de X-men esse tipo de produção chega a faturar bilhões de dólares com um único filme, o exemplo mais recente é do “Homem-Aranha: Sem Voltar ao Lar”, que faturou 1,8 bilhão de dólares em bilheteria (OMELETE, 2022).¹ e 2019 “Vingadores Ultimato”. Na Figura 4 vemos o poster promocional do filme, que chegou a ser o filme de maior bilheteria da história, fazendo 2.797 bilhões de dólares em bilheteria (JOVEM NERD, 2019)². Os super seres tomaram o gosto popular e hoje são facilmente reconhecidos por pessoas de diversas gerações.

¹ Consulta feita ao site no dia 15 de fevereiro de 2022. Link <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/homem-aranha-bilheteria>

² Consulta feita ao site no dia 15 de fevereiro de 2022. Link: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/vingadores-ultimato-ultrapassa-avatar-na-bilheteria/>

Figura 4: Imagem promocional de Vingadores Ultimato



Fonte: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/04/vingadores-ultimato-entenda-cronologia-dos-filmes-da-marvel.html>

As histórias que são vistas por milhões de pessoas nas telas de cinema de todo o mundo foram originalmente pensadas e criadas para as páginas das Histórias em Quadrinhos. Mas o que, exatamente, é uma História em Quadrinhos?

2.1 A VIDA ENTRE SARJETAS

A resposta parece simples, podendo ser resumida a “é o Gibi, ou a revistinha, ou a tirinha”. Mas a resposta que buscamos vai além do simples objeto físico: tratamos aqui do meio em si e de suas características. Will Eisner (1917 – 2005), quadrinista estadunidense que trabalhou como desenhista, roteirista, editor, entre outras funções na indústria dos quadrinhos, usou o termo Arte Sequencial no seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2015) para se referir a narrativa das Histórias em Quadrinhos. Eisner diz que “As Histórias em Quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavras e imagens, e assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (EISNER, 2015, p. 16). O autor afirma que é esperado uma compreensão fácil por parte do leitor dessa “[...] mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto” (Eisner, 2015, p. 15).

Sobre as características que encontramos em uma HQ, na revista, Nascimento (2013) nos apresenta “esses elementos essenciais como a vinheta, montagem, balão, texto, títulos, elementos gráficos e onomatopeia, além dos enquadramentos e planos de visão” (NASCIMENTO, 2013, p. 83) e prossegue dizendo:

Sua linguagem própria possui elementos emprestados do cinema (seu contemporâneo) combinando códigos visuais não-verbais (imagem) e verbais (texto) para atingir sua finalidade básica, que é a rapidez da compreensão de sua mensagem. Nos quadrinhos, o sentido de leitura visual e a maneira como os elementos gráficos são posicionados na composição servem como fio condutor no olhar do leitor” (NASCIMENTO. 2013, p. 89).

Diante da influência que as HQs têm no consumidor direto e indireto de suas histórias, afirma Nascimento (2017)

[...] não é necessário ser um leitor de Histórias em Quadrinhos para consumir a cultura de seus produtos, pois ela é acessível pelos desenhos animados, filmes hollywoodianos e jogos de videogame (NASCIMENTO. 2013, p. 89)

2.2 CULTURA, MÍDIA E INFLUÊNCIA

George Snyders (1998) foi um pesquisador da área de educação e pedagogia, nascido na França, em 1917, e foi professor das Universidades de Nancy e Paris. Seus estudos sobre cultura se tornaram, recentemente, o foco do trabalho de diversos pesquisadores da área da Educação, como por exemplo o trabalho de Almeida e Vieira (2016), que fala sobre a contribuição de Snyders para a pedagogia universitária, ou o de Cunha et al (2019), que utiliza como referência ao autor seu livro “Felicidade na Universidade”. Podemos citar ainda trabalhos como os de Gomes e Piassi (2011), que faz uso do trabalho do Snyders para tratar de cultura e do ensino de ciências.

Para um trabalho que se propõe a analisar um produto cultural que são as Histórias em Quadrinhos, como a presente pesquisa, a obra de Snyders se mostra como uma fonte de consulta importante exatamente por tratar de temas que são abordados aqui.

Em seu livro “Alegria na Escola”, Snyders (1988) traz os conceitos de Cultura Elaborada e Cultura Primeira, sendo esta as alegrias cotidianas, coisas simples como a satisfação de banhar-se ou até mesmo o prazer de fazer nada. A cultura de massa também faz parte desta cultura com suas diversas mídias: histórias em quadrinhos, filmes, músicas e transmissões de tv.

Há formas de cultura que são adquiridas fora da escola, fora de toda autoformação metódica e teorizada, que não são fruto do trabalho, do esforço, nem de nenhum plano: nascem da experiência direta da vida, nós a absorvemos sem perceber; vamos em direção a elas seguindo a inclinação da curiosidade e dos desejos; eis o que chamarei de cultura primeira (SNYDERS, 1988, p. 23).

Como sujeitos, sentimos prazer em assistir um filme, ler um livro que nos instigue, ouvir uma música que nos traz boas lembranças ou ler a história em quadrinho de nosso personagem preferido. O consumo desses produtos pode despertar nosso interesse por um assunto e nossa curiosidade em saber mais sobre, que o educador Paulo Freire trata como *curiosidade epistemológica*. Ele diz que:

Temos de estar prevenidos para o fato de que raramente um texto se entrega facilmente à curiosidade do leitor. Por outro lado, não é qualquer curiosidade a que penetra ou se adentra na intimidade do texto para desnudar suas verdades, seus mistérios, suas inseguranças. Mas, a curiosidade

epistemológica – a que, tomando distância do objeto, dele se “aproxima” com o ímpeto e o gosto de desvelá-lo (FREIRE, 1996, p.29).

Contudo, não lemos uma HQ para despertar essa curiosidade que o Freire fala, mas para sentir um prazer simples da sua vida, e esse prazer é importante por causa disso, por ser simples. O consumo desses produtos nos proporciona alegria e satisfação, porém, segundo Snyders, essa satisfação tem limitações. Ela a chama de alegria simples e imediata por não ser necessário o esforço da aprendizagem ou grandes tensões, servindo como uma trégua às preocupações habituais (SNYDERS, 1988). Mas este fato não torna essas alegrias menos importantes, principalmente quando tratamos da Cultura de Massa.

A cultura de massa é assim chamada porque é voltada para o grande público que a consome, mas não é a responsável por sua produção (SNYDERS, 1988). “A indústria cultural lança moda; essas modas, por mais que sejam diversas, é na verdade raro que não acabam por funcionar em proveito da classe dominante e do conservadorismo” (SNYDERS, 1988, p. 92).

Nos entretemos com os produtos da indústria cultural, mas sua função vai além de simplesmente divertir, seus textos são carregados de ideologia e a cultura de massa (SNYDERS, 1988) tem uma função educadora em que as pessoas a buscam com a intenção de aprender “[..]As pessoas sentem-se felizes por aprender, sentem-se alegres enquanto aprendem coisas que as ajudarão nas situações de vida [..]” (SNYDERS, 1988, p. 33). Essa função demonstra a importância que a Cultura de Massa tem em nossa sociedade e que ela deve ser estudada de uma perspectiva crítica.

Douglas Kellner é um acadêmico estadunidense focado na teoria crítica, professor Ciência Social e Filosofia da Universidade da Califórnia em Los Angeles. Seu livro “A Cultura da Mídia” se dedica a uma análise de produções de filmes, músicas, programas de televisão e outros produtos midiáticos.

O autor apresenta o termo cultura da mídia, título do seu livro, e diz que ela é atualmente a cultura dominante (KELLNER, 2001), sendo que essa “em grande parte promove os interesses das classes que possuem e controlam os grandes conglomerados dos meios de comunicação” (KELLNER, 2001, p. 26).

O termo usado por Kellner (2001) trata da cultura vinculada a mídia e os diversos produtos da indústria cultural, como rádio, televisão, cinema, mais

recentemente as tecnologias da informação e comunicação e, claro, as histórias em quadrinhos. Segundo o autor esses:

[...] produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu sendo de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de “nós” e “eles” (KELLNER, 2001, p. 9).

Como já foi dito a indústria cultural tem mais do que o papel de apenas entretenimento, Kellner (2001) nos alerta dessa atribuição quando diz que “a cultura está desempenhando um papel cada vez mais importante em todos os setores da sociedade contemporânea, com múltiplas funções em campos que vão do econômico ao social” (KELLNER, 2001, p.29).

Neste trabalho vamos adotar o termo "Cultura da Mídia" para tratar dos produtos feitos pela indústria cultural, pois apesar de se tratar de uma cultura produzida para o povo, essa não é produzida pelo povo. Ela apresenta a visão de mundo dos autores “[...] que tencionam representar a realidade através de sua visão artística” (NASCIMENTO, 2017, p.42). Por isso nos apoiamos em Kellner (2001) ao utilizarmos o termo:

A expressão “cultura da mídia” tem a vantagem de designar tanto a natureza quanto a forma das produções da indústria cultural (ou seja, a cultura) e seu modo de produção e distribuição (ou seja, tecnologias e indústrias da mídia) (KELLNER, 2001, p. 52)

Estudar a Cultura da Mídia em uma perspectiva crítica se torna importante para entendermos que ideologia seus textos desejam nos transmitir em forma de entretenimento. Devemos partir da suposição de que não existe mídia isenta, de que toda e qualquer produção midiática, qualquer produção humana na verdade, está inundado dos ideais da pessoa que o produziu ou dos donos do meio de comunicação em que o produto foi feito. Kellner (2001) diz mais sobre isso:

As formas dessa cultura são intensamente políticas e ideológicas, e, por isso, quem deseje saber como ela incorpora posições políticas e exerce efeitos políticos deve aprender a ler cultura da mídia politicamente (KELLNER, 2001, p. 77).

Os textos da Cultura da Mídia são produzidos para perpetuar o poder, a dominação e a manutenção do status quo da sociedade. Mas essas intenções não estão explícitas no produto da mídia, por isso devemos analisar os textos

para entendermos de que jeito essa forma de dominação está posta neles. São com:

[..] seus códigos genéricos, a posição dos observadores, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estético-formais incorporam certas posições políticas e ideológicas e produzem efeitos políticos (KELLNER, 2001, p. 76).

A forma em que um personagem de uma determinada etnia, ou gênero, nacionalidade ou religiosidade é representado pelas produções da indústria cultural, inclusive nas Histórias em Quadrinhos, diz muito sobre o propósito ideológico delas.

Os cientistas são um exemplo de como a mídia constrói a visão de público para um determinado grupo de pessoas, nesse caso um grupo profissional, que normalmente são retratados com homens brancos héteros de jaleco branco, muitas vezes apresentando uma espécie de genialidade excêntrica.

Essa representação dos cientistas passa a ideia de que as ciências são coisas de homens brancos feitas pelos homens brancos, um grupo seletivo abençoado com uma inteligência acima da média. Essa visão pode desestimular jovens que não se enquadrem nesse perfil de pessoas.

É o que torna necessário voltarmos nossa atenção para essa mídia de consumo e desvelar os efeitos de sua leitura na construção da identidade de seus leitores em sua relação ao aprender/fazer Ciências através do diálogo gênero/Ciência: é preciso investigar este elemento característico da cultura da mídia de massa moderna, responsável pela representação da Figura do cientista no imaginário de seus consumidores. (NASCIMENTO, 2017, P. 25)

O exemplo de como a representação de um personagem está embutido no ideal de um grupo social e período histórico é o Super-Homem. Sua criação se dá no fim da década de 1930, entre as duas Grandes Guerras e seu ideário como herói está carregado da idealização da sociedade estadunidense pré Segunda Guerra. O Superman é um homem branco, heterossexual, cisgênero, monogâmico e defensor dos valores dos Estados Unidos da América, ou dos valores que dizem ter, luta pela paz e pela justiça daquela sociedade (NASCIMENTO; PIASSI, 2017, p. 245). Não só os valores defendidos pelo herói,

mas também sua própria Figura representa o que era bem-visto para aquele contexto no qual foi criado. Nascimento e Piassi seguem dizendo que:

Para os autores responsáveis pelo surgimento dessa indústria, a Figura do herói deveria ser representada pelo indivíduo capaz de zelar pela ética do trabalho, como meio de fortalecer a economia de sua sociedade e os vilões são aqueles que, de alguma forma, violam o pacto de reestruturação da nação: políticos corruptos, assaltantes de bancos e ladrões comuns (NASCIMENTO; PIASSI, 2017, p. 248).

Assim o homem branco, hetero, cis e monogâmico, alto e de olhos azuis, filho de outro mundo, com capacidade sobre humanas se torna o Super-Homem, um homem superior aos demais, um símbolo dos bons valores. Como vemos na Figura 4, o casal caucasiano, cisgênero e heterossexual com o homem na posição de protetor.

Figura 5: – Superman e sua esposa Lois, grávida



Fonte: <https://www.omelete.com.br/superman/convergence-lois-lane-engravidade-superman-em-especial-da-saga>

Mas quando se pretende retratar pessoas em situação de marginalidade, bandidos, de classe social tida inferior ou de pouca inteligência, é comum que

uma etnia específica fique a cargo de atuar em tais papéis, fazendo toda uma construção de imagem dessas pessoas no imaginário do seu público.

É através desse mesmo meio de comunicação que nos é apresentado o que é a “boa cultura”, os “bons costumes” e aprendemos o que devemos apreciar. A pessoa que é retratada como bandido, pobre e de pouca inteligência vê também que sua própria cultura não é apropriada, e mesmo que essas produções não sejam direcionada para ela como público, acaba por absorver as ideias da grande mídia, por tentar assimilar e reproduzir os comportamentos tidos como ideais.

Frantz Fanon, autor influente no campo dos estudos pós-coloniais, natural da Martinica, era psiquiatra e filósofo político. Ele nos fala sobre como os povos colonizados acabam por assumir os costumes dos colonizadores:

Todo povo colonizado — isto é, todo povo no seio do qual nasceu um complexo de inferioridade devido ao sepultamento de sua originalidade cultural — toma posição diante da linguagem da nação civilizadora, isto é, da cultura metropolitana. Quanto mais assimilar os valores culturais da metrópole, mais o colonizado escapará da sua selva. Quanto mais ele rejeitar sua negridão, seu mato, mais branco será (FANON, 2008, p. 34).

Em nosso contexto essa colonização acontece por meio de produtos culturais com a construção da imagem do que é bom e valoroso e do que é mau e desprezível. A Cultura da Mídia tem vários canais de atuação, e esse trabalho vai tratar em específico da mídia das Histórias em Quadrinhos, pois acreditamos na capacidade que essa mídia tem de influenciar seus leitores e sua visão de mundo de forma direta ou indireta. Como um produto cultural, essas obras não são neutras já que estão carregadas pelas perspectivas e ideias dos artistas responsáveis por ela (NASCIMENTO, 2017), esses fatores nos fazem acreditar que os Quadrinhos são um importante objeto de estudos e análise.

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E INFLUÊNCIA

Aqui se torna necessário o aprofundamento em nossa análise de como os quadrinhos podem atuar junto ao leitor trazendo conceitos, ideias e influenciando em sua visão de mundo, sem que para isso tenha que ter um discurso aberto e evidente.

Consideramos que os quadrinhos têm a capacidade de exercer influência em seus leitores, e essa é uma das características dessa mídia “as HQs transmitem a esse leitor conceitos, modos de vida, visões de mundo...” (OLIVEIRA, 1997, p. 2).

Seu discurso é capaz de influenciar as decisões de seus consumidores, sem que estes estejam conscientes dessa influência. Porém, seus produtores sabem o poder dessa mídia, e fazem uso dele. Conforme Silva e Santos (2009, p. 2) acerca da mídia:

A cultura da mídia vigente na sociedade se aspira dominante, estabelecendo formas e normas sociais, fazendo um grande número de pessoas enxergar o mundo por suas lentes, seus vieses. [...] A mídia, com todas as suas ferramentas, hoje detém o poder de fazer crer e ver, gerando mudanças de atitudes e comportamentos, substituindo valores, modificando e influenciando contextos sociais, grupos, constituindo os arquétipos do imaginário, criando novos sentidos simbólicos como árbitros de valores e verdades. (SILVA; SANTOS, 2009, p. 2).

Por ser uma mídia de comunicação em massa capaz de estar presente nos hábitos de jovens em idade escolar, além de estabelecer estereótipos que influenciam a visão de mundo dos jovens, as histórias em quadrinhos se tornam um objeto de estudo importantes para a análise de sua interferência na formação de crianças, adolescentes e jovens adultos (NASCIMENTO, 2013).

Nos cabe investigar os efeitos de seu consumo, buscando compreender a dimensão das questões de gênero presentes em sua Cultura, uma problemática capaz de expor as possíveis contaminações na visão que seu público consumidor constrói de sua esfera mais íntima, que é a própria identidade (NASCIMENTO, 2017, p.16).

Nascimento (2017) aborda diretamente a questão de gênero, mas podemos facilmente partir do mesmo princípio para investigar a questão racial

nas histórias em quadrinhos. Pessoas negras sempre estiveram presentes nas histórias em quadrinhos, no entanto, seus primórdios mostravam o homem negro de forma caricata e estereotipada, geralmente como um capanga do vilão, um ser exótico ou ainda um alívio cômico, sem espaço algum para protagonismo (WESHENFELDER, 2013).

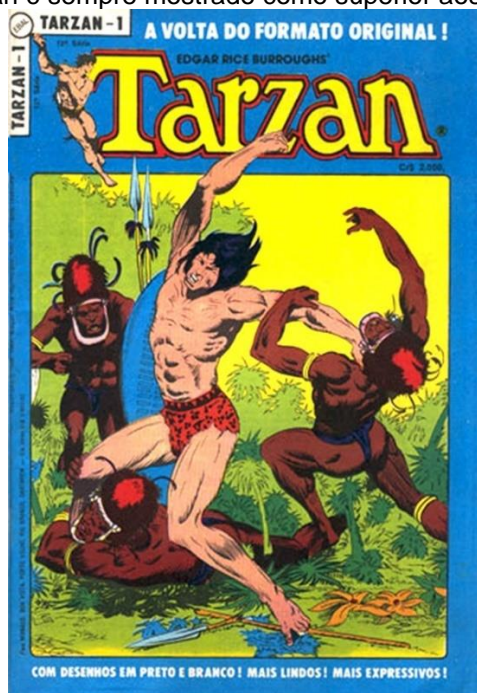
Geralmente, o personagem negro ocupa um lugar secundário, preenchendo determinadas cenas ou que não possui outro personagem para executar, ou apenas como demanda de mercado para registrar que existe um personagem negro, mesmo que perseverando a representação estereotipada destinada há anos à população negra. (SILVA, 2018, p. 34).

Fanon (2008) afirma que as histórias do Tarzan, são escritas por brancos para crianças brancas. Essas histórias não são pensadas por e nem para o público afrodescendente e seu tom pode influenciar um jovem negro, que fizer leitura dela, a acreditar na própria animosidade e/ou na do seu igual.

As histórias de Tarzan, dos exploradores de doze anos, de Mickey e todos os jornais ilustrados tendem a um verdadeiro desafogo da agressividade coletiva. São jornais escritos pelos brancos, destinados às crianças brancas. [...] E o Lobo, o Diabo, o Gênio do Mal, o Mal, o Selvagem, são sempre representados por um preto ou um índio [...] (FANON, 2008, p. 130 -131).

A Figura 5 mostra o Tarzan dominando sozinho e desarmado três personagens negro armados, demonstrando sua superioridade em relação ao povo nativo.

Figura 6: Tarzan é sempre mostrado como superior aos homens negros



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tarzan-12-serie-n-1/ta001120/57203>

Devemos investigar o consumo dessa mídia para então podermos entender como ela afeta o público leitor, quais são seus efeitos sobre esse público (NASCIMENTO, 2017), a exemplo da presença de pessoas negras ou de sua ausência nessas histórias. Para além disso devemos pensar em como essa cultura está presente no ambiente escolar, a partir dos alunos, e como utilizá-la como um meio facilitador de comunicação com uma geração diferente.

Como a presente pesquisa se propõe ao estudo de um assunto específico nas histórias em quadrinhos, as revistas de super-heróis, precisamos contextualizar a indústria dos Comics dos Estados Unidos.

Começando pela palavra *Comics*, termo inglês que pode ser traduzido para cômico, é o nome que as histórias em quadrinhos recebem nos Estados Unidos e normalmente é utilizado para designar as produções de HQs desse país.

Como já foi dito, as duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA são a DC Comics e a Marvel Comics, que tem um longo histórico de publicações desde os primórdios das superaventuras. Muitos dos super-heróis mais conhecidos pertencem às duas.

Do lado da Marvel temos os Vingadores (que ganhou grande fama recentemente por causa dos filmes do estúdio Marvel), Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, X-Men, Hulk, entre muitos outros. Já na DC podemos citar a sua trindade: Super-Homem, Batman e Mulher Maravilha, que são até hoje os símbolos da editora e estão entre os personagens da cultura pop mais conhecidos.

As histórias em quadrinhos já existiam antes do gênero de super-heróis surgirem nessa mídia. Os Estados Unidos viram o crescimento da produção e vendas das HQs a partir da década de 1930 (COELHO, 2003), mas o surgimento do Superman, em 1938, fez que acontecesse uma explosão de super seres nas páginas das comics nas próximas duas décadas, coincidindo com o período de expansão dos quadrinhos nos EUA.

Os leitores queriam cada vez mais super-heróis e as editoras estavam dispostas a criar cada vez mais desses personagens com os mais variados conceitos possíveis para satisfazer as fantasias heroicas de crianças, soldados e fãs de ficção científica (MORRISON, 2012). Mais de 400 personagens com poderes sobre humanos foram criados durante esse período. Grant Morrison,

famoso roteirista de histórias em quadrinhos e autor do livro “Superdeuses”, se aprofunda dizendo que:

Se uma empresa recém chegada ao mercado tivesse sucesso rápido com uma estrela com asas de águia, outra inevitavelmente tentaria um cara com rabo. Havia cowboys super-heróis (o Vigilante), cavaleiros super-heróis (o Cavaleiro Andante, Shining Knight), policiais super-heróis (o Guardiã, Guardian) e também o Fantasma Alegre (Gay Ghost), um paladino do século XVI (MORRISON, 2012, p. 68).

Brian J. Robb, autor de livros sobre cultura pop, cinema e seriados de tv, diz que pelo fato de os EUA ser um país mais jovem que os países europeus não têm uma mitologia e teve que criar o próprio conjunto de mitos (ROBB, 2017), esse lugar foi tomado pelos super-heróis que “são os equivalentes norteamericanos das mitologias grega e romana. Não é coincidência que eles tenham se tornado populares entre a Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial, quando os Estados Unidos precisavam de heróis” (ROBB, 2017, p.300).

Contudo, o autor não leva em consideração os povos que já estavam presentes naquele território quando da chegada dos europeus. Eles já tinham seus conjuntos de crenças e mitos, que não deixaram de existir após a invasão de suas terras. Também as pessoas que para lá migraram traziam consigo a cultura dos países de onde saíram. Podemos dizer que foi criado um novo conjunto de mitos, nascido da Cultura da Mídia.

A popularidade desse gênero, em grande parte por causa da necessidade de símbolos heroicos para o povo estadunidense, tornou ele a definição do que são as Histórias em Quadrinhos para muita gente (ROBB, 2017).

A influência das narrativas de super-heróis nos quadrinhos e seu tamanho a torna um dos principais produtos do mercado de comics dos Estados Unidos, uma indústria com quase 85 anos de história e que se diversificou migrando com sucesso para outras mídias.

3.1 QUEM É O PANTERA NEGRA?

No ano de 1966, na edição 52 da revista do Quarteto Fantástico, surgia aquele que é chamado de primeiro super-herói negro das HQs. T'Challa é o personagem conhecido como Pantera Negra, e é o rei e protetor da fictícia nação de Wakanda, na África. Ele nasceu como filho do rei T'Chaka e cresceu para ser um guerreiro treinado e gênio em várias áreas científicas.

A história de T'Challa como Pantera Negra começa quando ele era jovem e assistiu ao assassinato de seu pai, o rei T'Chaka. Depois disso, ele foi treinado e preparado para se tornar o próximo rei de Wakanda e o próximo Pantera Negra.

Para se tornar o Pantera Negra, T'Challa precisou passar por uma série de provas e rituais tribais, incluindo a prova de coragem, a prova de sabedoria e a prova de força. Depois de passar por todas as provas, ele foi coroado como o novo Pantera Negra e começou a usar seus poderes para proteger Wakanda e lutar contra ameaças externas.

Como Pantera Negra, T'Challa é dotado de força, velocidade, agilidade, reflexos sobre-humanos e habilidades de combate. Além disso, ele também usa tecnologia avançada de Wakanda, incluindo uma armadura Pantera Negra e uma máscara que lhe dá acesso aos conhecimentos acumulados de todos os anteriores Panteras Negras.

Ao longo de sua carreira como Pantera Negra, T'Challa enfrentou muitos desafios e ameaças, incluindo vilões poderosos e conspirações para destruir Wakanda. No entanto, com sua inteligência, coragem e habilidades sobre-humanas, ele sempre conseguiu proteger sua nação e lutar pelo bem.

Criado por Stan Lee e Jack Kirby, o surgimento do Pantera Negra, 28 anos depois do Super-Homem, não aconteceu por acaso. Fatores editoriais, sociais e a lenta evolução da forma de representação das pessoas negras nos Quadrinhos foram influências para o nascimento do rei de Wakanda.

Como já foi dito, os personagens negros das Histórias em Quadrinhos tinham uma participação pequena nessas, aparecendo como coadjuvantes, alívio cômico ou ajudantes dos heróis ou vilões, que sempre eram pessoas brancas. Fantasma, Jim das Selvas, Mandrake, Tarzan são exemplos de

personagens heroicos que tinham ajudantes negros em suas revistas (WESCHENFELDER, 2013).

Lothar, ajudante negro do herói mágico Mandrake, foi criado por Lee Falk e inicialmente era muito estereotipado, se vestindo com peles de animais, tendo pouca inteligência. Com o passar do tempo ele acaba ganhando mais destaque e diversas vezes salvou o herói, se tornando um dos primeiros personagens negros a ganhar maior relevância nas HQs (WESCHENFELDER, 2013).

Na década de 1940 foi criada a equipe de super-heróis mirins chamada Young Allies, pela editora Timely Comics, antigo nome da Marvel Comics, que era formada por Buck Barnes (ajudante do Capitão América), Centelha (auxiliar do Tocha Humana original), os garotos Knuckles, Jeff, Tubby e Whitewash, um dos primeiros personagens negros regular nos quadrinhos de super-heróis. Contudo, ele só tinha a função de alívio cômico, não possuía poderes como os outros membros do grupo e sempre precisava ser resgatado pelos companheiros (LIMA, 2013).

Quando a década de 1950 chegou trouxe consigo problemas para o mercado de quadrinhos estadunidense. O grande público consumidor não tinha mais o mesmo interesse pelas HQs, que perdiam espaço para o cinema e para a televisão. O gênero de super-herói declinou nesse período, o que causou forte queda nas vendas das revistas em quadrinhos, as editoras foram em busca de uma alternativa para reconquistar seu público (DUPLAT, 2010).

Nesse momento alguns gêneros que fizeram sucesso anteriormente ressurgem como caminho para retomar as vendas das *comics*. Subgêneros como o policial, *western*, ficção científica e terror ganharam espaço, tornando as aventuras de super seres menos relevantes nos anos de 1950.

Foi na mesma época que os movimentos sociais pelos direitos civis começaram a se mobilizar nos EUA. A comunidade negra estadunidense lutava contra o racismo histórico daquela sociedade, que se aprofundou depois da guerra civil dos Estados Unidos da América com a insatisfação dos estados do sul, que ficaram inconformados com o fim da escravidão. Como subproduto dessa reação surgiu o grupo supremacista branco *Ku Klux Klan*.

Em meados dos anos 50, os movimentos pelos direitos civis abordavam os problemas vividos pelos diversos grupos que compunham a sociedade norte-americana e não usufruíam dos benefícios de que a nação tanto se orgulhava. Os atos não violentos de protesto e desobediência civil produziram situações de crise entre os ativistas e autoridades governamentais. Os grupos, principalmente ligados a defesa dos direitos civis afro-americanos, exigiam do governo dos Estados Unidos que extinguisse as leis de segregação impostas em diversos estados da federação, principalmente no sul do país, que perduravam desde as eleições de 1876 (DUPLAT, 2010, p. 28).

Tal movimento não passou despercebido pelas editoras de história em quadrinhos que começaram a tratar de forma mais contundente os temas sociais. Nos anos 1950 a Timely Comics muda seu nome para Atlas Comics e Stan Lee estava atendo para o que estava acontecendo com a sociedade estadunidense.

Os personagens até agora apresentados tinham características que remetiam a uma inferioridade do afro-descendente em relação ao personagem caucasiano. Tudo começou a mudar, no entanto, quando a Timely se tornou a *Marvel Comics* e Stan Lee revoluciona o conceito de super-heróis (WESCHENFELDER, 2013, p. 74).

No mês de setembro de 1954 a Atlas Comics lança a revista *Jungle Tales* Nº 1, essa HQ trazia como protagonista Waku, o príncipe dos Bantu. O herdeiro de uma tribo de etnia bantu fez um juramento de não violência ao seu pai, mas para combater um rival, Mabu, e caçadores brancos que desejavam escravizar seu povo o príncipe é obrigado a quebrar a promessa feita no leito de morte do pai. A HQ não obteve sucesso e tendo poucas histórias publicadas (RIBEIRO, 2012).

O período para o mercado de quadrinhos estadunidense não foi fácil, aconteceu uma grande perseguição à essa indústria, que sofreu ataques das mais variadas frentes, agravando ainda mais as vendas das revistas.

Sendo um dos meios de maior representação simbólica da situação controversa que ocorria na “terra da liberdade”, as revistas em quadrinhos começaram a sofrer ataques de educadores, imprensa, grupos de pais, legisladores, igreja, polícia e psiquiatras. Segundo eles, os comics glorificavam violência, crime e sexo. O número de delinquência juvenil aumentava no país e suspeitava-se de que as HQs eram as grandes responsáveis (DUPLAT, 2010, p. 30).

No mesmo ano de criação de Waku, 1954, foi lançado o livro “A Sedução da Inocência” (*Seduction of the Innocent*) escrito pelo psiquiatra Frederic

Wertham, um dos muitos inimigos das histórias em quadrinhos. O autor defendia em seu livro e diversos artigos, que as HQs afetavam o comportamento das crianças e jovens, levando-os a comportamentos criminosos. O governo dos EUA criou uma comissão os autores e editoras de quadrinhos (DUPLAT, 2010).

Para acalmar as críticas e evitar a caça da opinião pública e do governo as próprias editoras criaram um código de ética que deveria ser seguido na produção das revistas. O *Comics Code* possuía 42 artigos de normas a serem seguidas.

Houve uma grande queda no processo criativo no mercado de quadrinhos gerado pelo *Comics Code*. As editoras precisavam se adaptar às novas regras na hora de criar suas histórias, alguns dos gêneros que haviam ganhado força com a queda das vendas das revistas de super-heróis deixaram de existir ou perderam espaço (DUPLAT, 2010).

Nesse novo cenário, as grandes editoras tiveram que reorganizar seu planejamento, tendo como primeiro obstáculo reconquistar o seu público alvo. Ao final dos anos 50, a DC Comics (antiga National) decide trazer de volta os super-heróis ao mercado. Superman, Batman, Mulher Maravilha e Flash eram reimaginados para a nova década, trazendo reformulações as suas origens. [...] Em 1960, a criação do título Justice League (Liga da Justiça) mostrou que o subgênero dos super-heróis se solidificava, funcionando como uma boa alternativa ao Comics Code (DUPLAT, 2010, p. 32).

A Atlas Comics enfrentava uma eminente falência, sem conseguir um novo título de sucesso a crise nas vendas de quadrinhos só se aprofundava. Com o êxito conseguido pela DC Comics e sua Liga da Justiça o presidente da editora recorre ao plano de criação de um super grupo como tentativa de alavancar as vendas de suas revistas.

A missão ficou a cargo de Stan Lee e Jack Kirby, os dois acreditavam que deveriam ter personagens que fossem mais próximos do público e trazer acontecimentos cotidianos em suas páginas. Dessa forma surge o grupo de super seres conhecido como Quarteto Fantástico.

O sucesso é imediato. Os personagens apresentam profundidade psicológica humanizando assim o conceito dos super-heróis. Com isso, a dupla Lee & Kirby revoluciona totalmente o mundo dos quadrinhos, trazendo super-heróis mais complexos, trabalhando no limite das leis impostas pelo Comics Code. Após o Quarteto Fantástico, temos pela dupla uma nova

gama de personagens que trazem em suas histórias distinções que os aproximam do público que os consome (DUPLAT, 2010, p. 32).

O conceito de aproximar as histórias em quadrinhos do cotidiano e do público e todo o problema com a queda nas vendas de quadrinhos são fatores importantes para a mudança de postura quanto a personagens negros nas HQs, mas não são os únicos a influenciar. Muitas lideranças do movimento negro estadunidense surgiram nesse período, o Movimento dos Direitos Civis Negros é um dos mais conhecidos e durou de 1955 e 1968 (WESCHENFELDER, 2013).

O movimento negro tinha como objetivo conseguir direitos que eram vistos como direitos básicos da humanidade, como acesso a espaços públicos, direito ao voto, à moradia, e outros que seus antepassados escravizados também não tiveram (LIMA, 2008).

Um dos nomes mais conhecidos dos movimentos negros é o do reverendo Martin Luther King Jr., que defendia uma revolução pacífica, King se tornou a pessoa mais jovem a ganhar um prêmio Nobel da Paz, com 35 anos. Outro nome muito conhecido é Malcolm X, que diferente do reverendo Luther King, defendia uma postura de enfrentamento por meio da força. Malcolm X foi assassinado com 14 tiros em fevereiro de 1965 quando fazia um discurso no Harlem, Nova York (WESCHENFELDER, 2013).

Tal ebulição social acabou se refletindo nos quadrinhos. Nesse período, a ascensão da Marvel Comics, capitaneada por Stan Lee e por um rol de personagens que, pela criatividade com que foram elaborados revolucionaram o conceito dos super-heróis não era por acaso. Além da criatividade, uma das coisas que mais ajudaram a editora chegar aonde chegou era o fato de que tanto Stan Lee quanto os artistas que trabalhavam com ele, tinham uma sensibilidade com a agitação e mudança de costumes que aconteciam naquela época (DUPLAT, 2010, p. 33 - 34).

Foi em 1965, depois da mudança da Atlas para Marvel Comics, que foi criado o primeiro personagem negro não estereotipado na revista “Sargento Fury e o Comando Selvagem” (*Sgt. Fury and his Howling Commandos*). O soldado Gabe Jones era corajoso, falava em inglês impecável, era músico de jazz e participou de um regimento do exército dos EUA na Segunda Guerra (MACHADO, 2018).

O ano de 1966 trouxe o surgimento do Partido dos Panteras Negras para Auto-Defesa (Black Panther Party for Self-Defense), que depois foi chamado somente de Partido dos Panteras Negras (The Black Panther Party), um grupo que foi idealizado para a defesa dos bairros negros contra a violência policial. No mesmo ano Stan Lee e Jack Kirby traziam a primeira aparição do Pantera Negra (*Black Panther*) na revista do Quarteto Fantástico (WESCHENFELDER, 2013).

Apesar da coincidência de nomes, Stan Lee alega que não se inspirou no Partido dos Panteras Negras para nomear o personagem (MACHADO, 2018). Na verdade, o nome *Black Panther* já havia sido usado durante a Segunda Guerra pelo *Tank Battalion*.

Tank Battalion foi uma unidade militar de infantaria que era formada em suas vastas fileiras de soldados afro-americanos, além de alguns poucos oficiais, todos hierarquicamente subordinados a oficiais brancos, proibidos por uma lei Federal de lutarem em tropas de homens brancos. Por conta dessa segregação étnica-fenotípica, o emblema dessa força militar era um vigoroso brasão com a cabeça furiosa de uma pantera negra sobre a inscrição “*come out fighting*”, algo como “sair lutando”, numa tradução mais rude e direta [...] (LIMA, 2008, p. 91-92).

A criação do Pantera Negra abriu caminho para o surgimento de muitos outros personagens heroicos negros nos quadrinhos de super-heróis dos EUA, esses não eram mais tão estereotipados e tinham mais profundidade e não eram apenas coadjuvantes com função cômica. O percurso para se chegar nesse panorama levou tempo e toda a influência de uma sociedade que passava por profundas mudanças no pós-Segunda Guerra. Os Movimentos dos Direitos Civis e a situação de baixa nas vendas do mercado de quadrinhos estadunidense foram de grande importância para que as editoras buscassem uma nova postura com grupos de minorias.

A necessidade de aumentar as vendas de suas revistas fez com que empresas como Marvel Comics e DC Comics abrissem espaço para representação de pessoas negras. Diferente de outros tempos, essas pessoas eram vistas como potenciais consumidoras e precisavam serem representadas de uma forma que aquele produto fosse atraente para ser consumido. O mercado de quadrinhos estava interessado em aumentar seus lucros e isso foi um grande impulsionador de tais mudanças, muito mais do que uma suposta vontade de aumentar a representatividade nas HQs.

3.2 MÍDIA, DISCURSO E EDUCAÇÃO

Por que aprendemos sobre mitologia grega nas aulas de história, mas nunca ouvimos falar dos orixás na escola? E mais: por que não questionamos essa ausência durante nosso processo formativo?

Os mitos dos povos europeus são muito conhecidos, em especial os da cultura greco-romana, isso se dá por sua forte presença nas produções da grande mídia. Somos inundados com obras em que nomes como Zeus, Hades, Poseidon, Atena estão presentes e, mais recentemente, a cultura e lendas dos povos nórdicos, conhecidos na mídia como Vikings, vem ganhando grande destaque no mundo do entretenimento.

Toda a exposição que sofremos das culturas europeias através da mídia faz com que elas se tornem familiares e sejam algo comum em nosso cotidiano, tanto que quando nos deparamos com elas na educação formal essas não se apresentam como uma novidade.

Da mesma forma, a ausência de outras cosmologias nas mídias tradicionais cria um afastamento das pessoas dessas culturas, o que nos leva a não questionarmos a sua falta nos materiais da educação escolar. Como poderíamos sentir falta de algo que mal temos o conhecimento de sua existência?

Essa falta de representação não acontece por acaso. Douglas Kellner (2001) fala como essas produções da cultura de massa estão carregadas de ideologia e que uma das suas funções é manter a hegemonia dos donos da indústria cultural. “Uma das funções da cultura da mídia dominante é conservar fronteiras e legitimar o domínio da classe, da raça e do sexo hegemônico” (KELLNER, 2001, p. 85).

O distanciamento de uma representação de pessoas negras e sua cultura faz com que essas se aproximem dos valores culturais da metrópole (FANON, 2008), que no caso das HQs de Super-Heróis são os Estados Unidos da América. A “alta cultura” acaba sendo traduzida pelo que os estadunidenses receberam de herança dos povos europeus, inclusive seu padrão de beleza, propagado pelas mídias, são um desses valores e as histórias em quadrinhos seguem pregando os mesmos padrões.

Os diferentes padrões de beleza adotados pelas sociedades organizadas ao longo da história humana refletem com como uma cultura, em um determinado período histórico, enxerga os conceitos de bonito/feio, estabelecendo os padrões responsáveis por ditar o que deve ser considerado admirável nas pessoas nos planos físicos e comportamental, o que varia de acordo com a evolução histórica de uma sociedade. A partir do século XIX, a difusão do padrão de beleza passou a se dar pelo poder da mídia de massa, capaz de alcançar um número grande de pessoas com uma mesma mensagem [...] (NASCIMENTO, 2017, p. 69).

Tanto os padrões de beleza, quanto a cultura são difundidos pela mídia de massa, e acabam sendo reproduzidos na educação formal, na qual estamos acostumados a estudar a História e cultura dos povos europeus. Esses povos são valorizados para a formação cultural e social do Brasil nos ambientes educacionais, mas esses conteúdos deixam de fora uma grande parte do seu público, que não se comunica diretamente com o que lhe é apresentado em sala de aula.

Paulo Freire (1985) afirma que a comunicação é um fator importante no processo de ensino-aprendizagem, quando estamos em um ambiente em que nossa história e dos nossos ancestrais não são levadas em consideração e são tidas como menos importantes, nossa aproximação com o conteúdo apresentado é fraca, o que dificulta o aprendizado.

Snyders (1988) acredita que a Escola precisa de uma mudança profunda, mas que é uma renovação mais profunda do que somente a alteração das metodologias de ensino. Essa mudança passa para o que, segundo ele, “do que há de essencial na escola: a cultura”. Para o autor, é através da mudança dos conteúdos culturais da escola que poderemos ver uma renovação da educação. Snyders busca na cultura primeira e sua utilização em conjunto com a cultura Elaborada como uma das formas de renovação da educação:

Há um mundo de alegria que só o presente pode dar, pois o presente é o lugar das minhas tarefas e dos meus projetos; mesmo se podemos, se devemos compreender e gostar do passado, é muito evidente que só podemos agir no presente. A cultura elaborada só me trata plenamente a alegria que espero se (evidentemente sem negligenciar o passado) ela for até o fim, até o presente, se, mesmo quando se ocupar do passado, ela se estender ao presente, às técnicas de hoje, às obras contemporâneas, às tarefas contemporâneas. Uma cultura que me ajuda a tomar consciência do mundo de hoje e me faça sentir que é digno apaixonar-se por ele – a despeito de tudo (SNYDERS, 1988, p. 46).

A cultura elaborada deve se aproximar da cultura primeira. Entendemos com isso que a educação formal deve estar atenta à cultura primeira dos estudantes, que é influenciada pela cultura de massa. É preciso existir um diálogo entre o conhecimento formal (cultura elaborada) e conhecimento que o estudante traz consigo (cultura primeira), entre o professor e o discente. Segundo Paulo Freire (1985):

Em relação dialógica-comunicativa, os sujeitos interlocutores se expressam, como já vimos, através de um mesmo sistema de signos linguísticos. É então indispensável ao ato comunicativo, para que este seja eficiente, o acordo entre os sujeitos, reciprocamente comunicantes. Isto é, a expressão verbal de um dos sujeitos tem que ser percebida dentro de um quadro significativo comum ao outro sujeito (PAULO FREIRE, 1985, p. 45).

As grandes produtoras da Cultura da Mídia a muito tempo entendem que devem dialogar com os jovens e estão sempre preocupadas em se comunicar com as novas gerações, isso renova o seu público e cria uma geração de consumidores.

Eles absorvem essa cultura jovem para conversar diretamente com essa parcela da população, criando uma identificação direta com eles. “Como forma de dirigismo, que explora dos indivíduos, a manipulação inculca neles aquela ilusão de atuar ou de que atuam na atuação de seus manipuladores [...]” (FREIRE, 1988, p. 27). É dessa forma que vendem seus produtos e ideologias com mais facilidade.

É importante criar essa relação emocional com o público para que ele se sinta envolvido com a obra que consome, são utilizadas técnicas de propaganda e persuasão para que haja a condução e manipulação das massas (FREIRE, 1988).

O sujeito com quem devemos nos comunicar deve compreender o que estamos falando, a linguagem deve se adequar ao que ele está acostumado e seus conhecimentos devem ser levados em consideração. “A informação nova só é assimilada quando o receptor consegue formulá-la à sua maneira e integrar esse novo termo à sua linguagem habitual” (OLIVEIRA, 1997, p. 10) Como podemos nos aproximar da cultura dos jovens, sua cultura primeira e a partir dela criar uma ponte com a Cultura Elaborada?

Acreditamos que as histórias em quadrinhos podem ser essa ponte, capaz de ligar o conhecimento que os jovens trazem de suas vidas cotidianas com os conhecimentos que se espera adquirir na escola. Utilizar algo que é tão familiar a eles, como os quadrinhos, pode trazer benefícios para o aprendizado desses estudantes.

As estratégias de divulgação que usam os gibis apresentam grande potencial por uma série de razões, entre elas: o preço (as HQs são uma mídia acessível do ponto de vista econômico. É possível produzir-se um gibi utilizando-se apenas papel, lápis, nanquim e uma máquina xerográfica); a popularidade do meio (como foi referido anteriormente, cada revista é lida em média por três indivíduos); a sua linguagem cujos signos são facilmente decodificáveis por diversos tipos de pessoas de diferentes culturas; o fato dos quadrinhos estarem já associados ao divertimento, o que diminui a aversão que o leitor normal costuma ter a estratégias de divulgação (OLIVEIRA, 1997, p. 2).

Como visto, a importância de se comunicar com diferentes públicos e linguagens é relevante no ensino-aprendizagem. A Cultura Primeira dos estudantes deve ser levada em consideração nesse processo, não só como forma de linguagem, mas na abordagem crítica dessa cultura.

A Mídia traz consigo muita ideologia misturada com o entretenimento que se propõe a oferecer. Tanto no que ela apresenta ao seu público, como também no que ela decide “esconder”, o silenciamento de algumas culturas. Como já foi exposto, as HQs têm sua importância no meio e podem ser utilizadas para se fazer essa leitura crítica da mídia e da sociedade/momento histórico em que foi criada.

4. PRELÚDIOS & NOTURNOS

Este capítulo é dedicado a falar sobre *The Sandman*, obra do autor britânico Neil Gaiman. Para falar dessa HQ primeiro vamos conhecer mais sobre a ida de autores da Inglaterra para trabalhar com quadrinhos nos Estados Unidos da América, entre eles o autor da referida obra. Também vamos entender os motivos que levaram a criação dessa história em quadrinhos e as influências do autor em sua criação, e da obra em si.

Tudo começa com a chamada invasão britânica aos quadrinhos estadunidense. No ano de 1984 o autor também britânico Alan Moore foi convidado por Len Wein, editor da DC Comics na época, para escrever as histórias de um personagem que fez sucesso na década anterior, mas estava com vendas em baixa naquele momento, o Monstro do Pântano, que foi criado pelo próprio Wein.

Alan Moore na época escrevia para a *Warrior*, uma revista britânica de antologias de ficção científica. Nela, o autor revitalizou o personagem Marvelman (conhecido hoje como Miracleman) e na época tinha iniciado o quadrinho *V de Vingança*. O editor da DC era leitor da revista e viu em Alan Moore um autor promissor para revitalizar o personagem de sua criação (MAZUR; DANNER, 2014).

Len Wein no documentário “Origem Secreta: A História da DC Comics”, conta como fez o convite para o autor britânico:

Precisava de um roteirista para “O Monstro do Pântano”, pensei em Alan. Gostava do trabalho do Alan e liguei para ele. “Len Wein. Quero falar com você sobre trabalhar para mim”, “Qual é, quem fala? Ah, sério?”, “Não, é o Len Wein”, “Sei, Tchau!”. Ele desligou na minha cara (ORIGEM, 2010, 1:07:12 – 1:07:25).

Moore, no mesmo documentário, conta que achava que era um dos seus amigos imitando o sotaque americano para lhe fazer uma brincadeira. “Mas não, era o verdadeiro Len Wein. Ele disse ‘Quer escrever O Monstro do Pântano?’ E sabe, quando me recuperei, eu disse sim” (ORIGEM, 2010, 1:07:31 – 1:07:38).

A condição para Alan Moore aceitar o projeto foi que tivesse total liberdade de reformular o personagem como bem quisesse. A proposta foi aceita e a revista do Monstro do Pântano, sob seus cuidados, se tornou um sucesso.

Moore descartou a origem de Monstro do Pântano como um acidente científico, preferindo um papel mais elemental, de outro mundo, para a criatura-líder, incluindo uma conexão mística verde [The Green], uma teia maciça de toda a vida vegetal na Terra (MAZUR; DANNER, 2014, p. 175).

Len Wein deixou de ser editor da DC no período em que Alan Moore escrevia o Monstro do Pântano, ele foi substituído por Karen Berger como editora da revista nessa época. A nova editora da revista se tornou o pilar para o futuro selo Vertigo.

O sucesso de Monstro do Pântano levou a DC a nomear Karen Berger o contato oficial da empresa para a Inglaterra. Nessa qualidade ela continuou a recrutar escritores entre os da 2000 A.D e de outras revistas de quadrinhos da Inglaterra, lançando oficialmente a invasão inglesa no mundo dos quadrinhos mainstram norte-americanos (MAZUR; DANNER, 2014, p. 175).

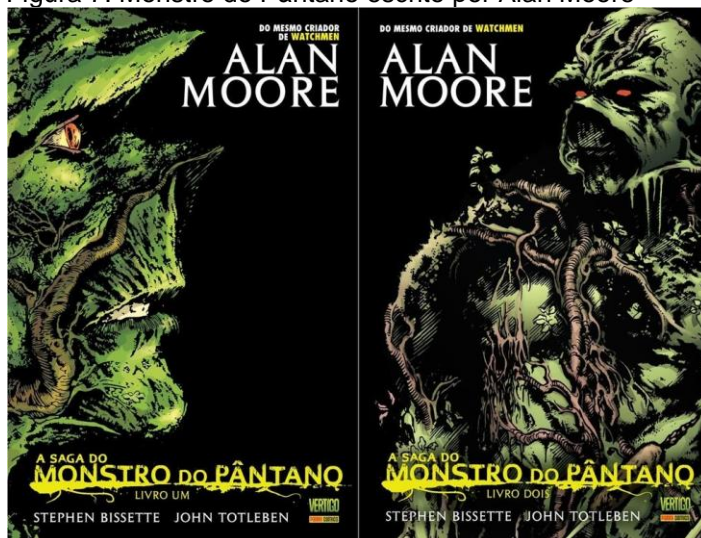
Em 1987 Karen Berger foi enviada pela DC à Inglaterra para descobrir novos autores e tentar trazê-los para a editora. Nessa primeira viagem Karen Berger trouxe consigo Grant Morrison, Peter Milligan, Jaime Delano e Neil Gaiman. Essa ficou conhecida como a primeira invasão britânica aos quadrinhos estadunidenses. No documentário “Origem Secreta: A História da DC Comics” Berger diz que, para ela “[...] sendo mulher que vinha de fora do universo dos gibis o que eles faziam me interessava. O que eles queriam fazer, mudar as coisas. Queria amadurecer os gibis. Queriam ser provocantes” (ORIGEM, 2010, 1:10:09 – 1:10:19).

Neil Gaiman era um jornalista com alguns livros lançados, porém com nada expressivo na área de quadrinhos. O seu interesse em HQs começou após ler “O Monstro do Pântano” de Alan Moore, Figura 6. Segundo o autor “Eu tinha desistido de gibis e peguei “O Monstro do Pântano”. Adorei a inteligência, adorei a paixão. E Alan tinha me trazido de volta” (ORIGEM, 2010, 1:07:57 – 1:08:08).

Com seu interesse por HQs renovado, Neil Gaiman escreveu para o Alan Moore lhe pedindo que ensinasse a escrever quadrinhos. O pedido foi aceito e

Moore ajudou o aspirante a autor a escrever um roteiro que foi submetido à DC Comics. Esse primeiro script foi lido por Karen Berger em sua viagem para a Inglaterra e isso a motivou a convidá-lo para uma conversa.

Figura 7: Monstro do Pântano escrito por Alan Moore



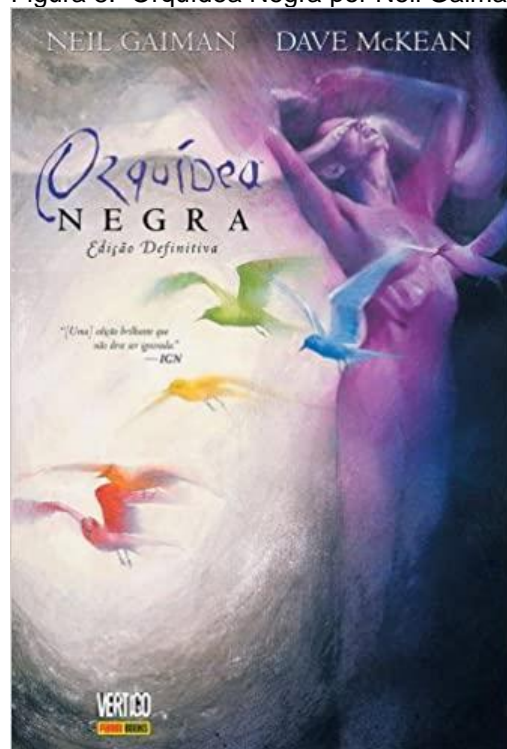
FONTE: (<https://www.comichouse.com.br/produtos/pack-monstro-do-pantano-vol-1-e-2-de-alan-moore/>)

A proposta feita a Neil Gaiman foi a dele escolher um personagem da editora para trabalhar em uma nova revista, porém todos os heróis escolhidos por ele já estavam sendo trabalhados por outro autor, inclusive o próprio Sandman. Foi então que ele escolheu uma personagem obscura e pouco conhecida da DC, a Orquídea Negra, criada por Tony DeZuniga e Sheldon Mayer em 1973, com a proposta de uma minissérie. Karen Berger não conhecia a heroína e deixou que Gaiman desenvolvesse um roteiro para ela.

O autor apresentou uma primeira versão do roteiro de “Orquídea Negra”. Na Figura 8 podemos ver a capa da obra. A recepção do material foi tão positiva que a equipe da DC Comics decidiu lançar a HQ em formato de luxo, a exemplo do que aconteceu com “O Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller.

Porém os nomes de Neil Gaiman e Dave McKean (que seria o responsável pelas artes da HQ) não eram conhecidos dos consumidores de quadrinhos e para aquele lançamento era preciso primeiro apresentar os autores ao público. Para isso Karen Berger propôs aos dois que fizessem uma outra obra, “menor”, para que seus nomes se tornassem conhecidos junto aos consumidores.

Figura 8: Orquídea Negra por Neil Gaiman



FONTE: (<https://www.amazon.com.br/Orqu%C3%ADdea-Negra-1-Neil-Gaiman/dp/8565484386>)

Pediram que o autor escolher outro personagem e depois de mais uma vez ter várias propostas rejeitadas ele conseguiu a permissão de trabalhar com Sandman. Neil Gaiman queria trabalhar com o personagem original, que foi criado por Gardner Fox e Bert Christman no ano de 1939, tendo sua primeira aparição na revista “*Adventure Comics Nº 40*”. “O Sandman de Fox e Christman, era o alter ego de Wesley Dodds, usava um chapéu do estilo fedora, uma máscara de gás e uma arma que soltava gás sonífero para combater o crime” (VIEIRA, 2017, p. 3).

Ela rejeitou todas as minhas propostas iniciais (diversos personagens já estabelecidos da DC que achei que seria divertido ressuscitar do limbo) e lembrou-me da conversa que tivemos da última vez que ela esteve na Inglaterra – uma conversa que eu havia quase esquecido -, na qual eu sugerira resgatar um personagem da DC quase esquecido ‘o Sandman’, e criar uma história que se passasse quase totalmente em sonhos (GAIMAN, 2019, n.p).

Gaiman passou suas primeiras ideias para a Karen Berger que lhe disse para esquecer aquele personagem e só usar seu nome, criando todo um conceito novo do zero para ele (GAIMAN, 2019).

Neil Gaiman planejou inicialmente apenas oito edições para Sandman, pois acreditava que a HQ seria cancelada depois disso. “Sandman foi um gibi que eu escrevi para satisfação pessoal. Acho que tem muita gente que gosta das mesmas coisas que eu” (ORIGEM, 2010, 1:11:27 -1:11:35).

A DC Comics apostava que “Orquídea Negra” seria o maior sucesso de Neil Gaiman e que Sandman serviria apenas para apresentar o autor. Porém a realidade acabou sendo outra, “a mitologia que Neil Gaiman cria em Sandman logo vende mais que o personagem mais importante da DC, o Super Homem” (ORIGEM, 2010, 1:11:37 – 1:11:42).

Sandman se tornou um grande sucesso, cada edição nova vendia mais que a anterior e o autor se viu tendo que cuidar de uma série mensal, coisa pela qual não havia se preparado. A editora DC Comics imprimiu um terço a mais de Sandman volume VII em relação aos volumes anteriores, sua estratégia para a HQ foi de aumentar seu destaque, chegando a solicitar que outros autores fizessem referência ao trabalho de Gaiman (VIEIRA apud CAMPBELL, 2017, p. 8).

Sandman e outros quadrinhos voltados para um público mais adulto eram obras de sucesso e isso foi responsável por uma mudança editorial dentro da DC. Desde seu lançamento a obra já foi relançada em diversos formatos, na Figura 9 vemos a capa da versão Absolute número 1.

Figura 9: Capa de Sandman 1



Fonte: Gaiman (2018) Sandman Absolute 1

Em 1993, o sucesso de Sandman e de outros quadrinhos sob a responsabilidade de escritores e que não eram de super-heróis foi reconhecido com a formação de uma nova marca sob a editoria de Karen Berger, que continuou a recorrer ao talento de escritores e artistas do Reino Unido. A Vertigo se concentrava principalmente em séries de fantasia e terror destinadas a adultos, tendo The Sandman como carro-chefe. (MAZUR; DANNER, 2014, p. 217).

Em “Origem Secreta: A História da DC”, Karen Berger conta como foi o convite para criação do novo selo: “Eles disseram ‘O que você quer fazer? Quer criar um selo ou fazer alguma coisa sua? Sabe, separar isso do resto das coisas de super-heróis?’ E eu disse: ‘Ficaram loucos? Claro que eu quero, eu adoraria’” (ORIGEM, 2010, 1:12:30 – 1:12:41).

Sandman era uma das histórias que faziam parte do novo selo Vertigo, mas aquela obra não iria durar para sempre. A HQ que foi iniciada em 1989, com a perspectiva, por parte do autor, de término em seu oitavo volume, mas durou até o ano de 1996, sendo encerrada em seu auge e não por causa de uma queda nas vendas. A decisão de finalizar a HQ partiu do próprio autor, que acreditava que estava na hora daquela história se encerrar. Esse não era uma prática comum para uma série de sucesso em uma das grandes editoras de quadrinhos dos EUA.

Gaiman só conseguiu o feito de concluir sua obra no momento que achou mais oportuno pois “Esses quadrinhos eram tão diferentes da produção usual da DC que acabaram se tornando a base para uma nova linha que tinha o escritor – e não o editor – como principal criador” (MAZUR; DANEER, 2014, p. 215). Essa liberdade criativa deu a oportunidade de o autor criar uma série com começo, meio e fim e por um ponto final na história do seu personagem.

De uma HQ com a intensão inicial de apenas apresentar seus autores, Sandman se tornou um fenômeno de vendas e hoje é considerada um clássico dos quadrinhos estadunidense. No próximo tópico vamos falar um pouco mais sobre a série em si, seu enredo e personagens.

5 O SONO DOS JUSTOS

Nesse tópico vamos falar mais sobre a série em quadrinhos “The Sandman”, apresentar de forma breve seu enredo e alguns de seus personagens principais.

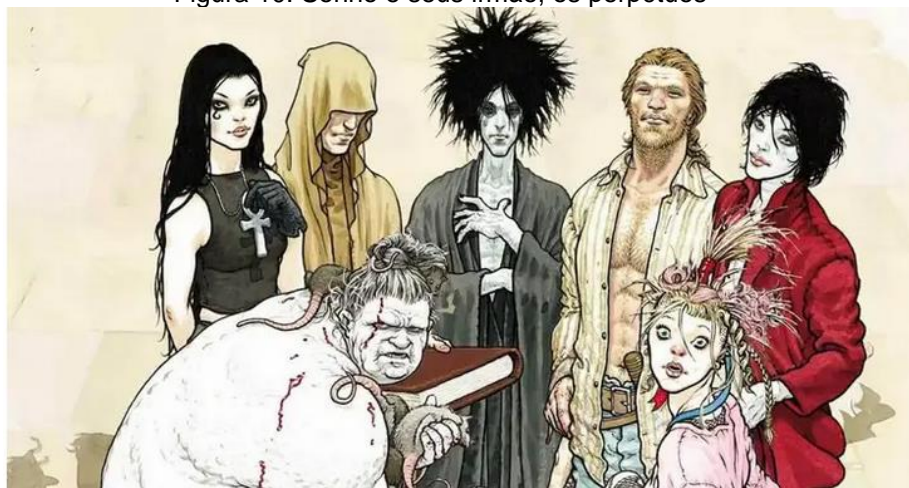
A HQ tem como protagonista Sonho (Dream), também conhecido como Morfeu entre outros nomes, um dos sete Perpétuos (Endless), seres que são a personificação de forças primordiais, sendo mais antigos e poderosos que os deuses das diferentes culturas que aparecem nas HQs. Os Perpétuos são entidades que representam aspectos da vida, sendo cada um deles responsável por um desses aspectos, e sua existência mantém a ordem e a coesão do universo.

Eles são Destino (Destiny), Morte (Death), Sonho (Dream), Destruição (Destruction), Desejo (Desire), Desespero (Dispair) e Delírio (Delirium) que antes já fora Deleite (Delight). Geralmente os Perpétuos são representados como humanoides de pele muito branca, mas sua aparência pode variar de acordo com quem os está vendo.

Eles não são deuses, pois, para existirem, os deuses precisam de adoração, ou seja, de que outros seres acreditem neles. Os Perpétuos simplesmente existem, independentemente de qualquer crença, e continuarão a existir enquanto o último ser senciente ainda viver no universo. Além disso, essas entidades podem ser vistas representadas com dualidade, pois também refletem os seus opostos: Destino define a liberdade (ou livre-arbítrio); Morte a vida; Sonho a realidade, Desejo o ódio; Desespero a esperança, Destruição a mudança (a criação de algo novo); e Delírio a lucidez. (DUARTE, 2021, p. 23 - 24)

Um fato interessante é que todos dos sete irmãos tem seu nome começando com a letra D na versão em inglês. Em português somente Sonho e Morte tem letras diferentes, porém, por vezes eles são chamados de Devaneios e Desencarnação, respectivamente, para que o mesmo que acontece no inglês aconteça em português Na Figura 10 aparecem todos os Perpétuos reunidos.

Figura 10: Sonho e seus irmão, os perpétuos



Fonte: (<https://www.legiaodosherois.com.br/lista/sandman-7-perpetuos.html#list-item-1>)

Essa escolha da letra D para a inicial dos Perpétuos não foi por acaso, segundo Cunha (2018) a letra em questão está relacionada com a letra grega delta que tem um grande significado para os gregos.

Delta é a quarta letra do alfabeto grego, cuja forma maiúscula se assemelha a um triângulo que, para os gregos antigos simboliza os quatro elementos. Assim, é uma referência de soma, de totalidade, de integralidade. [...] O triângulo faz parte de uma série de crenças e, portanto, carrega vários sentidos, alguns dos quais: início, meio e fim ou corpo, alma e espírito” (CUNHA apud DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS, 2018, p. 16)

Os Perpétuos também assumem um papel de referência de soma e totalidade, mas no caso deles essa referência diz respeito às condições existenciais dos seres vivos e ainda o conceito de início meio e fim (CUNHA, 2018).

Quando Sandman foi lançada em sua versão encadernada as 75 edições da série original foram divididas em dez arcos de histórias: Prelúdios e Noturnos, A Casa de Bonecas, Terra dos Sonhos, Estação das Brumas, Um Jogo de Você, Fábulas e Reflexões, Vidas Breves, O Fim do Mundo, Entes Queridos e Despertar.

Posteriormente alguns conteúdos adicionais foram sendo lançados: em 1999 Neil Gaiman lança, em parceria com o ilustrador Yoshitaka Amano, a história “O caçador de sonhos”. Em 2003 foi a vez de Noites Sem Fim ser lançada, expandindo o universo de Sandman, contava com uma pequena história de cada um dos Perpétuos.

Entre 2013 e 2015 foi lançada a minissérie em 6 partes *Sandman Prelúdio*, dessa vez em parceria com o J.H. Williams III nas artes, Gaiman conta o que aconteceu com Sonho antes do começo da série principal. Os acontecimentos dessa minissérie foram os motivos que levaram Morfeu a estar fraco e ser capturado no ritual do grupo de ocultista no primeiro volume de *The Sandman*.

A história do primeiro volume de *Sandman*, chamado de “O Sono dos Justos”, começa na noite de 10 de junho de 1916. Um grupo de ocultistas faz um ritual mágico para tentar aprisionar a Morte. O desejo de Roderick Burgess, líder do grupo, é ter controle sobre a entidade e assim vencer seu destino. Porém algo não saí como planejado e o ser convocado e aprisionando acaba sendo o Sonho, irmão mais novo da Morte (GAIMAN, 2019).

O primeiro volume, que acontece no arco de histórias que recebeu o nome de “Prelúdios & Noturnos”, acompanha os 70 anos em que o senhor do Sonhar ficou em cativeiro, se encerrando com sua fuga, retorno ao sonhar e vingança. Os próximos seis volumes são sua busca por seus itens de poder que foram roubados pelo grupo de míticos. Essa busca o leva ao inferno, a encontro com membros da Liga da Justiça e com outro personagem do lado místico da DC Comics, John Constantine (GAIMAN, 2019).

Para finalizar “Prelúdios & Noturnos” Neil Gaiman introduz mais um dos Perpétuos. Na edição número 8 de *Sandman*, chamada de “O Som de suas Asas”, conhecemos a irmã mais velha de Sonho: Morte. Ela tem um visual gótico e uma personalidade alegre. Dos irmãos de Morfeus, Morte é a próxima e sua conselheira (GAIMAN, 2019).

O segundo arco reúne das edições 9 a 16 de *Sandman* e é chamado de “Casa de Bonecas” e acompanha a jovem Rose Walker e a descoberta de seu passado, que tem relação com o Rei dos Sonhos (GAIMAN, 2019).

Terra dos Sonhos é o terceiro arco de história e reúne das edições 17 a 20. Ele traz histórias curtas e que não necessariamente o protagonista é o Morfeu, mas que estão relacionadas a ele (GAIMAN, 2019).

Reunindo das edições 21 a 28 de *Sandman* temos o quarto arco chamado de Estação das Brumas, aonde Sonho vai mais uma vez adentrar os portões do

inferno para tentar reparar uma injustiça cometida por ele a muito tempo (GAIMAN, 2019).

“Um Jogo de Você” é o quinto volume que reúne as edições 32 a 37 de Sandman. Nele um grupo de jovens é levado a um canto esquecido do Sonhar por uma fissura entre o mundo real e o mundo dos sonhos, onde acontece uma batalha mortal de força de vontade (GAIMAN, 2019).

Reunindo as edições da 29 a 31; da 38 a 40 e a 50 Fábulas e Reflexões é um conjunto de contos que forma o sexto volume compilando as histórias de Sandman. Ele tem contos de reis, imperadores, atores, espiões, através do tempo e do espaço, tudo acompanhado pelo Rei do Sonhar (GAIMAN, 2020).

Delirium, a mais jovem dos Perpétuos, está em busca de Destruição e convida Sonho para lhe acompanhar. Vamos juntos nessa jornada através do mundo desperto em busca do familiar perdido. Orfeu, filho de Morfeu, será o responsável por uma grande mudança nos Perpétuos. Esse é o sétimo arco de histórias de Sandman que é chamado de Vidas Breves (GAIMAN, 2020).

Fim dos Mundos é o oitavo volume de histórias de Sandman e nele encontramos um grupo de andarilhos se escondendo de uma tempestade em uma misteriosa taverna, contam suas histórias de lugares, do que viram e o que sonharam (GAIMAN, 2020).

No penúltimo arco de histórias, chamado de “Entes Queridos”, Morfeu deve enfrentar as consequências de seus atos. As Fúrias estão atrás do Senhor do Sonhar e não vão descansar até terem sua vingança (GAIMAN, 2021).

Decimo e último volume que compila as edições de Sandman “O Despertar” traz a sequência dos acontecimentos do arco anterior e as despedidas de velhos amigos e inimigos de Morfeu, fechando assim a história de Sonho dos Perpétuos (GAIMAN, 2021).

6 SONHO E UMA NOITE DE VERÃO

Neil Gaiman usou de diversas fontes como referências para construção de seu universo. Desde as mais diversas mitologias, folclores e lendas, literatura, até personalidades históricas e da cultura pop, música, quadrinhos, cinematográfica entre muitas outras que seria muito difícil listar aqui e esse não é o propósito do presente trabalho. Por isso vamos nos aprofundar um pouco mais em duas grandes inspirações para o autor em sua obra: as mitológicas e a literária, mais especificamente as que se referem ao poeta, dramaturgo e ator inglês William Shakespeare.

Sandman era um personagem que já tinha tido outras encarnações nos quadrinhos essas não ficaram de fora das inspirações de Gaiman na construção da sua versão para o personagem.

[..] houve três personagens que adotaram esse nome antes do personagem de Gaiman: o milionário Wesley Dodds (nos anos 1930 e 40), que lutava contra o crime vestindo uma capa e máscara antigas e vencia os bandidos colocando-os para dormir com o auxílio de gás do sono; o super-herói Garret Sanford, nos anos 1970, que foi substituído por Hector Hall no fim dos anos 1980. Todos esses personagens são, em algum momento da série, lembrados por Neil Gaiman, seja através de citações ou participações nas histórias (MORAIS, 2011, p. 02).

Quando falamos das referências culturais usadas pelo autor a maioria delas são de origem europeia, o motivo obviamente é pelo fato dele ter nascido na Inglaterra e seu contato com os produtos dessa cultura mais fácil, em uma época em que a internet ainda estava em formação.

Uma das principais fontes mitológicas usadas pelo autor é a grega. Sonho, personagem principal da HQ, também é chamado de Morfeu, deus grego dos sonhos, que na história é filho da Noite e do Tempo, assim como todos os outros Perpétuos (GAIMAN, 2018, p.n). Na mitologia grega o nome da deusa que personifica a noite é Nix, ela pertencia à primeira geração divina dos deuses gregos.

NIX, velha divindade, nascida do Caos na primeira fase do Universo, e que dera à luz Éter e Hemera, tornou-se extremamente fértil na primeira progênie divina. Gerou, por partenogênese, as seguintes abstrações: Moro, Tânatos, Hipno,

Momo, Hespérides, Queres, Moíras, Nêmesis, Gueras e Éris. (BRANDÃO, 1986, p. 225).

Dos filhos de Nix temos que Moro é o deus do destino, Tânatos da morte, Hipno do sono e Queres, que tem como raiz etimológica Ker que significa destruição (BRANDÃO, 1986). Podemos criar um paralelo entre esses quatro filhos da deusa grega Nix com os filhos da deusa da Noite do universo de Sandman, então temos Destino, Morte, Destruição e Sono, esse último se fundindo com o deus dos Sonhos da mitologia grega para formar o personagem principal da HQ.

Dessa forma Sonho pode ser uma junção entre o deus Morfeu (sonhos) e Hipnos (sono).

Segundo o poeta latino Ovídio, Morfeu (deus dos sonhos humanos), Ícelo ou Phobetor (deus dos sonhos dos animais) e Fântaso (deus dos sonhos dos seres inanimados) eram os filhos de Hypnos e faziam parte de um grupo de demônios ou criaturas míticas denominadas Oneiros, com origens no paganismo politeísta grego (VALLE, 2016, p. 33).

Outra fonte de inspiração para o protagonista da HQ vem da criatura folclórica conhecida como Sandman (homem da areia). Essa criatura aparece nas lendas de diversos lugares, aqui no Brasil ele recebe o nome de João Pestana.

A personagem folclórica caracteriza-se como um ser muito tímido e assustado que chega vagarosamente quando tudo está em silêncio, mas que, ao menor barulho, foge amedrontado. Quando chega ao quarto, os olhos fecham-se e as pestanas juntam-se – por isso nenhuma criança jamais a viu (SANTOS, 2011, p. 43).

Hans Christian Andersen, autor de “A Pequena Sereia”, em 1941 escreveu Ole Lukøje, o personagem principal, que dá nome ao conto, é uma das muitas variações que já na época existia da criatura conhecida como Sandman. Anos antes, em 1817, E.T.A. Hoffmann escreveu O Homem da Areia, que fazia parte do livro As Peças da Noite.

[..] a narrativa é uma versão macabra do personagem que recebe nomes diferentes em diferentes culturas, tais como The Sandman, Der Sandmann, João Pestana, Ole Lukøje, Pedro Chosco, etc., todas estas variações mais ou menos infantis de narrativas orais a respeito dos Deuses gregos Hipnos (sono) e Morfeu (sonho), que tentavam explicar a saída de uma pessoa

de seu estado de vigília para o mergulho em um mundo de imagens mentais muitas vezes amedrontadoras (SANTIAGO, 2020).

As origens do O homem da areia também remente ao deus grego Morfeu, que além de ser o deus do sonho também era deus das visões (CARIJÓ, 2012).

Na Roma Antiga, o mito primitivo de Morfeu tornou-se conhecido e famoso na literatura através de Metamorfoses de Ovídio (Públio Ovídio Naso), o longo e contínuo poema de 15 livros que narra a mudança de homens em animais, plantas e minerais, desde a origem dos mitos ao tempo cronológico de Ovídio. (VALLE, 2016, p. 23).

Outro fato de relevância do personagem folclórico Sandman é trazido por Carijó (2012) que diz: “Na tradição europeia, os sonhos podem virar pesadelos reais quando o homem da areia se transforma em demônio e arranca os olhos daqueles que fez dormir” (CARIJÓ, 2012, p. 323). Em Sandman, Morfeus é responsável por criar os sonhos e os pesadelos e uma de suas maiores e mais perigosas criações é o pesadelo Corinto, que tem como característica matar suas vítimas devorando seus olhos. A principal característica do personagem é ter fileiras de dentes no lugar dos olhos, que ele esconde usando óculos escuros. A primeira aparição do Corinto aconteceu em Sandman 10, no arco Casa de Bonecas.

As referências mitológicas não se restringem aos Perpétuos. “Estação das Brumas”, quarto arco de histórias de Sandman, que vai da edição 21 a 28, tem a presença de várias divindades de diferentes culturas. Na história, Sonho tem que entrar no inferno para libertar uma antiga amada, condenada àquele destino por ele próprio. Lúcifer, entidade presente no cristianismo, esvazia seu reino e entrega as chaves para Morfeus em um plano de vingança (GAIMAN, 2019).

Morfeus não deseja a posse do inferno, começa então a receber a visita de diversos pretendentes a senhores daquele reino. Odin, Thor e Loki são os representantes dos mitos nórdicos; dos mitos japoneses temos a presença de Susano-O-No-Mikoto; Anubis, Bast e Bes foram os deuses egípcios a reivindicar as terras que pertenciam a Lúcifer; também estiveram presentes Cluracan e Nuala do reino de Faerie, essas duas criaturas pertencentes ao folclore irlandês (GAIMAN, 2019).

Ainda se apresentaram para o cargo de senhor do inferno a entidade Kilderkin, uma manifestação da ordem que assumiu a forma de uma caixa de papelão; Jemmy Calafrio, princesa do reino do caos; os demônios Azazel, Merkin e Chorozone; e dos arcanjos enviados da Cidade de Prata pelo Criador: Remiel e Duma, esses dois inicialmente estavam presentes com a missão apenas de observar a disputa pelo reino de Lúcifer (GAIMAN, 2019).

O arco “Estação das Brumas” é onde encontramos a maior aparição de deuses e criaturas mitológicas de diversas origens, representando um bom recorte para a presente pesquisa, que busca na obra encontrar alguma representação de entidades de religiões de origem africana.

Outra grande fonte de inspiração para Neil Gaiman foi o dramaturgo inglês William Shakespeare. Gaiman adapta as peças “Sonho de uma Noite de Verão” e a “Tempestade” para o universo de Sandman, mas ele vai além disso e transforma o autor das peças em um dos personagens nas páginas da HQ. As aparições de Shakespeare acontecem em três revistas: em Sandman 13, Sandman 19 e na edição final da HQ, Sandman 75.

Neil Gaiman utilizou de ferramentas tais como a utilização das personagens da comédia shakespeariana como se fossem personagens próprias e transformação destas em espectadoras da encenação. Outra ferramenta foi a inserção de dados biográficos de William Shakespeare, com o intuito de empregar sua obra de verossimilhança (MORAIS, 2011, p. 09).

A primeira aparição do brado inglês, que acontece em “Homens de Boa Fortuna”, título do volume 13, é breve. Na história Sonho está em uma taverna inglesa para seu segundo encontro com Hog Gadling, que acontece a cada cem anos. Essa reunião acontece em 1589 e Hog e Sonho ouvem uma conversa entre o jovem Will Shaxberd e Marlowe. O jovem se lamenta por não conseguir escrever peças com a mesma qualidade que o amigo. Marlowe chega a criticar a tentativa de Shakespeare (Henrique VI parte I) e zomba da sua frase “estrelas revoltantes ruins” (GAIMAN, 2019).

Morfeu, ao ouvir Will falar “Eu daria tudo pra ter seu Dom. Ou mais do que tudo pra dar aos homens sonhos que persistiriam muito depois de minha morte” (GAIMAN, 2019, n.p), chama o jovem pretendente a escritor para conversar e

influenciado o também inglês Neil Gaiman na construção do personagem principal de sua obra.

Em seu trabalho "No more yielding than a dream: The Construction of Shakespeare in The Sandman" ("Não mais cedendo do que um sonho: A Construção de Shakespeare em The Sandman"), Annalisa Castaldo, professora associada de inglês na Widener University, traz um paralelo entre Sonho e o Shakespeare apresentado por Neil Gaiman. Para ela o autor de Sandman apresenta o dramaturgo como um espelho humano do Perpetuo responsável pelo mundo dos Sonhos.

O tema do sonho, não apenas o sonho que acontece quando dormimos, mas aqueles que desejamos alcançar e o preço a se pagar por isso é um dos pontos que une os dois personagens, segundo a Castaldo:

Gaiman usa a vida de Shakespeare para meditar não apenas sobre o poder dos sonhos, mas também sobre as responsabilidades, arrependimentos e perdas que advêm da realização de um sonho. Gaiman apresenta Shakespeare como um homem que abre mão de todas as conexões verdadeiras com a vida cotidiana pela glória eterna e acaba se arrependendo da barganha (CASTALDO, 2004, p. 101).

Assim como Sonho que colocava o cumprimento de seus deveres como um dos Perpétuos como algo acima de qualquer coisa e o custo paga para tal era a solidão.

Como o de Sonho, seu isolamento é reforçado por suas responsabilidades como receptáculo das grandes histórias, verdades que sobreviverão depois que os fatos históricos virarem pó. A realidade é necessariamente menos importante que seus sonhos, sua escrita (CASTALDO, 2004, p. 105).

A autora do artigo reforça que na obra de Gaiman duas coisas são importantes que são as preocupações de Sonho com suas obrigações e seu dever e a outra é que até mesmo os Perpétuos devem seguir regras e que o poder não vem de graça nem para esses série (CASTALDO, 2004). O mesmo ocorre com Shakespeare nos quadrinhos. Para alcançar seu desejo de "dar aos homens sonhos que persistiriam" (GAIMAN, 2019, n.p), teve que renunciar a suas conexões.

Gaiman sugere assim que os sonhos, enquanto uma parte necessária e valiosa da vida, têm a capacidade desconcertante de tomar o lugar da vida real. Essa observação é complicada, é claro, porque para Morfeu os sonhos são a "vida real" e para Shakespeare, os sonhos são o que possibilitam sua existência continuada. O leitor do século XXI conhece Shakespeare como pessoa apenas por causa da capacidade de suas peças/sonhos continuarem vivas. Gaiman sugere que os sonhos, embora vitais para uma existência que vale a pena, podem facilmente tomar o lugar da realidade e tornar uma vida normal impossível (CASTALDO, 2004, p. 105 - 106).

No fim, William Shakespeare se arrepende do seu acordo com o Perpetuo. O autor sente como se tivesse visto sua vida passar como se fosse de outra pessoa, vemos Sonho se cansando das suas obrigações e deveres e se aproximando mais dos outros após seu cárcere no primeiro arco de histórias de Sandman.

Gaiman, sem dúvida, escolheu Shakespeare porque sabia que a maioria, se não todas as pessoas, o reconheceriam e saberiam alguns fatos sobre sua vida. Mas dada a quantidade de história de fundo que Gaiman é capaz de tecer em um problema, ele não precisava escolher um escritor tão conhecido. E, à primeira vista, um artista que morreu jovem e dramaticamente, que teve uma vida emocionante, como Marlowe, poderia parecer uma escolha mais óbvia como espelho do Rei dos Sonhos. Mas Gaiman não está interessado em explorar a ideia relativamente direta de que os sonhos são fantasias positivas que temos para escapar da realidade. Para Gaiman, os sonhos são perigosos, quer os alcancemos ou não, porque, como diz Dream, "o preço de conseguir o que você quer é conseguir o que uma vez você quis" (CASTALDO, 2004, p. 108 - 109).

Por essa perspectiva Sandman se torna uma obra sobre sacrifícios, deveres, obrigações, arrependimentos e sonhos. Tudo embalado na inspiração de no mundo de fantástico de "Sonho de uma Noite de Verão". Neil Gaiman usa Shakespeare como fonte, personagem e seu porta-voz ao mesmo tempo.

Podemos constatar a diversidade de influências que teve Neil Gaiman usou para construir o universo de Sandman em seus 75 volumes, desde mitos antigos a artistas contemporâneos, literatura, quadrinhos, música. Seu texto é recheado de referências, algumas mais claras, outras mais ocultas. Nesse capítulo trouxemos algumas mais relevantes para o presente trabalho e sua proposta.

7 METODOLOGIA

Neil Gaiman, autor de Sandman, define História em Quadrinhos como uma mídia e não como um gênero (GAIMAN, 2010), uma afirmação da qual concordamos. Como o presente trabalho está fundamentado no estudo de um produto específico da mídia Quadrinhos, a pesquisa é feita a partir da análise semiótica da referida obra. Por isso podemos classificá-la com uma pesquisa bibliográfica. Sobre o conceito de análise, Marconi e Lakatos (2017) dizem que:

Analisar significa estudar, decompor, dissecar, dividir, interpretar. A análise de um texto refere-se ao processo de conhecimento de determinada realidade e implica o exame sistemático dos elementos; portanto, implica decompor um todo em suas partes, a fim de: (a) poder efetuar um estudo mais completo, encontrando o elemento-chave do autor; (b) determinar as relações que prevalecem nas partes constitutivas, compreendendo a maneira pela qual estão organizadas; (c) estruturar as ideias de maneira hierárquica. (MARCONI; LAKATOS, 2017, p. 27)

A análise de “The Sandman” leva em consideração o contexto da criação da obra: o país, o autor, a época de publicação, a sociedade em que Gaiman e a própria obra estavam inseridos e, a partir desse ponto discutimos se existe ou não apagamento de entidades da religiosidade africana. A intensão com isso não é dizer que o autor fez isso deliberadamente por preconceito ou racismo, mas sim tentar compreender como as vivências do Neil Gaiman o influenciaram no desenvolvimento da HQ.

A J Greimas, professor, autor e pesquisador da área da teoria semântica e da análise de narrativa, define:

[..] o termo análise designa, em semiótica, desde Hejelmslev, o conjunto de procedimentos utilizados na descrição de um objeto semiótico, os quais se particularizam por considerar, em seu ponto de partida, o objeto em questão como um todo de significação, com o objetivo de estabelecer, por um lado, as relações entre as partes desse objeto e, por outro, entre as partes e o todo que ele constitui [...] (GREIMAS, 1979, p. 20).

Para fazer uma análise precisamos do objeto de análise e para isso é necessário fazer o levantamento de dados, para esse existe algumas classificações que encontramos em Marconi e Lakatos (2017):

O levantamento de dados classifica-se em: primários (depoimentos, entrevistas, questionários); secundários (coletados por meio de análise documental (documentos escritos, relatórios, livros, revistas, jornais, sites); terciários (citados ou fornecidos por terceiros). (MARCONI; LAKATOS, 2017, p. 207)

Nesse trabalho o material analisado é a série em Quadrinhos “The Sandman”. Podemos dizer que utilizamos o levantamento de dado secundário, o bibliográfico e que se dá em grande parte no material da HQ produzida.

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda a bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, artigos científicos impressos ou eletrônicos, material cartográfico e até meios de comunicação oral: programas de rádio, gravações, audiovisuais, filmes e programas de televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritas de alguma forma. (MARCONI; LAKATOS, 2017, p. 216)

Também foi utilizado trabalhos que tem Sandman como tema de pesquisa, além de outros autores que contribuíram para desenvolvimento e construção das ideias do presente trabalho, de diversos campos de pesquisa. Contudo, o trabalho bibliográfico não se resume a copiar conceitos, como afirmam Marconi e Lakatos (2017):

a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, visto que propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras. (MARCONI; LAKATOS, 2017, p. 216)

É importante deixar isso claro, já que cada trabalho busca trazer um novo ponto de vista ou uma nova perspectiva para um tema partindo da pesquisa de trabalhos anteriores. Como, por exemplo, a presente pesquisa que busca encontrar na obra a representação de divindades da religiosidade africana em The Sandman, obra de uma editora estadunidense e escrita por um autor inglês, que apresenta de diversos deuses e entidades das mais diversas culturas mundiais em suas páginas.

Nosso estudo dos quadrinhos de Sandman utiliza como base a análise crítica, com base no trabalho de Douglas Kellner (2001). Segundo Nobre (2004)

[..]a tarefa primordial da Teoria Crítica [...] é a de compreender a

natureza do mercado capitalista. Compreender como se estrutura o mercado e de que maneira o conjunto da sociedade se organiza a partir dessa estrutura significa, simultaneamente, compreender como se distribui o poder político e a riqueza, qual a forma do Estado, que papéis desempenham a família e a religião, e muitas outras coisas mais (NOBRE, 2004, p. 20).

O autor define o capitalismo como uma forma de organização da vida social em torno do Mercado (NOBRE, 2004). Isso nos leva a uma posição de consumidores e as forças capitalistas tentam moldar a sociedade para aguçar nossos desejos de consumo.

[..]o mercado capitalista não é simplesmente um elemento social entre muitos outros, mas é o centro para o qual convergem todas as atividades de produção e de reprodução da sociedade (NOBRE, 2004, p. 20).

Os produtos da Cultura da mídia se tornam parte dessa dinâmica do sistema capitalista. Não são exclusivamente produtos culturais, são também valores agregados à sua marca. Um simples nome em um produto qualquer pode fazer seu preço ficar significativamente mais caro. As produções da mídia são por definição produtos e o interesse na criação desses é o lucro.

Mais precisamente, a necessidade de vender significa que as produções da indústria cultural devem ser eco da vivência social, atrair grande público e, portanto, oferecer produtos atraentes que talvez choquem, transgridam convenções e contenham crítica social ou expressem ideias correntes possivelmente originadas por movimentos sociais progressistas. (KELLNER, 2001, p. 27).

Por isso é comum vermos atualmente uma postura da mídia a favor da diversidade, mas isso não é pelo fato de acreditarem nesses valores e sim para alcançar um público maior e vender mais.

Assim, voltamos para Kellner, que afirma “[..] não devemos deter nos confins da intertextualidade, mas devemos nos mover do texto para seu contexto, para a cultura e a sociedade que constituem o texto e nas quais ele deve ser lido e interpretado” (KELLNER, 2001, p. 42). Partindo dessa ideia fizemos nossa análise das HQs de Sandman.

Trazemos, nesse trabalho, um viés étnico-racial para a nossa pesquisa em Histórias em Quadrinhos, buscando especificamente a perspectiva da representação de divindades africanas em “The Sandman”.

Para a análise foi feita a leitura de toda a série, a versão utilizada foi a Sandman: Edição Especial de 30 anos, lançado pela Editora Panini sob o selo

Panini Comics, publicados no Brasil entre 2019 e 2021. Inicialmente essa versão foi lançada nos Estados Unidos pelo selo Vertigo e posteriormente pelo Selo DC Black Label, ambos da Editora DC.

A análise foi dividida em quatro temas: na primeira buscamos encontrar a presença de alguma divindade africana na obra; na sequência examinamos a participação de personagens negros na história; na terceira parte exploramos a influência de William Shakespeare em Sandman; finalizamos comparamos a mudanças de etnia de alguns personagens na série da Netflix que adapta as HQs de Sandman.

8 O SILÊNCIO DE LEITURAS INOCÊNTES

O presente capítulo é dedicado a análise das HQs de Sandman. A série completa possui 75 edições, por isso as análises feitas são de cada arco de histórias e alguns pontos chaves que acreditamos ter relevância para o nosso trabalho (ver Figura 12).

Como já foi mencionado anteriormente, a série Sandman possui 75 revistas, divididas em 10 arcos, variando a quantidade de edições por arco. Nosso olhar se volta para a representação de entidades de religiões de matriz africana na obra.

Figura 12 : Box de Sandman: Edição Especial de 30 anos



Fonte: <https://panini.com.br/box-sandman-edicao-especial-de-30-anos-vols-1-14>

Nesse primeiro momento vamos trazer um olhar para o nono volume lançando da série, que inicia um novo arco de histórias trazendo um conto de uma África fantástica imaginada pelo autor.

8.1 MITOS E DIVINDADES NEGRAS

Sandman tem como uma de suas principais características a utilização de diversas mitologias em seu enredo. A composição do mundo criado por Neil Gaiman apresenta grande variedade de seres folclóricos, divindades, monstros, contos de fadas e lendas adaptadas ao contexto da HQ. Magia e misticismo são outros elementos muito presentes na obra.

O próprio protagonista, que é a personificação do conceito de sonho (em todas as suas nuances), é também chamado de Morfeus, deus grego dos

sonhos. Nesse universo, como é visto em “Um Sonho de Mil Gatos” (GAIMAN, 2018), a vontade e crença coletiva tem grande influência sobre a realidade, podendo modificar, segundo o que é apresentado nessa história, o mundo.

Dessa forma, são os seres vivos responsáveis por alimentar, por meio de sua fé, a existência desses seres fantásticos. Portanto, todo o conjunto de crenças existentes em nossa realidade é possível de existir em conjunto no mundo de Sandman. Seguindo essa premissa, pelas regras criadas pelo autor da obra, ele teria liberdade de utilizar qualquer mito, lenda (inclusive lendas urbanas), folclores e contos de fadas, livremente em sua história.

Partindo dessa ideia fizemos nossa análise das 75 edições regulares, dividido em 10 arcos, de Sandman em busca da representação de divindades com origem em religiões africanas.

No primeiro arco, Prelúdios & Noturnos, podemos destacar a presença de Caim e Abel, Figura 13, personagens bíblicos do antigo testamento, presentes no Gêneses. Eles são a representação da ideia daquelas pessoas, como é dito por Eva, outra personagem bíblica, no arco 4 (GAIMAN, 2020).

Figura 13: Caim e Abel



Fonte: <https://deliriumnerd.com/2022/04/29/sandman-periodos-historicos-quadrinho-neil-gaiman/>

Ainda da cultura judaico-cristã temos a presença de Lúcifer Moringstar (Estrela da Manhã), Figura 14. Em dois momentos da série Sonho tem que adentrar no inferno e “confrontar” o senhor daqueles domínios e seus demônios.

Figura 14: Lúifer Estrela da Manhã



Fonte: <https://deliriumnerd.com/2022/04/29/sandman-periodos-historicos-quadrinho-neil-gaiman/>

Em “A Estação das Brumas”, Morfeus se torna o guardião da chave do inferno, nesse momento da história acontece várias aparições de seres mitológicos e folclóricos que desejam a pose da chave (GAIMAN, 2019). O autor utiliza deuses da mitologia nórdica, e estão presentes Odin, Thor, Loki; do Egito foram Anubis, Bast e Bes; Susano-o-no-Miko representou o panteão japonês.

Ainda estavam na disputa os demônios Azazel, Merkin e Choronzon; os anjos Remiel e Duma, que foram enviados apenas para observar; uma manifestação da Ordem em forma de caixa de papelão e Jemmy Calafrio, uma princesa do Caos, Figura 15.

Figura 15: Deuses, demônios e anjos visitam o sonho



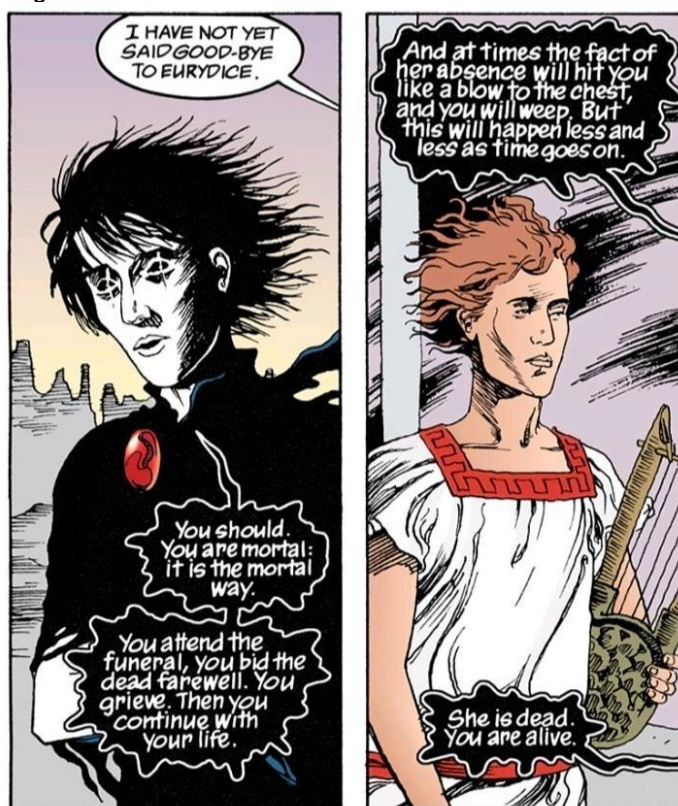
Fonte: <https://cavaleirosdanonaarte.blogspot.com/2016/09/resenha-sandman-estacao-das-brumas.html>

Nesse momento fica perceptível a falta de divindades de matriz africana, com exceção das divindades egípcias, a quais duas aparecem na forma de animais antropomórficos e o terceiro tem uma aparência de um homem caucasiano. O autor cria duas entidades para a história, mas não se preocupa em representar uma divindade de origem nas religiões tradicionais africanas. Esse momento seria apropriado por causa da grande variedade de seres presentes na obra, nessa parte.

Os mitos greco-romanos são os que aparecem como mais frequência na obra, muitas vezes com alguns detalhes modificados para serem incorporados à trama da HQ. Calíope, que na mitologia grega é uma das musas (BRANDÃO, 1986), em Sandman é uma das antigas paixões do senhor dos sonhos e nessa versão é Sonho o pai de seu filho Orfeu.

Na HQ a triste história de Orfeu, Figura 16, e sua esposa Eurídice é recontada e adaptada, tendo grandes consequências para o desenrolar da trama. Sua participação acontece em diferentes momentos e sua presença é fundamental para o fim da história.

Figura 16: Sonho e seu filho Orfeu



Fonte: <https://www.raiolaser.net/home/a-cano-de-orfeu-negro-quando-neil-gaiman-encontra-tom-jobim-e-vincius-de-moraes>

Esses são alguns dos exemplos de criaturas, divindades e seres presentes em Sandman. Há muitos outros, como Oberon, sua esposa Titânia, e rei a rainha do povo das fadas, Figura 17, e sua corte. Personagens da peça de Shakespeare Sonho de uma noite de verão, que ganha uma história com o mesmo nome.

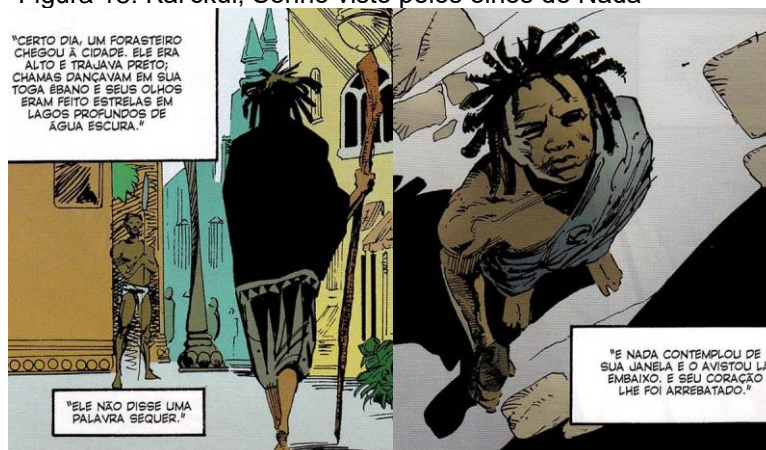
Figura 17: Oberon, Titânia e sua corte



Fonte: <http://dimensaononaarte.blogspot.com/2013/01/maratona-sandman-sandman-19.html>

Apesar do número de criaturas fantásticas apresentadas na obra, não foi possível identificar alguma que fizesse parte da cultura e/o religiosidade africana, sendo o mais próximo disso a versão africana de Sonho, que nesse caso recebe um nome criado pelo autor, Kai'ckul, Figura 18, porem, poderia ter utilizado o nome de alguma divindade de religião da África.

Figura 18: Kai'ckul, Sonho visto pelos olhos de Nada



Fonte: <https://www.diariocinema.com.br/noticia/59815-saiba-o-que-esperar-sobre-nada-na-segunda-temporada-de-sandman>

Como foi dito, Sandman tem uma grande combinação de mitologias de várias culturas, porém, uma crítica importante é a ausência de divindades de religiões africanas. Embora a série apresente uma ampla gama de personagens mitológicos, a falta de representação de religiões africanas pode ser vista como um exemplo de desigualdade na representação cultural na mídia.

Isso é especialmente problemático porque as religiões africanas são uma parte importante da diversidade cultural do mundo e merecem ser representadas de maneira significativa e respeitosa. Além disso, a ausência de divindades de religiões africanas pode perpetuar a desigualdade e o desconhecimento em relação a essas tradições e suas crenças.

A ausência de divindades de religiões africanas em Sandman é uma crítica importante e relevante, que merece ser levada em consideração. Embora a série tenha sido inovadora e significativa em muitos aspectos, a falta de representação de uma cultura tão rica e diversa é um ponto a ser melhorado. É importante que a indústria dos quadrinhos e a mídia em geral trabalhem para representar, de maneira mais equitativa e respeitosa, as diferentes culturas e tradições do mundo.

A ausência de divindades de religiões africanas em Sandman é um exemplo de como a representação cultural na mídia ainda é desigual e insuficiente. Embora a série apresente uma ampla gama de personagens mitológicos de diversas culturas, a falta de representação de religiões africanas reflete a tendência de centrar a narrativa em culturas eurocêntricas e ignorar outras tradições importantes e diversas.

As religiões africanas, incluindo o candomblé, o vodu e o xangô, possuem uma rica história e crenças que merecem ser representadas e compreendidas. Além disso, a ausência de divindades de religiões africanas pode perpetuar a desigualdade e o desconhecimento em relação a essas tradições.

A representação cultural na mídia tem um impacto real na forma como as pessoas veem e compreendem diferentes culturas e tradições. A falta de representação de religiões africanas em Sandman pode ser interpretada como uma falta de consideração e respeito por essas tradições. Isso pode ter um impacto negativo na forma como as pessoas compreendem e valorizam a diversidade cultural.

Em suma, a ausência de divindades de religiões africanas em Sandman é um ponto importante a ser considerado na crítica da série. A representação cultural na mídia é crucial para a compreensão e valorização da diversidade cultural e é importante que a indústria dos quadrinhos e a mídia em geral trabalhem para representar de maneira mais equitativa e respeitosa as diferentes culturas e tradições do mundo.

Uma forma de resolver o problema da ausência de divindades de religiões africanas em Sandman seria incluir essas figuras de forma mais significativa na trama da história, como isso não pode ser feito com os quadrinhos originais, a inserção desses seres em futuras temporadas da adaptação em série das HQs seria uma opção. Isso pode ser feito por meio de pesquisas sobre as mitologias e religiões africanas para entender suas crenças e tradições, e incorporar essas informações de forma respeitosa e precisa na narrativa. Além disso, é importante ter uma equipe de criadores diversa, incluindo autores, desenhistas e roteiristas de diferentes culturas e background, para garantir que a representação dessas divindades seja autêntica e precisa. A diversidade na equipe criativa também pode garantir que diferentes perspectivas e culturas sejam equilibradamente representadas na história.

8.2 PERSONAGENS NEGROS

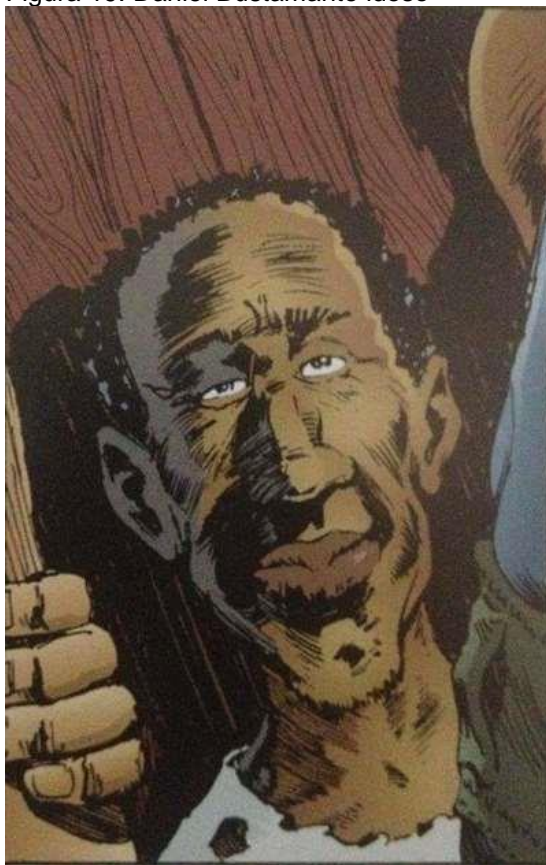
Nesse tópico vamos estudar a presença de personagens negras em Sandman e sua relevância para o enredo da HQ.

O primeiro arco de histórias de Sandman ganhou o nome de “Prelúdios & Noturno”. Ele cobre da revista número 1 à número 8. Nas 7 primeiras é contado desde o momento da captura de Sonho até a recuperação de suas ferramentas, três itens que Morfeus usa para lhe auxiliar em seu trabalho, uma algibeira, um elmo e um rubi. A oitava edição é dedicada a apresentar uma nova personagem, a Morte, irmão mais velha do protagonista.

Nesse arco conhecemos um grande número de personagens, contudo, apenas duas são pessoas negras. Daniel Bustamante, Figura 19, é uma das quatro pessoas que acompanhamos sofrer as consequências do aprisionamento do senhor dos sonhos. Vemos o garoto crescer, sem conseguir dormir, se tornando uma pessoa sem vontade, chegando a ser referido como um zumbi.

Sua presença na história é pequena e termina no momento em que Morfeus se liberta e Daniel volta a ter consciência.

Figura 19: Daniel Bustamante idoso



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/daniel-bustamonte/32579>

Ainda no primeiro arco a personagem negra mais importante nos quadrinhos faz uma breve aparição: Nada, Figura 20, um antigo amor de Sonho, que nessa primeira aparição está presa no inferno por uma causa de uma punição do seu amado.

Figura 20: Nada e Kai'ckul (nome que Sonho é chamado por Nada)



Fonte: Gaiman, 2018, p. 110

No segundo arco, chamado de “Casa de Bonecas”, a revista de abertura conta a história de Nada e descobrimos o que aconteceu para que ela fosse castigada por Sonho. Como se trata da personagem negra com maior relevância na HQ e por se passar em algum lugar da África, separamos alguns quadros para analisar tais passagens.

8.2.1 CONTOS NA AREIA

Lançado originalmente em setembro de 1989, “Contos na Areia” é a primeira história de “Casa de Bonecas”, o segundo arco de Sandman. Na HQ somos transportados para a África em uma região e época indeterminada. Ela começa com duas pessoas caminhando pelo deserto, um jovem e um idoso. Esse é um rito de passagem para os garotos dessa tribo da infância para a vida adulta. A Figura 21 mostra um deserto e duas pessoas caminhando por ele, só com isso não podemos determinar onde essas pessoas se encontram, nem o texto nos dá alguma indicação de tais informações. Nessa primeira cena, é mostrada uma África desértica, o local onde a história vai ser contada, uma região infértil e estéril, como muitas vezes se tem uma visão errônea de todo o continente africano.

A configuração da cena da Figura 23 nos remete ao um das maiores influências que o Neil Gaiman teve na construção de Sandman, Shakespeare. Essa imagem remete a cena do balcão em Romeu e Julieta. Esse é o momento em que o Sonho, que nessa história recebe o nome de Kai'ckul e assume uma aparência de um homem negro, ele e a rainha Nada se veem pela primeira vez e se apaixonam.

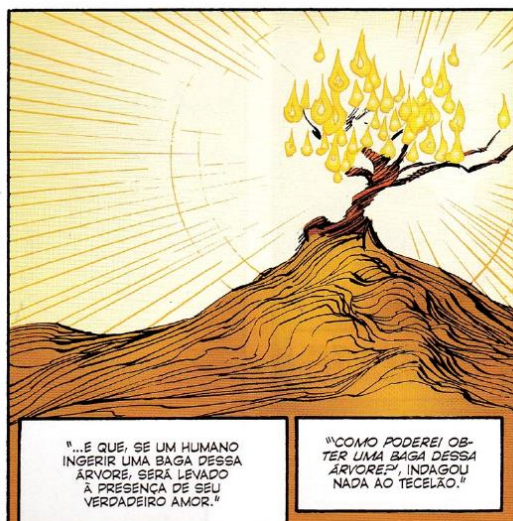
Figura 23: Sonho encontra com Nada



Fonte: Gaiman, 2018, Sandman Absolute 1

Para poder encontrar com seu amor, Nada deve comer um fruto de fogo de uma árvore da montanha do Sol. A Figura 24 nos faz lembrar da passagem bíblica da sarça que estava em chamas, mas não era consumida pelo fogo.

Figura 24: Árvore com frutas de fogo



Fonte: Gaiman, 2018, Sandman Absolute 1

Mais um momento que nos remete a uma passagem bíblica, Figura 25. Em Lucas 3:22 “e o Espírito Santo desceu sobre Ele em forma corporal, como uma pomba”. A diferença é que o pássaro que traz o fruto de fogo para a Nada é um Tecelão na HQ.

Figura 25: Tecelão traz uma fruta de fogo para Nada

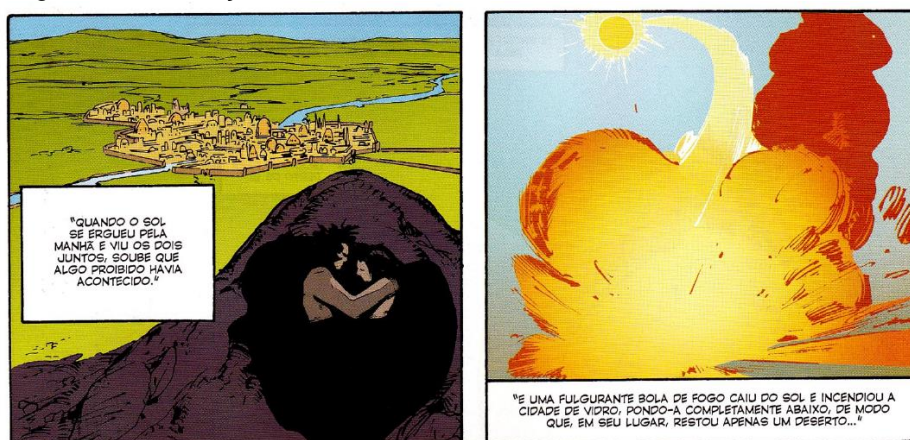


Fonte: Sandman Absolute 1

Mais um momento em que podemos notar uma referência a cultura judaico/cristão nessa história, Figura 26. Após consumado o amor entre Kai'ckull e Nada a cidade de vidro é destruída, pois a relação entre um eterno e um ser humano é proibida, o pecado da relação entre os dois levou à aniquilação do

reino de Nada, o mesmo acontece na bíblia com destruição das cidades de Sodoma e Gomorra por causa dos pecados cometidos pelos seus habitantes.

Figura 26: Destruição da cidade de vidro



Fonte: Gaiman, 2018, Sandman Absolute 1

Nada é a única personagem negra com mais relevância na HQ de Sandman e sua história tem impacto direto na trama do personagem principal. “Contos na Areia” é um quadrinho com um enredo interessante, que vai ter consequências em um arco futuro. A forma em que a história da Nada é transmitida de forma oral reflete um costume iorubá. Como afirma Alves e Santos “no exercício de transmitir a história e legado iorubá, através da oralidade, os contos traduzem a cultura de um povo, rico de crenças e de predicados bem particulares” (ALVES; SANTOS, 2020, p. 4).

Porém, o autor traz na história mitos, religiosidade e cultura europeus na roupagem de um povo africano, não mostrando a cultura desse povo. O nome do protagonista é um exemplo disso. Muitas vezes ele é chamado de Morfeu (deus do sonho na mitologia grega), mas quando ele é transportado para a África e é visto como negro ele não recebe o nome de uma divindade africana, no lugar disso, o Sonho é chamando de Kai’ckul, nome inventado pelo autor. Quando se trata de um deus de outra cultura ele utiliza o nome de algum deus dessa, não criando uma nomenclatura.

8.2.2 A REENCARNAÇÃO DE NADA

O arco de Nada tem sua conclusão na já citada “Estação das Brumas”. A motivação inicial que leva Sonho de volta ao inferno é livrar a alma de sua amada do sofrimento, que já dura dez mil anos. Morfeus toma essa decisão depois de

uma reunião entre os Perpétuos, convocada por Destino, e Morte brigar com ele por causa do seu antigo amor (GAIMAN, 2019).

O encontro com seus irmãos resulta nos acontecimentos, citados anteriormente. No decorrer da história Nada é raptada pelos demônios Azazel, Merkin e Coronzon, Figura 27, que usam a mulher para chantagear Sonho a lhes entregar a chave do inferno.

Figura 27: Nada aprisionada pelos demônios



Fonte: Gaiman, 2011, Sandman Absolute 2

No final do arco Morfeus consegue libertar sua amada, reconhecendo seu erro e lhe pedindo perdão. Como forma de se redimir ele dá a oportunidade de Nada renascer e esquecer tudo que aconteceu, Figura 28, (GAIMAN, 2019).

Figura 28: Kai'ckul se desculpa com Nada



Fonte: Gaiman, 2011, Sandman Absolute 2

Vemos na Figura 29, que a personagem reencarna como uma criança nascida em Hong Kong, uma criança oriental. Enquanto Nada era uma

personagem negra passou por muito sofrimento, viu seu reino ser destruído como punição aos seus atos e do seu amado, enquanto ele não sofreu nenhuma punição. Ao rejeitá-lo, é perseguida e se vê obrigada a cometer suicídio como única forma de se livrar daquele assédio. Por fim, Sonho a mandou para o inferno como castigo por ela o ter rejeitado. O fim de suas dores, pelo menos na HQ, é quando ela renasce como uma pessoa de um outra etnia.

Figura 29: Nada reencarnada



Fonte: Gaiman, 2011, Sandman Absolute 2

Essa representação pode ser vista como problemática por perpetuar a ideia de que as pessoas negras não merecem felicidade ou alívio de seu sofrimento, a menos que sejam renascidas como pessoas de outra raça ou etnia. Além disso, sugere que a mudança de raça ou etnia é a solução para os problemas raciais.

Como diz Kellner (2001) “num dos níveis, a ideologia mobiliza sentimentos, afeições e crenças para induzir anuência a certos pressupostos nucleares dominantes acerca da vida social” (KELLNER, 2001, 78), um texto, como esse apresentado na HQ, pode induzir, intencionalmente ou não, uma ideia que vai sendo internalizada inconscientemente pelo consumidor.

Ainda de acordo com Kellner (2001) é importante fazer uma leitura política da mídia, pois ela não é isenta e carrega em si ideologias.

[...] ler politicamente a cultura da mídia significa situá-la em sua conjuntura histórica e analisar o modo como seus códigos genéricos, a posição dos observadores, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estético-formais incorporam certas posições políticas e ideológicas e produzem efeitos políticos (KELLNER, 2001, p. 75).

Mesmo que aparentemente inofensivo, um produto da mídia pode influenciar certos modos de pensar, comportamentos e percepções (KELLNER, 2001) que acabam reforçando alguns estereótipos e renovam o status quo. Por esse motivo Kellner nos alerta para essa leitura política da cultura da mídia.

Maisie Hill é mais uma personagem negra que faz participação em *Sandman*, ela é mostrada como uma mulher idosa pedindo dinheiro no metrô, Figura 30.

Figura 30: Maisie recebendo moedas de Barbie e assustada com um cachorro



Fonte: Gaiman, 2020, *Sandman*: Edição Especial de 30 anos Vol. 5

Ela está presente no quinto arco de *Sandman*, o enredo gira entorno de Barbie, que já havia aparecido em *Casa de Bonecas*. História deixa a impressão de que Maisie é uma pessoa em situação de rua, Figura 31. A personagem tem muito medo de cachorros e é tida como louca.

Figura 31: Maisie nas ruas



Fonte: Gaiman, 2020, **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 5

Por causa de uma forte tempestade, Maisie acaba sendo levada por Wanda, amiga de Barbie, para a casa desta. Nesse momento descobrimos que a idosa tem uma filha e teve uma neta, uma mulher-trans que foi assassinada. Enquanto os problemas no mundo dos sonhos estavam chegando ao fim, com a participação de Sonho, a tempestade no mundo desperto se tornou tão forte que sua fúria derruba o prédio em que as mulheres estavam, Figura 32.

Figura 32: Maisie e Wanda são atingidas pela tempestade



Fonte: Gaiman, 2020, **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 5

Maisie protege o corpo de Barbie e, dessa forma, salva a vida da jovem, Figura 33, mas acaba morrendo com o desastre. Barbie nem chegou a conhecer sua salvadora, o único contado que teve com a mulher foi lhe dar 50 centavos no metrô.

Barbie, uma jovem loira, é chamada diversas vezes de princesa durante as revistas que compõem o enredo de “Um Jogo de Você”, já a mulher negra é uma idosa que perambula pelas ruas de Nova York pedindo dinheiro e sendo

chamada de louca. Mulher que está à margem da sociedade se sacrifica para salvar a princesa dessa história.

Figura 33: Maisie morre protegendo Barbie



Fonte: Gaiman, 2020, **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 5

As personagens negras que estão presentes na HQ, que não são muitas, não tem seus finais felizes, pelo menos enquanto pessoas negras, mesmo para aquela que tem um arco de desenvolvimento da sua história e uma relativa importância na trama.

8.3 SHAKESPEARE

Neil Gaiman frequentemente cita e referenciam Shakespeare em sua obra Sandman. Gaiman utiliza personagens, frases e temas shakespearianos para enriquecer a mitologia e a trama de Sandman. Além disso, ele também incorpora outras fontes clássicas e literárias em sua obra, criando um universo rico e complexo.

Amor e paixão, é um dos temas mais recorrentes em Sandman, assim como é um tema central em muitas das obras de William Shakespeare. Em Sandman, o amor é apresentado como poderoso e transformador, que pode ter consequências profundas tanto para os personagens quanto para o mundo que eles habitam.

Gaiman retrata o amor de diversas formas, incluindo o amor romântico, o amor incondicional, o amor possessivo e o amor infeliz. Ele mostra como o amor pode ser a fonte de sofrimento, mas também como pode ser a fonte de cura e esperança. Muitas histórias em Sandman são moldadas pela busca dos personagens pelo amor, e pelas consequências que resultam desses relacionamentos.

Como Shakespeare, Gaiman também explora as nuances do amor e as suas contradições, mostrando como o amor pode ser uma força poderosa, mas também pode ser confuso, conflituoso e destrutivo. Ao mesmo tempo, ele também apresenta o amor como algo nobre e heroico, que pode inspirar personagens a fazerem grandes sacrifícios em nome daqueles que amam.

Traição e vingança, é outro tema recorrente em Sandman de Neil Gaiman e também é um tema central em muitas das obras de William Shakespeare. Em Sandman, a traição é retratada como algo capaz de causar profundo sofrimento e raiva, e o desejo de vingança é uma reação comum a essa dor.

Gaiman apresenta muitos personagens que buscam vingança contra aqueles que os traíram, e mostra as consequências tanto para os personagens quanto para o mundo ao seu redor. Muitas vezes, essas buscas por vingança são retratadas como ciclos intermináveis de violência e dor, que apenas perpetuam a dor e o sofrimento.

Assim como Shakespeare, Gaiman explora as complexidades e as nuances da traição e da vingança, mostrando como elas podem ser motivadas por razões profundas e compreensíveis, mas também como podem ter consequências trágicas e desastrosas. Ao mesmo tempo, ele apresenta personagens que buscam perdão e reconciliação, mostrando que é possível superar a traição e encontrar a paz.

Mitologia e lendas, é, como já foi mencionado, um dos aspectos mais distintivos de Sandman de Neil Gaiman, e também é um tema frequente nas obras de William Shakespeare. Em Sandman, Gaiman incorpora uma ampla gama de mitos e lendas de diferentes culturas ao redor do mundo, incluindo a mitologia grega, nórdica, egípcia e outras.

Gaiman usa esses mitos e lendas para dar profundidade e significado às suas histórias, e para explorar questões universais sobre a existência humana, a morte e o destino. Muitos dos personagens em Sandman são seres mitológicos, e suas histórias são moldadas pela mitologia e lendas que os cercam.

Do mesmo modo que Shakespeare, que incorporou deuses e personagens mitológicos em suas peças, Gaiman usa esses elementos para ilustrar questões mais profundas sobre a humanidade e a condição humana. Ao mesmo tempo, ele também retrata esses mitos e lendas como ricos e complexos,

mostrando as diferentes formas como eles foram interpretados e transmitidos ao longo dos séculos.

A natureza da realidade e da existência, é outro tema central em Sandman de Neil Gaiman, e também é abordado de forma recorrente nas obras de William Shakespeare. Em Sandman, Gaiman explora a natureza da realidade e da existência através de personagens que questionam o sentido da vida e a existência do universo.

Ele apresenta uma ampla gama de visões sobre a realidade, incluindo a ideia de que a vida é uma ilusão, ou que a realidade é moldada pela percepção individual. Gaiman também explora a natureza da morte e do tempo, questionando se a vida tem um propósito ou se é apenas uma série de eventos aleatórios.

A produção atribuída a Shakespeare impressiona, nos dias de hoje, pelo grau de conhecimento da natureza humana, ao abordar temas que sempre ressurgem em relação ao humano – amor, ódio, traição, ambição, família, angústia, poder, relacionamentos etc. São todos temas que compõem a natureza humana e, volta e meia, aparecem em reflexões diárias e cotidianas, fazendo-se presentes na vida de todos (GUERRA, 2020, p. 75).

À semelhança de Shakespeare, que também explorou questões profundas sobre a existência e a condição humana em suas peças, Gaiman usa Sandman para apresentar diferentes pontos de vista sobre essas questões, mostrando como eles podem ser vistos de formas diferentes dependendo do contexto e da perspectiva individual. Ao mesmo tempo, ele apresenta personagens que encontram significado e propósito na vida, mostrando que é possível encontrar esperança e propósito mesmo diante das questões mais profundas e desafiadoras da existência.

Segundo Lacerda (2021) “Os personagens de Shakespeare precisam errar e sofrer para aprender que a realidade esconde muitas camadas de sentido” (LACERDA, 2021, p.118). Sonho, mesmo sendo uma entidade essencial, superior até mesmo aos deuses, é o personagem mais humanamente shakespeariano de Sandman. Ele precisa sofrer o confinamento forçado para começar sua caminhada de mudança, e continua sofrendo para consertar seus erros e nesse processo entender o sentido de sua própria existência.

8.4 SANDMAN HQ X SÉRIE

A série de Sandman estreou em agosto de 2022, sendo transmitida pelo serviço de streaming Netflix. A primeira temporada adapta os dois primeiros arcos da HQ, “Prelúdios & Noturnos” e “Casa de Bonecas”. A versão com atores trouxe algumas mudanças em certos personagens.

No começo da saga de Sandman somos apresentados à garota Unity Kinkaid, na HQ ela é uma menina branca de cabelos ruivos, Figura 34, que sofre com a doença do sono, por consequência da captura de Sonho. Ela é uma personagem que ganha maior importância no arco seguinte, mas acontecimentos de “Prelúdios & Noturnos” se mostram de grande relevância para a trama.

Figura 34: Unity Kinkaid jovem



Fonte: https://sandman.fandom.com/wiki/Unity_Kinkaid

Na primeira temporada da série da Netflix a personagem foi interpretada pela atriz negra Sandra James-Young, na Figura 35 vemos uma foto da atriz que interpreta a personagem Unity já idosa e sua aparência nas HQs. Esse se torna um fato importante se levarmos em consideração que nos quadrinhos de Sandman a quantidade de personagens negras é muito pequena e suas participações são muito reduzidas. Sendo apenas uma delas com uma relevância maior para o enredo.

Figura 35: Unity Kinkaid idosa



Fonte: <https://www.whats-on-netflix.com/news/netflixs-the-sandman-cast-list-and-where-youve-seen-them-before/>

Como consequência da mudança de etnia da Unity Kinkaid, seus netos Rose Walker e Jed Walker (irmão de Rose) também sofrem essa mudança. O segundo arco de Sandman tem duas histórias paralelas acontecendo simultaneamente, em uma Rose Walker procurar por seu irmão desaparecido. Rose é neta de Unity Kinkaid e assim como sua avó teve sua etnia mudada na série, Figura 36.

Figura 36: Rose walker HQ vs série



Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/quem-e-quem-em-sandman/>

Rose Walker tem grande participação na trama e sua história acaba se encontrando com a de Sonho, que estava em busca de sonhos e pesadelos que fugiram do Sonhar enquanto ele estava ausente.

Unity Kinkaid e seus netos não foram os únicos a ter uma mudança de etnia na produção da Netflix. Na Figura 37 vemos Lucien, o bibliotecário do sonhar e sua versão de carne e osso, interpretada por Vivienne Acheampong a agora chamada de Lucienne ganhou mais personalidade, se tornando, até certo

ponto, uma conselheira para o Sonho. Ela é uma personagem recorrente e importante na HQ.

Figura 37: Lucien/ Lucienne



Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/quem-e-quem-em-sandman/>

A irmã mais velha do senhor dos sonhos também “teve sua etnia modificada”, coloco entre aspas, pois, com a personagem representa um conceito abstrato ela não necessariamente tem uma etnia. Sua representação da forma que aparece nas HQs foi uma escolha dos seus autores. Vivida por Kirby Howell-Baptiste, Figura 38, a Morte é um dos Perpétuos e irmã com a relação mais próxima com protagonista.

Figura 38: Morte HQ / Morte Série



Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/quem-e-quem-em-sandman/>

As mudanças de etnia e/ou gênero demonstra que os produtores da série, Neil Gaiman, estavam ativamente presentes na produção desta, podem ter notado a ausência de pessoas negras nessa história e optaram por fazer essas alterações. As personagens escolhidas também refletem um pouco dessa preocupação, por serem importantes dentro da história e não coadjuvantes com uma pequena função.

Claro que as alterações feitas incomodaram parte de público, que não ficou contente em ver a Morte como uma mulher negra. Neil Gaiman disse não se importar com os comentários dessas pessoas e sugeriu que elas não leram a HQ (COSTA, 2022). Acostumar o público a ver pessoas com rostos, corpos, cores, crenças, costumes etc., é mais uma demonstração da importância das mudanças e de uma diversidade de representação maior que aconteceu na série de Sandman.

9 RUMO AO DESPERTAR

Com o estudo em mídia, podemos observar como ela pode ser usada como um projeto ideológico, capaz de influenciar seu público consumidor a partir do ponto de vista do seu autor. Muito além do entretenimento a cultura da mídia busca conservar o domínio de classe, raça e sexo hegemônico (KELLNER, 2001).

Quando falamos de história em quadrinhos é possível notar que há muito tempo pessoas negras são representadas de forma estereotipada e preconceituosa. Esse fato induz os consumidores a terem uma percepção distorcida dessas pessoas. Geralmente homens brancos, cisgêneros e heterossexuais são retratados como cheios de qualidades, superiores às pessoas de outras raças, sexo e orientação sexual.

Essa representação acontece dessa forma por normalmente os donos dos meios de comunicação e produção da cultura da mídia terem exatamente esse perfil. Os autores também, ainda hoje em sua grande maioria, são homens heterossexuais e cis, que produzem para um público de meninos brancos.

Mesmo em uma HQ como a de Sandman em que diversos seres e entidades de variadas culturas são apresentados, a presença de personagens negros é pequena e da sua cultura é praticamente nula, já que os símbolos que são mostrados na revista que narra uma história em que o protagonista aparece como um personagem preto são signos da cultura europeia ou judaico/cristão.

No entanto, esse tipo de silenciamento é uma oportunidade para se trazer o tema para dentro da sala de aula. Levando em conta o que Snyders (1988) fala sobre cultura primeira e cultura elaborada, podemos usar algo como os quadrinhos e como as pessoas negras são retratadas neles e relacionar com o que acontece em nossa realidade e como as religiões afro-brasileiras são vistas pela sociedade.

Sandman é uma obra em muitos aspectos à frente do seu tempo, trazendo em suas páginas personagens transsexuais, com gênero fluido e temas filosóficos e reflexivos, que não eram comuns em uma história em quadrinhos, mas como qualquer obra cultural, ela reflete sua época, sociedade em que foi

produzida e, acima de tudo, a perspectiva, conhecimento e visão de mundo do seu autor.

A diversidade cultural existente na África e de seu povo merecia uma representação mais presente na mídia mundial, claro que de uma forma respeitosa e sem apelar para estereótipos. Um exemplo de produção recente do tipo é o trabalho de Ryan Coogler, no filme da Marvel Studios Pantera Negra. Um exemplo de representatividade com capacidade de despertar o interesse nas culturas que serviram de referência para a criação das tribos de Wakanda.

Acreditamos que, para se trazer o tema história e cultura afro-brasileira e africana, para o contexto estudantil, a utilização de produtos da cultura da mídia seja uma alternativa interessante, capaz de atrair a atenção dos estudantes para um assunto, fazendo uso de algo que faz parte do dia a dia deles: a cultura pop.

As possibilidades são grandes, com várias mídias podendo fazer essa ponte entre o estudante e a educação, entre a cultura primeira e a cultura elaborada. A cultura da mídia tenta se adaptar aos novos tempos e cada vez busca trazer mais representatividade em suas produções, uma forma de aumentar seu público e crescer seu faturamento. Devemos usar esse momento em nosso favor.

Filmes, músicas, séries, reality shows, livros e claro Histórias em Quadrinhos, podem e devem ser utilizados, mesmo quando não existe uma boa representação ou muitos estereótipos negativos, essas podem ser usadas para demonstrar como a mídia pode retratar de forma negativa um grupo de pessoas e criar uma discussão de como isso é problemático. Despertar um olhar crítico para essas produções.

Como no caso do nosso objeto de pesquisa, mesmo as HQs de Sandman não tendo a presença de divindades africanas, sua utilização não fica inviabilizada em sala de aula. Pode-se pedir que os estudantes observem essa ausência e que eles proponham uma solução para tal, oferecendo uma oportunidade que desenvolvam suas próprias histórias com aquele universo como plano de fundo.

O processo de construção de uma HQ, por exemplo, levaria os estudantes a ter que desenvolver suas capacidades de pesquisa, o que pode os aproximar da cultura que pretendem retratar. Por isso defendemos essa abordagem que faça uso de produtos da cultura da mídia.

10. O PRODUTO

Para a elaboração do produto foi pensado no conceito de cultura primeira e cultura elaborada, de Snyders (1988). Usar um produto que habitualmente é utilizado para entretenimento e distração, mas que pode ser utilizado com propósito didático.

O produto desenvolvido é uma sequência didática para a produção de HQ com a temática dos orixás, unindo os quadrinhos com o estudo da cultura e religiosidade africana e afro-brasileira, além da possibilidade de desenvolvimento do trabalho em equipe, pesquisa, artes, escrita e a organização necessária para a criação de uma HQ.

Como plano de fundo o universo de Sandman é perfeito por ter como característica a presença de diversas mitologias, folclores e culturas, porém com uma influência muito grande da cultura dos Estados Unidos. Seria interessante ver uma perspectiva diferente com a história se passando em um contexto, elementos e personagens novos.

Outra vantagem é o baixo custo inicial para a criação de um quadrinho, podendo ser utilizadas matérias já de uso comum dos estudantes com: papel, lápis, borracha.

A ideia é que os estudantes tenham contato com a cultura afro-brasileira, aprendam os processos para a criação de uma história em quadrinhos e desenvolvam a criatividade produzindo suas próprias histórias.

Para a elaboração do produto foi pensado no conceito de cultura primeira e cultura elaborada de Snyders (1988). Usar um produto que habitualmente é utilizado para entretenimento e distração, mas que pode ser utilizado com propósito didático.

O produto desenvolvido é uma sequência didática para a produção de HQ com a temática dos orixás, unindo os quadrinhos com o estudo da cultura e religiosidade africana e afro-brasileira, além da possibilidade de desenvolvimento do trabalho em equipe, pesquisa, artes, escrita e a organização necessária para a criação de uma HQ.

Como plano de fundo o universo de Sandman é perfeito por ter como característica a presença de diversas mitologias, folclores e culturas, porém com uma influência muito grande da cultura dos Estados Unidos. Seria interessante ver uma perspectiva diferente com a história se passando em um contexto, elementos e personagens novos.

Outra vantagem é o baixo custo inicial para a criação de um quadrinho, podendo ser utilizadas matérias já de uso comum dos estudantes com: papel, lápis, borracha.

A ideia é que os estudantes tenham contato com a cultura afro-brasileira, aprendam os processos para a criação de uma história em quadrinho e desenvolvam a criatividade produzindo suas próprias histórias.

Sequência didática para ensinar a fazer histórias em quadrinhos com os Orixás como personagens no universo de Sandman.

1. **INTRODUÇÃO:** Apresente aos estudantes o conceito de histórias em quadrinhos e a importância de representar a cultura brasileira, destacando a presença dos Orixás como personagens.

2. **CONHECENDO OS ORIXÁS:** Antes de criar a história, é importante que os estudantes tenham conhecimento sobre os Orixás. Disponibilize uma lista com as informações básicas, como nome, símbolo, características e domínios.
3. **CRIAÇÃO DA HISTÓRIA:** Peça para os alunos criarem uma história envolvendo os Orixás, utilizando o universo de The Sandman como inspiração. Incentive a criatividade e a utilização de elementos da cultura afro-brasileira.
4. **DESENHO:** Após a criação da história, é hora de desenhar os quadrinhos. Ensine técnicas básicas de desenho para que os estudantes possam representar seus personagens de maneira criativa e fiel ao conceito de cada Orixá.
5. **FINALIZAÇÃO:** Por fim, peça para os estudantes apresentarem suas histórias para a turma. É importante que eles sejam incentivados a compartilhar suas criações e trocar ideias com os colegas.

Lembre-se de destacar a importância da preservação da cultura e da diversidade, incentivando os estudantes a explorarem diferentes temas e personagens em suas criações.

1 INTRODUÇÃO:

- 1.1 Apresente aos estudantes o conceito de histórias em quadrinhos e a importância de representar a cultura brasileira, destacando a presença dos Orixás como personagens.
 - 1.1.1 Apresente aos estudantes o conceito de histórias em quadrinhos:
 - Inicie explicando o que são histórias em quadrinhos, destacando que elas combinam texto e desenhos para contar uma história.

- Fale sobre a evolução das histórias em quadrinhos e a importância desses meios como forma de expressão artística e cultural.

1.1.2 Importância de representar a cultura brasileira:

- Enfatize a importância de representar a cultura brasileira nos meios de comunicação, destacando a presença dos Orixás como personagens.
- Conte sobre a importância de preservar a cultura afro-brasileira e as tradições, e como as histórias em quadrinhos podem ajudar nesse processo.

1.2 Fale sobre o universo de The Sandman e explique porque ele será uma boa inspiração para a criação dos quadrinhos.

1.2.1 Universo de The Sandman:

- The Sandman é uma série de histórias em quadrinhos escrita por Neil Gaiman e ilustrada por vários artistas.
- O universo de The Sandman é rico e diversificado, abrangendo mitologias, folclores, contos de fadas, literatura clássica e histórias fictícias.
- Os personagens incluem deuses, demônios, anjos, mortos, seres humanos e outros seres mitológicos.
- A série também aborda questões filosóficas, éticas e existenciais.

1.2.2 Porque será uma boa inspiração:

- O universo de The Sandman oferece uma ampla gama de personagens e histórias que podem ser exploradas e adaptadas.
- A combinação de elementos mitológicos e imaginativos cria um ambiente propício para a criação de histórias interessantes e inovadoras.
- A presença de elementos afro-brasileiros, como os Orixás, pode ser enriquecedora e ajudar a preservar a cultura afro-brasileira.
- Além disso, a série de The Sandman é amplamente elogiada pela crítica e é considerada uma obra-prima da história em quadrinhos, o que a torna uma ótima referência para os estudantes.

1.3 Conte um pouco sobre a cultura afro-brasileira e os Orixás, ressaltando a importância da preservação dessas tradições.

1.3.1 Cultura Afro-Brasileira:

- A cultura afro-brasileira é resultado da miscigenação entre os povos africanos e os povos indígenas e europeus que habitavam o Brasil.
- É uma cultura rica e diversificada, com uma forte presença de elementos musicais, artísticos, culinários e religiosos.
- A cultura afro-brasileira é especialmente conhecida por suas manifestações religiosas, como o Candomblé e o Umbanda.

1.3.2 Os Orixás:

- Os Orixás são divindades veneradas na religião afro-brasileira.
- Cada Orixá é associado a uma força da natureza, como o vento, o raio, a água, a terra, etc.
- Os Orixás são considerados seres poderosos e sagrados, e são invocados em rituais para solicitar proteção, cura, prosperidade e outros benefícios.

1.3.3 Importância da preservação dessas tradições:

- A preservação da cultura afro-brasileira é importante para manter viva a identidade e a história desses povos.
- Além disso, as tradições afro-brasileiras são uma fonte de conhecimento e sabedoria, que podem ser passadas de geração em geração.
- A preservação dessas tradições também ajuda a proteger a biodiversidade e o meio ambiente, já que muitas delas estão baseadas na relação dos seres humanos com a natureza.
- Por fim, a preservação da cultura afro-brasileira é fundamental para garantir a igualdade e o respeito a todas as culturas e tradições do mundo.

2 CONHECENDO OS ORIXÁS:

2.1 Antes de criar a história, é importante que os estudantes tenham conhecimento sobre os Orixás.

2.1.1 Conhecendo os Orixás:

Antes de criar a história, é importante que os estudantes tenham conhecimento sobre os Orixás e suas características.

É possível pesquisar sobre cada um deles e aprender sobre sua personalidade, habilidades e atributos.

É importante conhecer também as cores, animais e elementos associados a cada Orixá, bem como suas festividades e rituais.

É importante destacar que o conhecimento sobre os Orixás deve ser baseado em fontes respeitáveis e sempre buscando entender a importância cultural e religiosa destes seres para a sociedade afro-brasileira.

2.1.2 Conhecendo suas histórias:

Além de conhecer suas características, é importante que os estudantes tenham conhecimento sobre as histórias e lendas associadas aos Orixás.

Essas histórias ajudam a compreender ainda mais sobre cada divindade e sua relação com o mundo.

É importante destacar que as histórias dos Orixás são ricas e complexas, e devem ser lidas e estudadas com respeito e cuidado.

2.2 Disponibilize uma lista com as informações básicas, como nome, símbolo, características e domínios.

2.2.1 Lista de informações básicas sobre os Orixás:

É importante que os estudantes tenham uma lista de referência com as informações básicas sobre cada Orixá.

A lista pode incluir informações como nome, símbolo, características, domínios, cores, animais e elementos associados.

Aqui está um exemplo de informações básicas para alguns dos Orixás mais conhecidos:

Xangô:

Nome: Xangô

Símbolo: Trovão e raio

Características: Justiça, equilíbrio e proteção

Domínios: Justiça, lei, ordem e harmonia

Cores: Vermelho e amarelo

Animal: Gavião

Elemento: Fogo

Oxalá:

Nome: Oxalá

Símbolo: Coroa

Características: Sabedoria, paz, amor e proteção

Domínios: Criação, sabedoria, amor e paz

Cores: Branco e azul

Animal: Pavão

Elemento: Ar

Oxum:

Nome: Oxum

Símbolo: Água

Características: Beleza, fertilidade, amor e doçura

Domínios: Fertilidade, beleza, amor e doçura

Cores: Dourado e verde

Animal: Peixe

Elemento: Água

Iansã:

Nome: Iansã

Símbolo: Vento e trovão

Características: Guerra, proteção e justiça

Domínios: Guerra, proteção, justiça e movimento

Cores: Vermelho e preto

Animal: Gavião

Elemento: Ar e fogo

Obs.: É importante lembrar que as informações básicas podem variar de acordo com a região ou tradição. É sempre importante buscar fontes confiáveis e respeitáveis ao se aprofundar no conhecimento sobre os Orixás.

2.3 Peça para os alunos pesquisarem sobre cada um dos Orixás, e façam um resumo para compartilhar com a turma.

2.3.1 Atividade de pesquisa:

- Peça para os estudantes pesquisarem sobre cada um dos Orixás da lista de informações básicas disponibilizada.
- Oriente-os a buscar fontes confiáveis, como livros, artigos e sites especializados.
- Peça para que eles anotem as informações mais importantes e criem um resumo para compartilhar com a turma.

2.3.2 Compartilhamento de informações:

- Dê aos estudantes algum tempo para completar suas pesquisas e resumos.
- Em seguida, peça para que cada estudante compartilhe seu resumo sobre um dos Orixás com a turma.
- Isso permitirá que todos tenham uma compreensão mais completa e profunda sobre cada um dos Orixás.
- Além disso, ajudará a desenvolver habilidades de pesquisa, apresentação e comunicação dos estudantes.

2.4 Incentive a discussão e a troca de informações sobre cada um dos Orixás, para que os estudantes possam ter uma compreensão mais aprofundada sobre eles.

2.4.1 Atividade de discussão:

- Após o compartilhamento dos resumos, incentive a discussão entre os estudantes.
- Peça para que eles compartilhem suas opiniões, perguntem sobre detalhes que não ficaram claros, e compartilhem informações adicionais que encontraram durante suas pesquisas.
- Isso ajudará a aprofundar a compreensão dos estudantes sobre cada um dos Orixás e a cultura afro-brasileira.

2.4.2 Atividade de perguntas e respostas:

- Além da discussão, você pode também promover uma atividade de perguntas e respostas.
- Peça para que os estudantes formulem perguntas sobre cada Orixá, e façam uma rodada de perguntas e respostas para esclarecer dúvidas.
- Isso ajudará a garantir que todos tenham uma compreensão clara e aprofundada sobre cada um dos Orixás.

2.4.3 Troca de informações:

- Além de incentivar a discussão, também é importante fomentar a troca de informações entre os estudantes.
- Peça para que eles compartilhem as informações adicionais que aprenderam durante suas pesquisas, e incentive a troca de informações entre os estudantes.
- Isso ajudará a criar um ambiente colaborativo e permitirá que todos aprendam juntos

3 CRIAÇÃO DA HISTÓRIA:

3.1 Peça para os alunos criarem uma história envolvendo os Orixás, utilizando o universo de The Sandman como inspiração.

3.1.1 Diretrizes para a criação da história:

- Peça para os alunos escreverem uma história envolvendo pelo menos dois dos Orixás, com base nas informações que aprenderam durante a pesquisa e discussão.

- Incentive a utilização do universo de The Sandman como inspiração para a criação da história, mas permita que os estudantes adicionem suas próprias ideias e criatividade.
- Peça para que eles considerem aspectos como enredo, personagens, cenários e diálogos, e também incentive a utilização de elementos da cultura afro-brasileira.

3.1.2 Brainstorming:

- Antes de começarem a escrever, é importante que os estudantes tenham tempo para brainstorming e pensar nas ideias para sua história.
- Peça para que eles trabalhem em grupos ou individualmente, e incentivado a compartilhar ideias com a turma para obter feedback e aprimorar suas histórias.

3.1.3 Criação do roteiro:

- Após o brainstorming, peça para que os estudantes comecem a escrever o roteiro para sua história em quadrinhos.
- Incentive a utilização de elementos visuais, como desenhos, imagens e outros recursos gráficos, para enriquecer a narrativa.
- Ensine técnicas de roteirização para histórias em quadrinhos, como a utilização de painéis, balões de diálogos e outros elementos que ajudem a contar a história de maneira clara e concisa.

3.1.4 Ilustração:

- Peça para os alunos desenharem sua história, utilizando o roteiro como referência.
- Incentive a criatividade e a utilização de recursos gráficos para enriquecer as ilustrações e torná-las mais atraentes.
- Ensine técnicas básicas de desenho e de representação de personagens, para que os estudantes possam criar suas próprias ilustrações.

3.1.5 Finalização e apresentação:

- Peça para que os estudantes revisem sua história e façam as correções necessárias.
- Incentive a apresentação da história em quadrinhos para a turma, utilizando recursos como projeção ou apresentação física do material.
- Finalize a atividade com uma discussão sobre as histórias criadas, destacando as ideias criativas e inovadoras utilizadas pelos estudantes.

3.2 Incentive a criatividade e a utilização de elementos da cultura afro-brasileira.

3.2.1 - É importante incentivar os estudantes a explorarem sua criatividade e a incorporarem elementos da cultura afro-brasileira na história que estão criando. Isso pode incluir mitos, tradições, rituais e símbolos associados aos Orixás. Além disso, é importante destacar a importância de representar e preservar essa cultura em sua obra. A história deve ser uma forma de celebração e valorização da cultura afro-brasileira, e os estudantes devem ser encorajados a serem o mais autênticos e precisos possíveis em sua representação.

3.3 Dê exemplos de histórias envolvendo os Orixás e explique como eles podem ser usados como personagens em uma história em quadrinhos.

3.2.1 - Os Orixás podem ser usados como personagens em uma história em quadrinhos de diversas formas. Alguns exemplos incluem:

- Histórias mitológicas: a história pode retratar eventos ou mitos relacionados aos Orixás e sua mitologia. Por exemplo, a história pode mostrar a criação do mundo pelos Orixás, a disputa entre eles por poder, ou a origem de algumas tradições afro-brasileiras.
- Histórias com a presença dos Orixás em nosso mundo: a história pode apresentar os Orixás como seres que vivem entre nós, e com os quais é possível ter contato. Por exemplo, uma história pode mostrar um personagem principal que precisa pedir ajuda a um Orixá para resolver algum problema.
- Histórias com os Orixás como personagens secundários: os Orixás podem ser personagens secundários, auxiliando ou influenciando o personagem principal. Por exemplo, uma história pode mostrar um personagem principal lutando contra um inimigo, e recebendo ajuda de um Orixá.

Em todos os casos, é importante que os estudantes pesquisem e estudem a cultura afro-brasileira e os Orixás para que possam representá-los de forma autêntica e respeitosa em sua história em quadrinhos.

4 DESENHO:

4.1 Após a criação da história, é hora de desenhar os quadrinhos.

Nesta etapa, é importante que os estudantes usem sua imaginação e criatividade para criar personagens, cenários e elementos visuais que ajudem a contar a história. É importante também lembrar da importância da narrativa visual e da utilização de elementos como bordas, onomatopéias, balões de diálogo e outros recursos para ajudar a contar a história. Além disso, os alunos devem seguir as diretrizes básicas de desenho, como proporção, perspectiva e composição, para que os quadrinhos fiquem claros e compreensíveis. Incentive a experimentação

e a utilização de diferentes estilos de desenho, para que cada estudante possa encontrar sua própria voz e estilo.

4.2 Ensine técnicas básicas de desenho para que os estudantes possam representar seus personagens de maneira criativa e fiel ao conceito de cada Orixá.

Nesta etapa, é importante ensinar técnicas básicas de desenho para ajudar os estudantes a representar seus personagens de maneira criativa e fiel ao conceito de cada Orixá. Algumas dicas incluem:

- Estudo de referências: é importante que os alunos pesquisem sobre a aparência dos Orixás e vejam desenhos e imagens de referência para ter uma base sólida para o seu desenho.
- Proporções: os alunos devem prestar atenção às proporções do corpo humano para que os personagens tenham uma aparência realista.
- Expressões faciais: as expressões faciais são uma parte importante da narrativa visual e ajudam a transmitir as emoções dos personagens.
- Texturas e detalhes: os detalhes são importantes para ajudar a contar a história e dar vida aos personagens. Os estudantes podem experimentar diferentes técnicas de textura e sombreamento para dar profundidade aos seus desenhos.
- Cenários: é importante que os alunos desenhem cenários detalhados para ajudar a contar a história e estabelecer o tom e o ambiente.

Estas são apenas algumas dicas básicas, mas é importante incentivar a experimentação e a criatividade dos estudantes, para que eles possam encontrar seu próprio estilo e voz como artistas.

4.3 Demonstre como desenhar os personagens, destacando aspectos importantes como postura, expressão e roupas.

Os estudantes precisam ser instruídos sobre como desenhar seus personagens de maneira fiel ao conceito de cada Orixá. Isso inclui aspectos como postura, expressão e roupas. Para isso, é importante mostrar exemplos de como desenhar o corpo, rosto, mãos, pernas e outros detalhes importantes. É

importante enfatizar a importância de prestar atenção aos detalhes, a fim de criar personagens coerentes e expressivos. Além disso, é importante apresentar técnicas básicas de desenho, como sombreamento e textura.

4.4 Dê dicas para que os estudantes possam desenhar um quadrinho legível e atrativo.

Para ajudar os estudantes a desenhar quadrinhos atrativos e legíveis, você pode dar as seguintes dicas:

- Utilize linhas retas e claras para demarcar as bordas dos personagens e cenários, e linhas curvas para expressar movimento e emoção.
- Mantenha a proporção dos personagens e dos elementos de cena de acordo com o tamanho de cada página.
- Utilize sombras e luzes para dar profundidade e dimensão aos personagens e cenários.
- Utilize texturas e detalhes para tornar os personagens e cenários mais interessantes e realistas.
- Mantenha o texto claro e legível, utilizando diferentes tipos de letra e tamanhos para destacar informações importantes.
- Utilize a página inteira para contar a história, utilizando elementos visuais para complementar o texto.
- Explore diferentes perspectivas e angulações para tornar a história mais interessante e envolvente.
- Seja consistente com as características e aparência dos personagens ao longo da história.

Lembre-se de incentivar a criatividade e a experimentação dos estudantes, permitindo que eles desenhem de acordo com sua própria visão e estilo.

5 FINALIZAÇÃO:

- Por fim, peça para os estudantes apresentarem suas histórias para a turma.
- Por fim, peça para os estudantes apresentarem seus quadrinhos para a turma. Isso pode ser feito de diversas formas, como compartilhar fisicamente o material ou apresentando a história em forma de apresentação ou até mesmo em formato digital. Incentive a interação e a troca de ideias, para que todos possam aprender com as histórias uns dos outros. Além disso, essa é uma ótima oportunidade para os estudantes receberem feedback e melhorarem seu trabalho.
- É importante que eles sejam incentivados a compartilhar suas criações e trocar ideias com os colegas.
- É importante que haja uma troca de ideias e feedbacks entre os estudantes para que possam melhorar suas criações e ampliar seus conhecimentos sobre histórias em quadrinhos e a cultura afro-brasileira. Além disso, esta etapa pode ser uma oportunidade para os estudantes aprenderem sobre trabalho em equipe e construção coletiva de conhecimento. É recomendável que os alunos apresentem suas histórias de forma animada e interativa, para que toda a turma possa participar e se envolver na apresentação
- Peça para que eles expliquem a história e os desafios enfrentados durante o processo de criação.
- Nesta etapa, é importante que os estudantes apresentem seus quadrinhos para a turma e expliquem o processo de criação da história. É importante incentivá-los a compartilhar o que eles aprenderam sobre os Orixás e a cultura afro-brasileira, além de destacar as dificuldades enfrentadas durante o processo de criação da história e desenho dos quadrinhos. Desta forma, os estudantes terão a oportunidade de praticar suas habilidades de comunicação e compartilhar suas criações com os colegas.
- Encerre a aula destacando a importância da preservação da cultura brasileira

- Para encerrar a aula, é importante destacar a importância da preservação da cultura brasileira, especialmente das tradições e mitos afro-brasileiros. A criação de histórias em quadrinhos com Orixás como personagens é uma forma de valorizar e divulgar essa cultura, tornando-a mais conhecida e compreendida. Além disso, é uma oportunidade para os estudantes aprenderem mais sobre sua própria cultura e desenvolverem sua criatividade. Conclua a aula enfatizando a importância de se preservar a diversidade cultural para manter a riqueza e o legado de nossa sociedade.

A AULA SOBRE A CRIAÇÃO DE QUADRINHOS ENVOLVENDO A CULTURA AFRO-BRASILEIRA PODE INCLUIR AS SEGUINTE DIDÁTICAS:

1. Aprendizagem baseada em projetos: o objetivo é criar uma história envolvendo os Orixás, desenhar os quadrinhos e apresentá-los para a turma.
2. Aprendizagem colaborativa: os estudantes podem trabalhar em grupos ou em duplas para criar a história e desenhar os quadrinhos, incentivando a colaboração e a troca de ideias.
3. Aprendizagem por pesquisa: os estudantes precisam pesquisar sobre os Orixás antes de criar a história, o que estimula o conhecimento e a compreensão sobre a cultura afro-brasileira.
4. Aprendizagem baseada em desafios: o desafio de criar uma história envolvendo os Orixás e desenhar os quadrinhos incentiva a criatividade e a solução de problemas.
5. Aprendizagem baseada em apresentação: a apresentação dos quadrinhos para a turma permite que os estudantes compartilhem suas criações e recebam feedback dos colegas.
6. Aprendizagem por meio da arte: a criação de histórias em quadrinhos incentiva a expressão criativa dos alunos e aprimora suas habilidades de desenho.
7. Aprendizagem por meio da reflexão: o encerramento da aula com a discussão sobre a importância da preservação da cultura brasileira incentiva a reflexão crítica dos alunos.

MATERIAIS QUE PODEM AUXILIAR O PROFESSOR:

1. Livros sobre a cultura afro-brasileira e os Orixás, para conhecimento mais aprofundado sobre o assunto.
2. HQs de The Sandman, para que os estudantes possam se inspirar e entender a dinâmica do universo.
3. Tutoriais de desenho em quadrinhos, para que o professor possa ensinar técnicas de desenho básicas para os estudantes.
4. Vídeos de apresentações de histórias em quadrinhos, para que os estudantes possam ter uma referência de como apresentar seus trabalhos.
5. Site sobre a cultura afro-brasileira, para que os estudantes possam ter acesso a informações e recursos extras.

REFERÊNCIAS

- ALENCASTRO, Felipe. **África, números do tráfico atlântico**. In.: SCHWARCZ, Lilia Moritz e GOMES, Flávio (orgs.). Dicionário da escravidão e liberdade. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- ALMEIDA, Maria Isabel de; VIEIRA, Renata de Almeida. **Contribuições de Georges Snyders para a pedagogia universitária**. Educação e Pesquisa (USP. Impresso), v. 43, p. 499-514, 2017
- ALVES, Janaína Bastos; SANTOS FILHO, E. F. **A CONSTRUÇÃO E DIFUSÃO DO CONHECIMENTO POR MEIO DE CONTOS AFRICANOS: A TRADIÇÃO ORAL SOBRE A COSMOLOGIA IORUBÁ**. Revista HISTEDBR On-line, v. 20, p. 1-21, 2020.
- BARROS, Diana L. P.. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. Humanitas - FFLCH/USP, 3º Edição, 2002.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**: Volume 1. Editora Vozes, 1986.
- CARIJÓ, S. H.. **Os homens da areia de E.T.A. Hoffmann e de Neil Gaiman e o conceito de estranho**. In: III Jornada de estudos sobre romances gráficos, 2012, Brasília. Anais da III Jornada de estudos sobre romances gráficos, 2012. p. 322-334.
- CASTALDO, Annalisa. **"No more yielding than a dream": The Construction of Shakespeare in The Sandman**. College Literature, 2004.
- CERQUEIRA, André Sekkel. **Uma Reflexão Sobre o Surgimento do Candomblé**. Artigo publicado na edição nº 21 de abril/maio de 2007 da revista histórica.
- CIRCUNCISÃO. In: MICHAELIS Dicionário de língua portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos. Disponível em: www.michaelis.uol.com.br. Acessado em 15 de jul de 2022.
- COELHO, Andrea. **A indústria dos quadrinhos** – Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro: Secretaria Especial de Comunicação Social, 2003
- MORRISON, Grant. **Superdeuses: Mutantes, Alienígenas, Vigilantes, Justiceiros Mascarados e o Significado De Ser Humano Na Era Dos Super-Heróis**. Editora Seoman, 1º Edição, 2012.
- COSTA, Carol. Sandman | “Quem reclama da série não leu a HQ”, diz Gaiman. Omelete, 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/sandman-netflix-reclamacoes-elenco>. Acessado em: 10 de jan de 2023.
- CUNHA, Ana C. M. **As chaves do Inferno: As múltiplas linguagens em Sandman, de Neil Gaiman**. Dissertação de mestrado da Universidade Federal de São Carlos, 2018.
- CUNHA, G. F. et al. **A superação de desafios na realização dos TCCs: reflexões a partir da concepção de alegria de Georges Snyders**. Revista Interdisciplinar de Ciência Aplicada, v. 4, p. 47-54, 2019.

DUARTE, Anderson Moreira. **Apropriação em Neil Gaiman**: o caso "sonho de uma noite de verão". Trabalho de conclusão de curso de Bacharel em letras da UFRGS, 2021.

DUPLAT JR, Edimário B. . **Poderosa Wakanda**: a representação do super-herói negro nos quadrinhos da Marvel Comics. Monografia –Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinho e Arte Sequencial**: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista. Editora Martins Fontes, 4ª Edição, 2015.

FERRETTI, Sérgio F. **A terra dos Voduns**. Repositório de Publicações Científicas da Universidade Federal do Maranhão. São Luís: UFMA, p. 1-6, 2006.

FRANCO, G. P.. **As religiões de matriz africana no Brasil**: luta, resistência e sobrevivência. REvista Discente do Programa de Pós-graduação em Ciência da Religião da UFJF, v-18, p. 30-46, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia saberes necessários à prática educativa**. Editora Paz e Terra, 55ª Edição, 2017.

FU-KIAU, Kimbwandende B. **A visão bântu kôngo da sacralidade do mundo natural**. Trad. Valdina O. Pinto. 2015.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 1: Prelúdios & Noturnos. Editora Panini. 1ª Edição, 2019.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 2: Casa de Bonecas. Editora Panini. 1ª Edição, 2019.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 3: Terra dos Sonhos. Editora Panini. 1ª Edição, 2019.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 4: Estação das Brumas. Editora Panini. 1ª Edição, 2019.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 5: Um Jogo de Você. Editora Panini. 1ª Edição, 2020.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 6: Fábulas e Reflexões. Editora Panini. 1ª Edição, 2020.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 7: Vidas Breves. Editora Panini. 1ª Edição, 2020.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 8: Fim dos Mundos. Editora Panini. 1ª Edição, 2020.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 9: Entes Queridos. Editora Panini. 1ª Edição, 2021.

_____. **Sandman**: Edição Especial de 30 anos Vol. 10: O Despertar. Editora Panini. 1ª Edição, 2021.

_____**Sandman:** Prelúdio Edição Definitiva. Editora Panini. 1º Edição, 2018.

GAIA, R. S. P.; VITÓRIA, A. S. . **Orixás, Nkises e Voduns:** as nomenclaturas e etnias dos sagrados nos candomblés Ketu, Bantu e Jeje. Revista Calundu, v. 5, p. 45-63, 2021.

GANIKO, Priscila. **Vingadores: Ultimato ultrapassa Avatar na bilheteria mundial.** Jovem Nerd, 2019. <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/vingadores-ultimato-ultrapassa-avatar-na-bilheteria/>. Consulta em 15 de fev de 2022.

GOMES, E. F. ; PIASSI, L. P. . **Georges Snyders, Rock n? Roll e o Discurso sobre a Ciência:** Perspectivas Culturais no Ensino de Ciências. In: VIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 2011, Campinas. Anais do VIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Belo Horizonte: Abrapec, 2011. v. 8.

GREIMAS, Algridas Julien. **Dicionário de semiótica.** Editora Cultrix, 1979.

GUERRA, C. D.. **A importância dos clássicos na educação básica:** uma leitura de Rei Lear a partir do deslocamento do conceito de catarse. Revista Interfaces, v. 11, p. 70-81, 2020.

HELLERN, Victor; NOTAKER, Henry; GAADER, Jostein. **O Livro das Religiões.** São Paulo: Cia das Letras, 2000.

IBGE. CENSO 2010: número de católicos cai e aumenta o de evangélicos, espíritas e sem religião. Brasil, 29 jun. 2012. Disponível em: [https://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo.html?busca=1&id=3&idnoticia=2170&t=censo-2010-numero-catolicos-cai-aumenta-evangelicos-espíritas-sem-religiao&view=noticia#:~:text=O%20Censo%202010%20tamb%C3%A9m%20registrou%20aumento%20entre%20a%20popula%C3%A7%C3%A3o%20que,0%20C3%25%20em%202010](https://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo.html?busca=1&id=3&idnoticia=2170&t=censo-2010-numero-catolicos-cai-aumenta-evangelicos-espíritas-sem-religiao&view=noticia#:~:text=O%20Censo%202010%20tamb%C3%A9m%20registrou%20aumento%20entre%20a%20popula%C3%A7%C3%A3o%20que,0%20C3%25%20em%202010.). Acesso em: 19 jun. 2022.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia.** Edusc - Editora da Universidade do Sagrado Coração, 2001.

KILEUY, Odé; OXAGUIÃ, Vera. **O Candomblé Bem Explicado:** Nações Bantu, Iorubá e Fon. Rio de Janeiro: Pallas, 2009.

KILOMBA, Grada. Memórias da Plantação: Episódios de Racismo Cotidiano. Tradução de Jess Oliveira. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

LACERDA, R. Cinco temas Shakespearianos (válidos antes, durante e depois do fim do mundo). In: MEDEIROS, Fernanda; LEÃO, Liana de Camargo (org.). **O que você precisa saber sobre Shakespeare antes que o mundo acabe.** Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2021

LIMA, Sávio Queiroz. **Garra de Pantera.** Jornal Profusão de Idéias (interno à Ucsal), Salvador, 01 fev. 2008.

MACHADO, Mateus de Araujo Dácio Barcellos. **A importância social do Filme Pantera Negra.** 2018. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) -

Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2018.

MARCONI, Marina A; LAKATOS, Eva M.. **Fundamentos de metodologia científica**. Editora Atlas, 8º Edição, 2017.

MARTINS, L. M. **Performance do tempo espiralar**: poéticas do corpo-tela. Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.

MATTE, A. C. F.; LARA, Glaucia Muniz Proença . **Um panorama da semiótica greimasiana**. Alfa: Revista de Linguística (UNESP. São José do Rio Preto. Impresso), v. 53, p. 339-350, 2009.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. Editora Martins Fontes, 2014.

MAGGIE, Yvonne. **Perseguição às religiões afro-brasileiras ontem e hoje**. G1, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/blog/yvonne-maggie/post/2019/06/14/perseguido-as-religoes-afro-brasileiras-ontem-e-hoje.ghtml>. Acessado em 21 de jun de 2022.

MENDES, C. M.. **Da Linguística Estrutural à Semiótica Discursiva**: um percurso teórico-epistemológico. Raído (Online), v. 05, p. 173-193, 2011.

MORAIS, G. C. B.. **A REINVENÇÃO DE SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO EM SANDMAN**. In: 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2011, São Paulo. 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2011.

NASCIMENTO, Francisco de Assis, **Quarteto Fantástico de Física: Histórias em quadrinhos, ficção científica e satisfação cultural**. Dissertação de mestrado da USP, 2013.

NASCIMENTO, Francisco de Assis, **Crise de Identidade: Gênero e Ciências nos quadrinhos de super-heróis**. Tese de doutorado da USP, 2017.

NASCIMENTO, F. A. ; PIASSI, L. P. . **Super-homens da América**: por que precisamos falar sobre os quadrinhos de super-heróis?. CULTURAS MIDIÁTICAS, v. 10, p. 239-255, 2017.

OLIVA, Anderson Ribeiro. **A invenção dos iorubás na África Ocidental**: reflexões e apontamentos acerca do papel da tradição oral na construção da identidade étnica. Estudos Afro-Asiáticos (UCAM. Impresso), v. 27, p. 141-180, 2005.

OLIVEIRA, Ivan C. A. **A divulgação científica nos quadrinhos**: análise do caso Watchmen. Dissertação de mestrado da UMESP, 1997.

ORIGEM Secreta: A História da DC Comics. Direção: Mac Carter, Roteiro: Mac Carter. Estados Unidos: Warner Bros., 2010. DVD.

PETTER, M. M. T.. **Línguas africanas no Brasil**. Gragoatá (UFF), v. 19, p. 193-227, 2005.

PRISCO, Yá comendadora Carmen S. **As religiões de matriz africana e a escola**: Guardiões da Herança cultural, memória e tradição africana. Praia Grande-SP: Ilê Asé e Instituto Oromilade, 2012

RIBEIRO, Antônio Luiz. **Waku, príncipe Bantu**. Guia dos Quadrinhos, 2012. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/waku-principe-dos-bantu/23359>. Acessado em: 17 de dezembro de 2022.

RIBEIRO, Pedro Henrique. **Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa bate US\$ 1,8 bilhão em bilheteria global**. Omelete, 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/homem-aranha-bilheteria>. Acesso em: 15 de fev de 2022.

RIBEIRO, Ronilda Iyakemi. **Alma africana no Brasil. Os iorubás**. São Paulo: Oduduwa, 1996

ROBB, B. J. **A Identidade Secreta dos Super-Heróis**. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017.

ROHDE, B. F.. **Umbanda, uma Religião que não Nasceu**: Breves Considerações sobre uma Tendência Dominante na Interpretação do Universo Umbandista. Rever (PUCSP), v. março, p. 77-96, 2009.

Roza, Gabriele. **Os santos perseguidos**. Agencia Pública, 2017. Disponível em: <https://apublica.org/2017/11/os-santos-perseguidos/>. Acessado em 22 de jun de 2022.

SANTIAGO, Luiz. **O homem da areia, de E.T.A Hoffman**. Plano Crítico, 2020. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-o-homem-da-areia-de-e-t-a-hoffmann/>. Acessado em: 08 de jun de 2022.

SANTOS, James Machado. **O Imaginário nas Imagens de Sandman**. Dissertação de mestrado da PUCRS, 2011.

SILVA, Ellen Fernanda Gomes da; SANTOS, Suely Emilia de B. **O Impacto e a Influência da Mídia sobre a Produção da Subjetividade**. In: XV Encontro Nacional da ABRAPSO, 2009, Maceió. Anais de trabalhos Completos - XV Encontro Nacional da ABRAPSO, 2009.

SILVA, Fernanda Pereira. **Super-Heróis Negros E Negras**: Referências Para A Educação Das Relações Étnico-Raciais e Ensino da História E Cultura Afro-Brasileira E Africana. Dissertação (Mestrado) – Rio de Janeiro: Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, 2018.

SILVA, Vagner Gonçalves da. **Candomblé e Umbanda** – caminhos da devoção brasileira. São Paulo: Selo Negro Edições, 2005

SNYDERS, Georges, **A Alegria na Escola**. Editora Manole Ltda, 1988.

TRIGUEIRO, Andre. **Estudo mostra que religiões de matrizes africanas foram alvo de 91% dos ataques no RJ em 2021**. G1, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/01/22/estudo-mostra-que-religoes-de-matrizes-africanas-foram-alvo-de-91percent-dos-ataques-no-rj-em-2021.ghtml>. Acessado em: 21 de jun de 2022.

VALLE, Fernando Keller. **SANDMAN**: o mito literário de Morfeu nas obras de Hoffman, Andersen e Gaiman. Dissertação de mestrado da UFSC, 2016.

VIEIRA, L. F.. **Sandman**: uma história em quadrinho propagadora da mitologia para o homem moderno.. In: 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2017, São Paulo. Anais Eletrônicos das 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2017.

WESCHENFELDER, G. V.. **Os negros nas histórias em quadrinhos de super-heróis**. IDENTIDADE!, v. 18, p. 67-89, 2013.