A colorful illustration of a village scene. In the background, there are several small houses with thatched roofs and palm trees. In the middle ground, a river flows. On the left bank, a woman in a pink dress is washing clothes in a tub, and another woman in an orange dress stands nearby. A small wooden bench with a bag on it is also on the bank. In the river, a person is swimming, and another person is diving from a wooden structure on the right bank. In the foreground, a wooden boat with two people inside is moving towards the viewer. The person in the back of the boat is pointing towards the river. The overall style is a hand-drawn illustration with a folk-art feel.

GUIA DE ORIENTAÇÃO PARA OFICINAS E CRIAÇÃO DE HQ NA ESCOLA INDÍGENA

HISTÓRIAS em QUADRINHOS E EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA

Organizadores:
MARCELO BORARI
CLAUDIO EMIDIO-SILVA

David
Atapu

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade do Estado do Pará**

N511g Neves, Marcelo da Silva; Emídio-Silva, Cláudio.

Guia de orientação para oficinas e criação de HQ na escola indígena. / Marcelo da Silva Neves. — Belém-PA: UEPA, 2025.
(Selo Etno's Saberes Indígenas)
100 p. : il.

Inclui bibliografias

ISBN: 978-65-985881-5-1

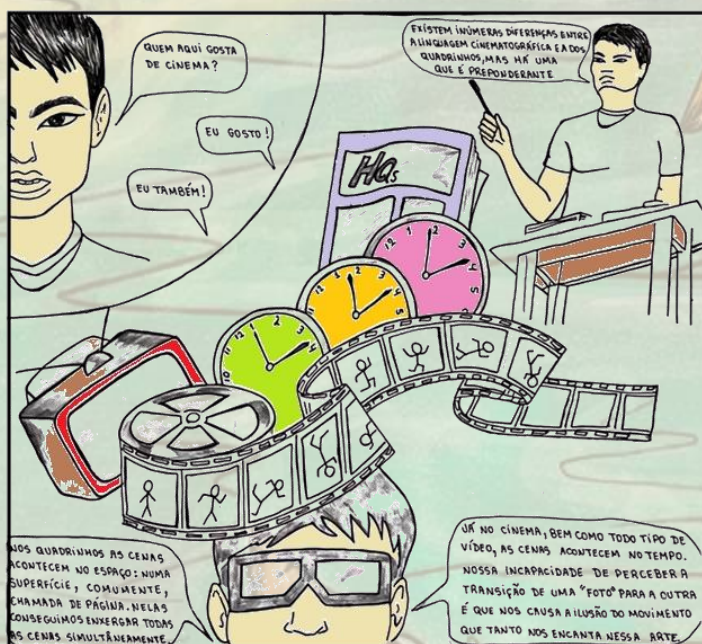
O Produto educacional foi desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar Indígena – PPGEI – (Mestrado) – UEPA / UFOPA / UFPA / UNIFESSPA, Santarém, 2023.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Indígenas – Educação. 3. Ensino de artes. I. Emidio-Silva, Claudio, orient. II. Título.

CDD 22.ed. 741.58

GUIA DE ORIENTAÇÃO PARA OFICINAS E CRIAÇÃO DE HQ
NA ESCOLA INDÍGENA

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA



ORGANIZADORES:
Marcelo da Silva Neves
Claudio Emidio-Silva

SANTARÉM - PARÁ
2023

APRESENTAÇÃO

Este trabalho se refere a possibilidade de realização de oficinas com foco na produção de HQs em territórios tradicionais indígenas na região do Baixo Tapajós. Nasceu da experiência com o povo Borari, da aldeia Novo Lugar, mas com um olhar abrangente para a realidade local do povos indígenas do Brasil.

Trabalhar mais essa linguagem nas escolas indígenas é ampliar o repertório de atuação dos professores indígenas e não indígenas que desenvolvem a disciplina de Arte, sem perder de vista a interdisciplinaridade com outras as áreas de conhecimento.

Esse material foi construído com muito carinho para todos aqueles que desejam se debruçar sobre a temática. Boa leitura, bom divertimento.

Marcelo da Silva Neves

Claudio Emidio-Silva

INTRODUÇÃO OU EXPLICAÇÕES QUE PRECISAM SER FORNECIDAS

O projeto sobre a construção de HQs na Educação Escolar Indígena é ainda novo, portanto ainda em construção. Embora já tenhamos muitas referências nas últimas décadas sobre o trabalho das HQs em contextos escolares, pouco se tem desenvolvida a temática em contextos escolares indígenas.

No entanto acreditamos no potencial dessa arte/linguagem/metodologia/abordagem para ajudar a desenvolver a leitura e as percepções artísticas de meninos, meninas e jovens de todas as idades, que queiram se divertir, estudar, aprender e construir de forma lúdica.

Não esperamos reinventar a roda com esse projeto, mas contribuir para que, em realidades indígenas, possamos ter o olhar dessa especificidade, desse lugar único que se materializa a partir da vida, dos saberes e fazeres indígenas, em todo a região do Baixo Tapajós.

Nesse trabalho apresentamos conceitos, orientações que já foram estabelecidos sobre o uso e construções das HQs, de forma geral, mas tentamos situar a realidade indígena e da escola indígena em um território específico: o da Educação Escolar Indígena no Baixo Tapajós.

A partir desse olhar local, mas com os aportes teóricos universais sobre as HQs, buscamos encontrar uma orientação que dê conta da realidade indígena em suas especificidades mas que possa contribuir também para a ampliação de seu repertório escolar, artístico, comunicacional, entre outros.

Muitos jovens indígenas já tem contato com as HQs consumidas de forma lúdica a partir das distribuídas comercialmente nas cidades. No entanto, dificilmente possam se ver representados nessas obras ou se são, aparecem de forma estereotipadas, não correspondendo em nada com a sua realidade.

A ideia das oficinas sobre as HQs é uma busca em vários sentidos: 1) para o professor em contextos indígenas ter mais uma metodologia para desenvolver suas atividades, seja na Arte ou em qualquer outra disciplina; 2) para os jovens poderem se expressar e publicar suas ideias a partir de seu contexto e se verem representados também nessa tão importante linguagem contemporânea; 3) para o registro de saberes locais indígenas e com possíveis divulgação sobre sua cosmovisão. No sentido de muita construção ainda por vir esperamos que esse material possa ser uma centelha para queimar o fogo das paixões pelas HQs em territórios indígenas e daí surgir muitas novidades, pensamentos, representações sobre esse nosso lugar.

O Material Didático que aqui apresentado está constituído em quatro partes, que se complementam:

1

**CONSTRUINDO UMA OFICINA PARA PRODUÇÃO DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO
ESCOLAR INDÍGENA COM OS SUJEITOS DA ALDEIA
NOVO LUGAR - POVO BORARI
(pg. 5)**

2

**UMA IMERSÃO NOS CONCEITOS PARA
CONSTRUÇÃO DAS HQs PARA OS PROFESSORES QUE
TRABALHAM EM CONTEXTOS INDÍGENAS
(pg. 36)**

3

**UMA HQ NO BAIXO TAPAJÓS...
(pg. 65)**

4

**ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR UTILIZAR A
METODOLOGIA DA HQ NA ESCOLA INDÍGENA
(pg. 90)**

1

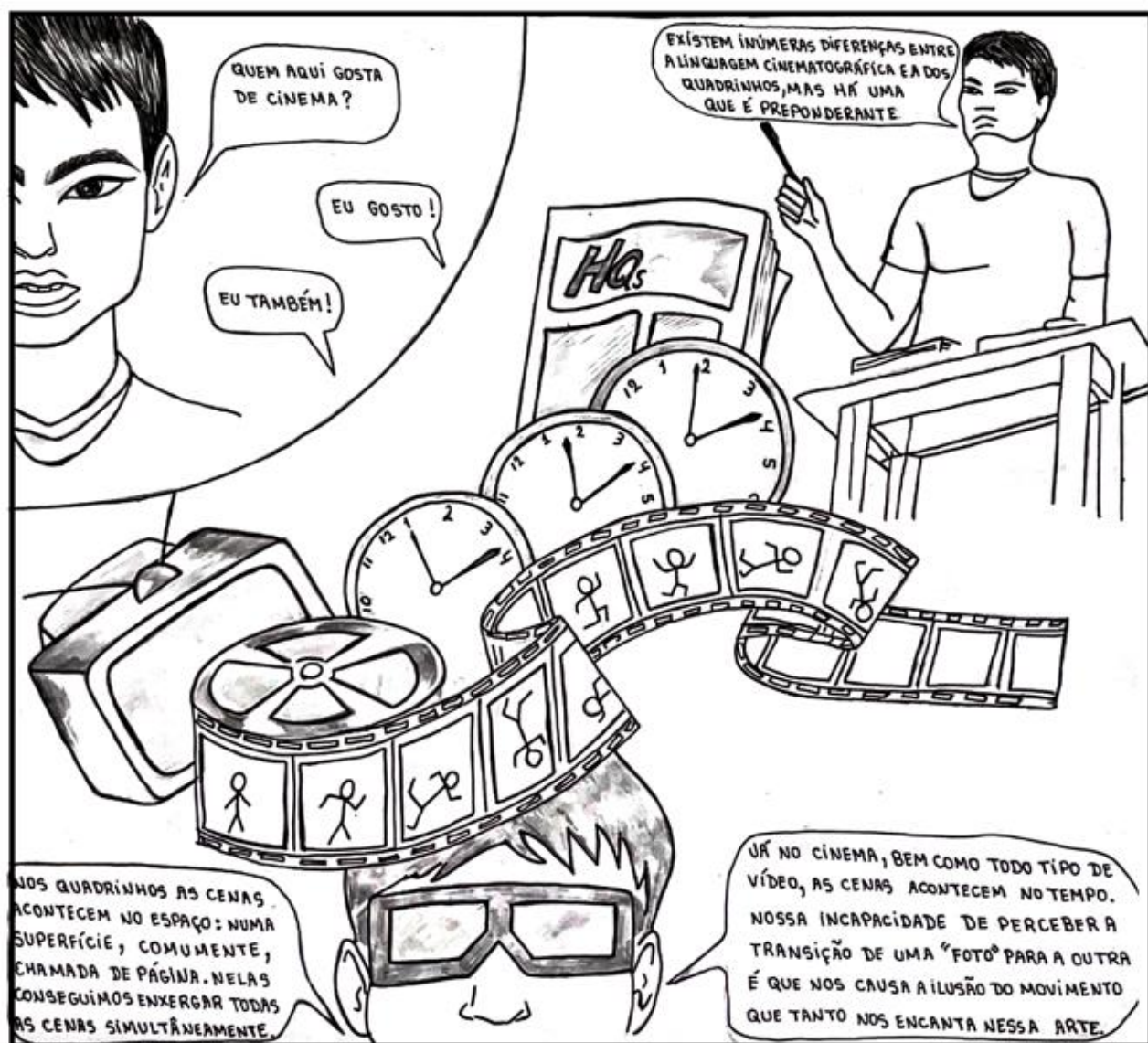
**CONSTRUINDO UMA
OFICINA PARA PRODUÇÃO
DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS NA
EDUCAÇÃO ESCOLAR
INDÍGENA COM OS SUJEITOS
DA ALDEIA NOVO LUGAR -
POVO BORARI**











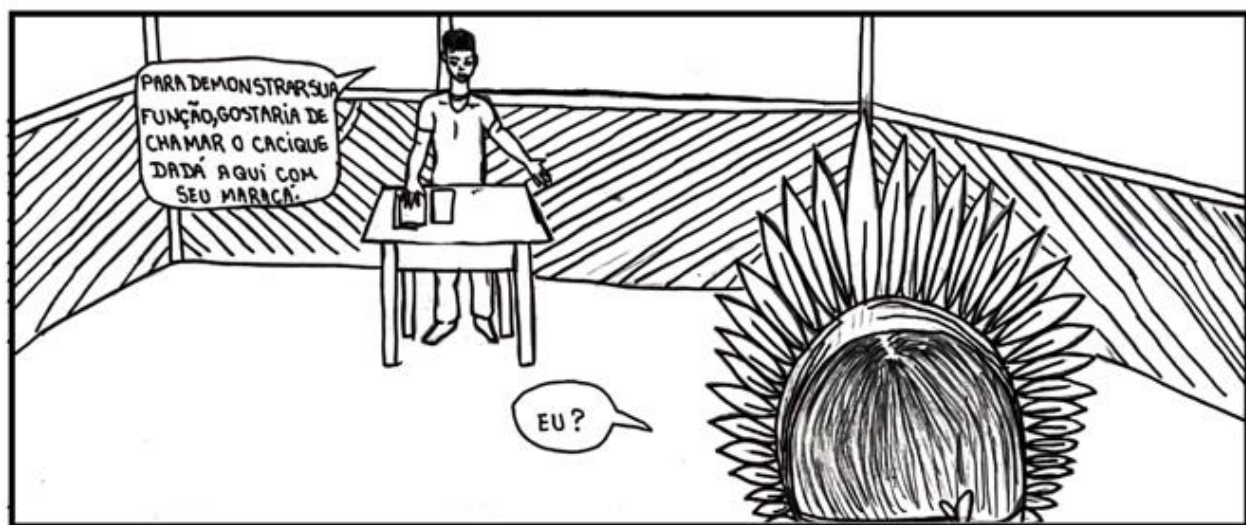






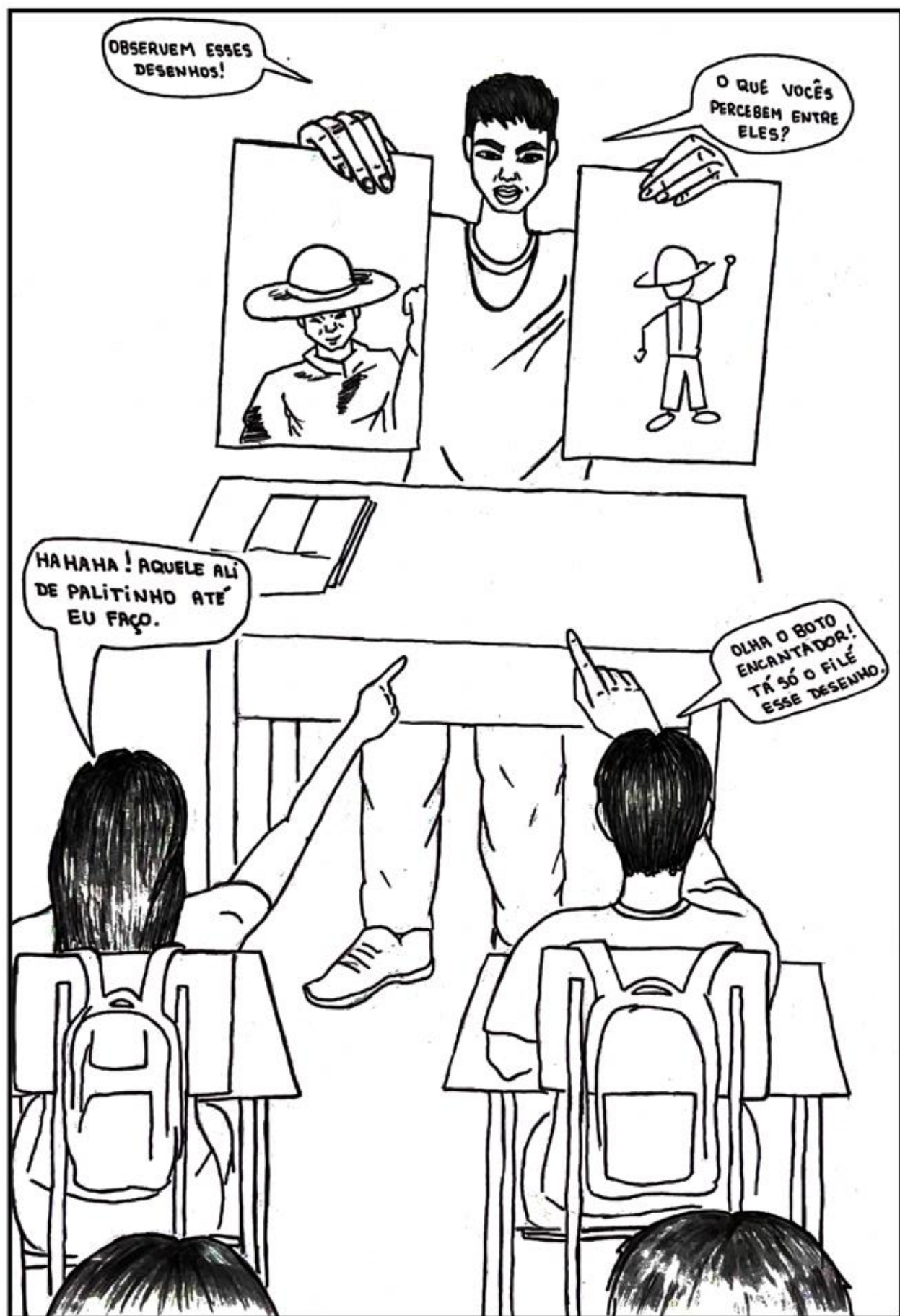


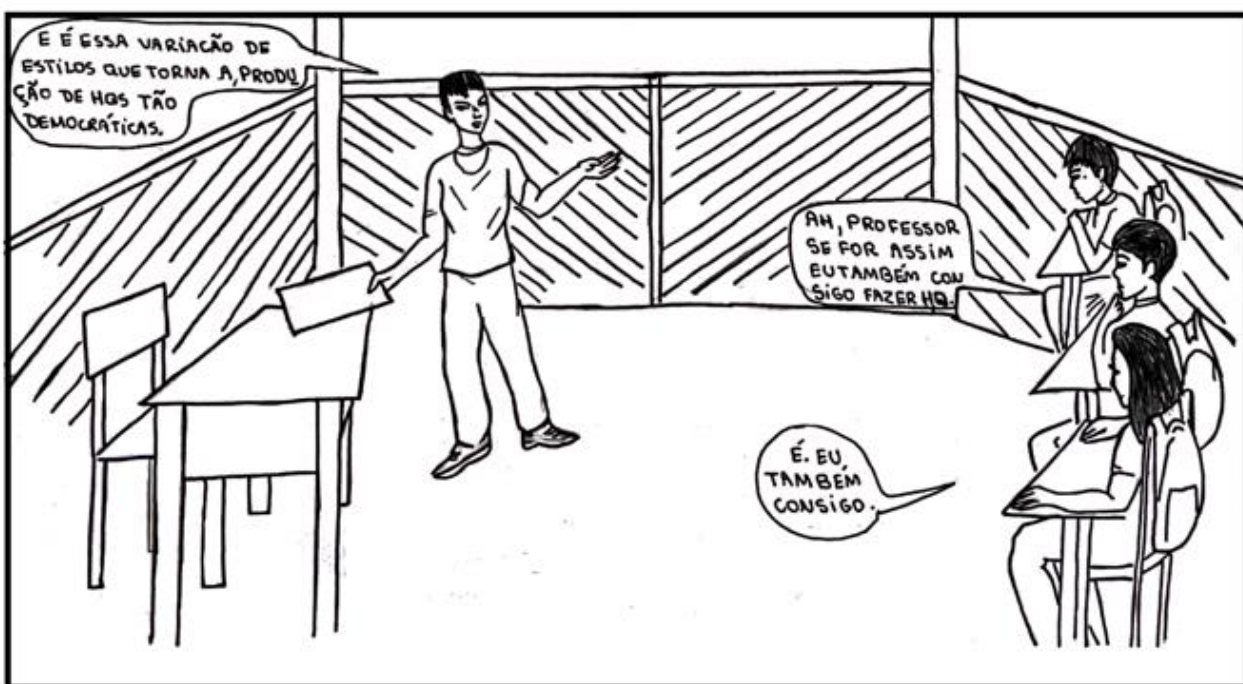








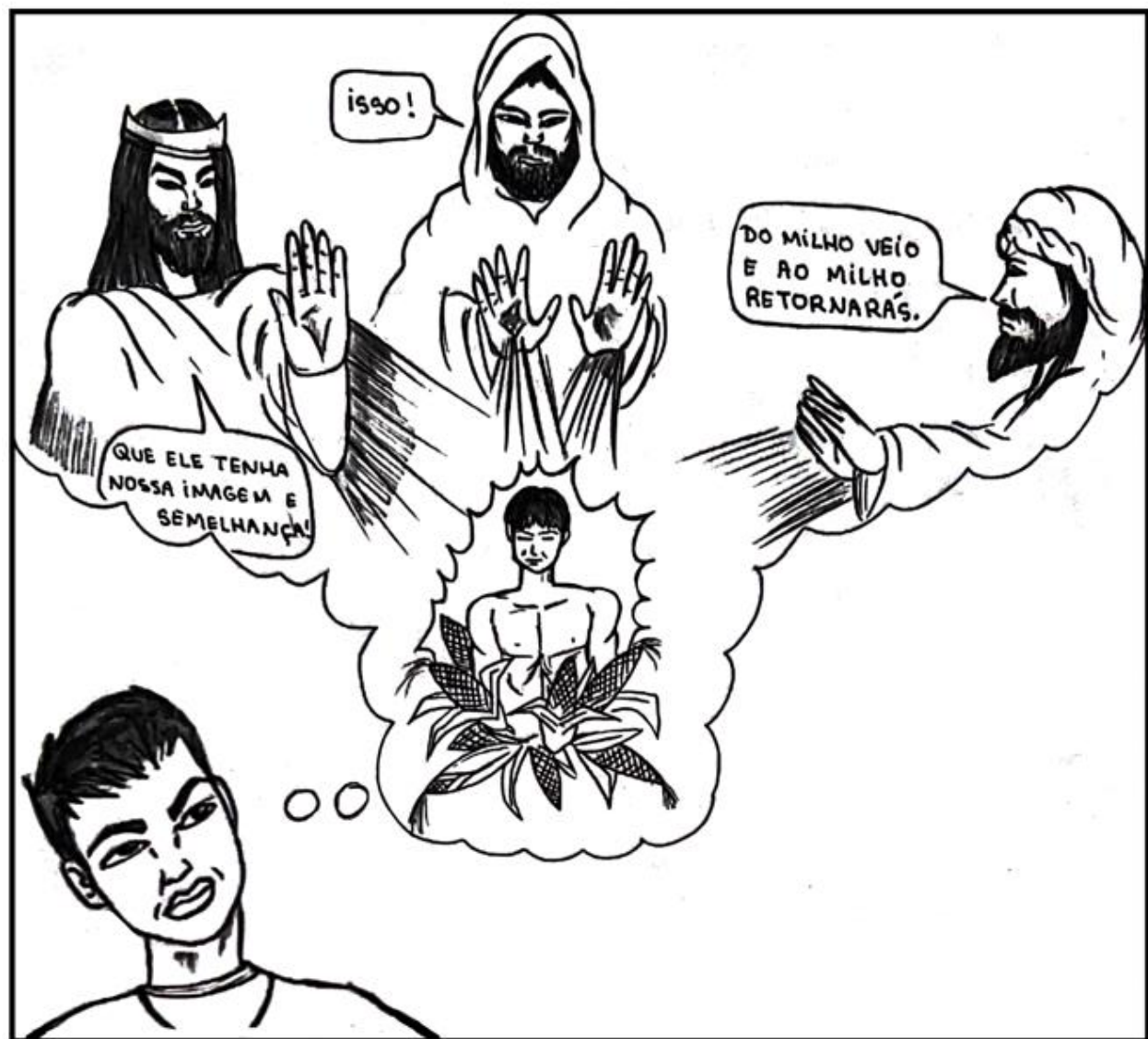


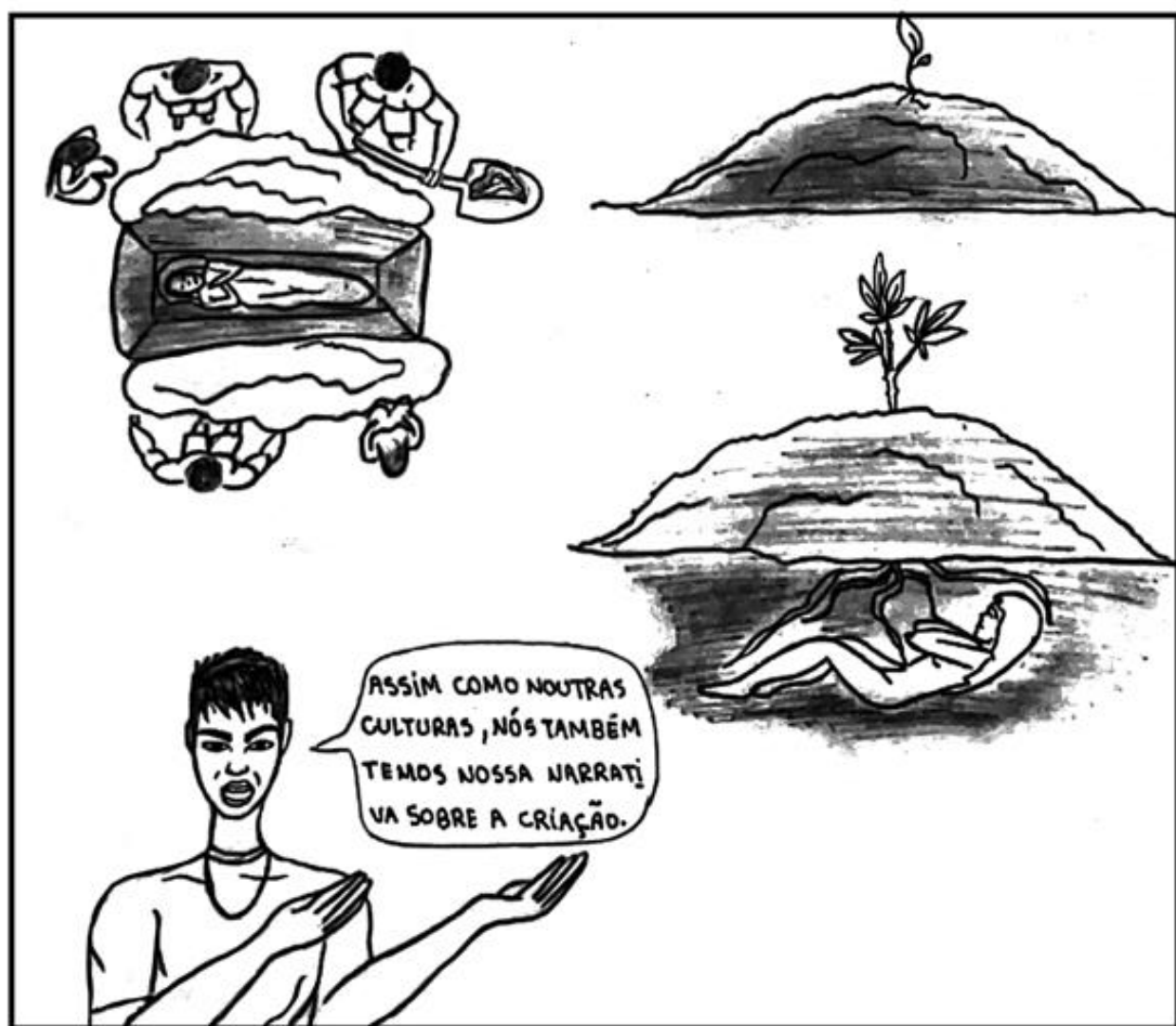
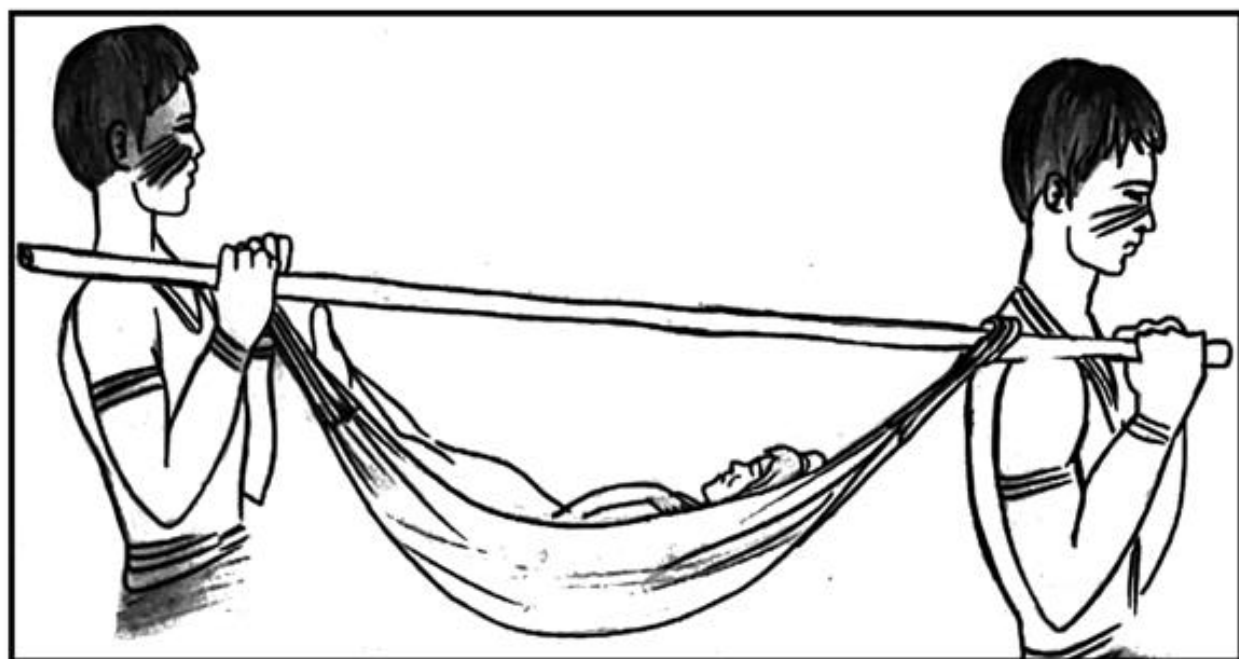




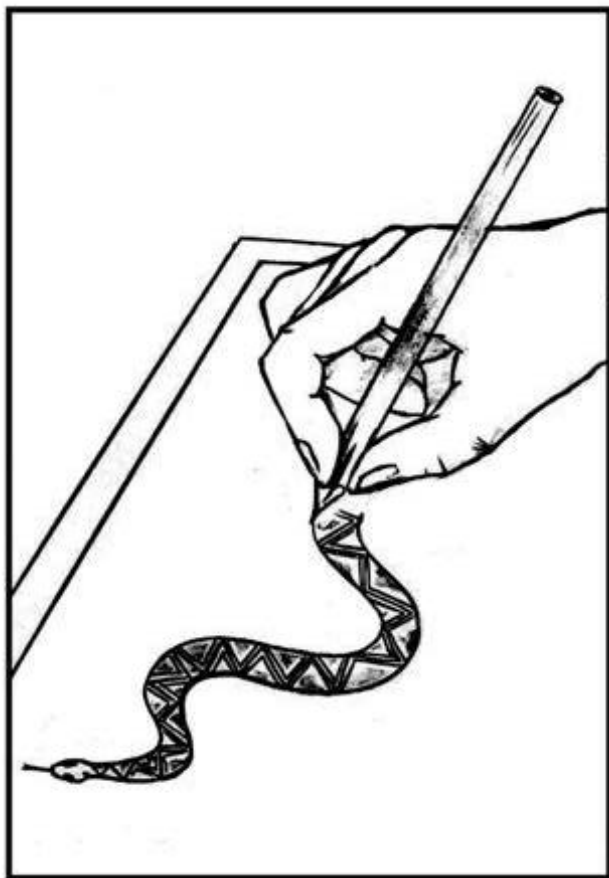
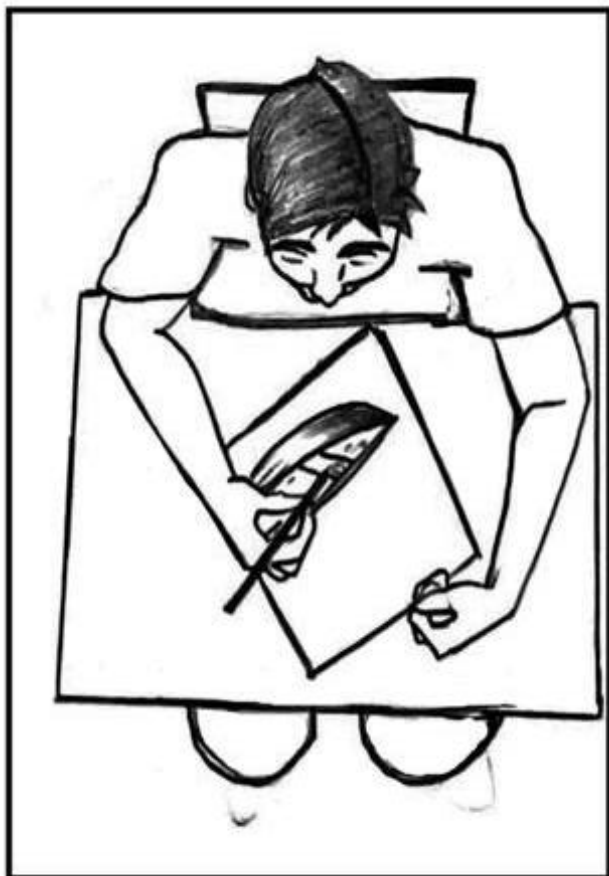
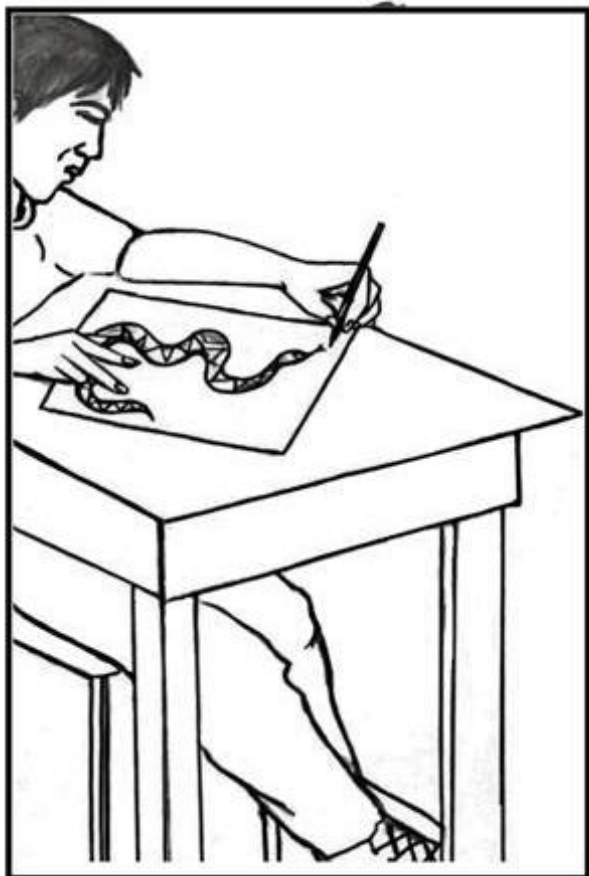




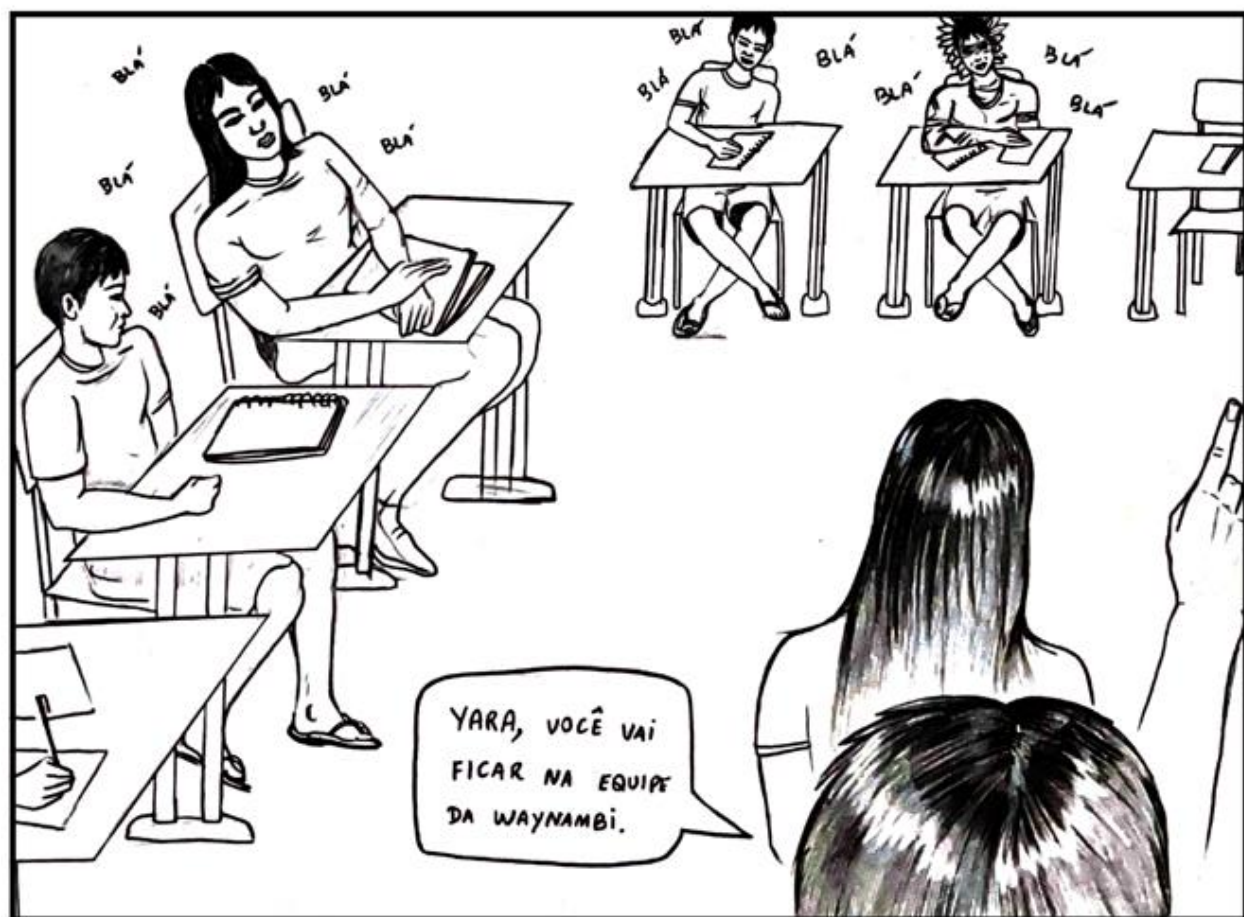


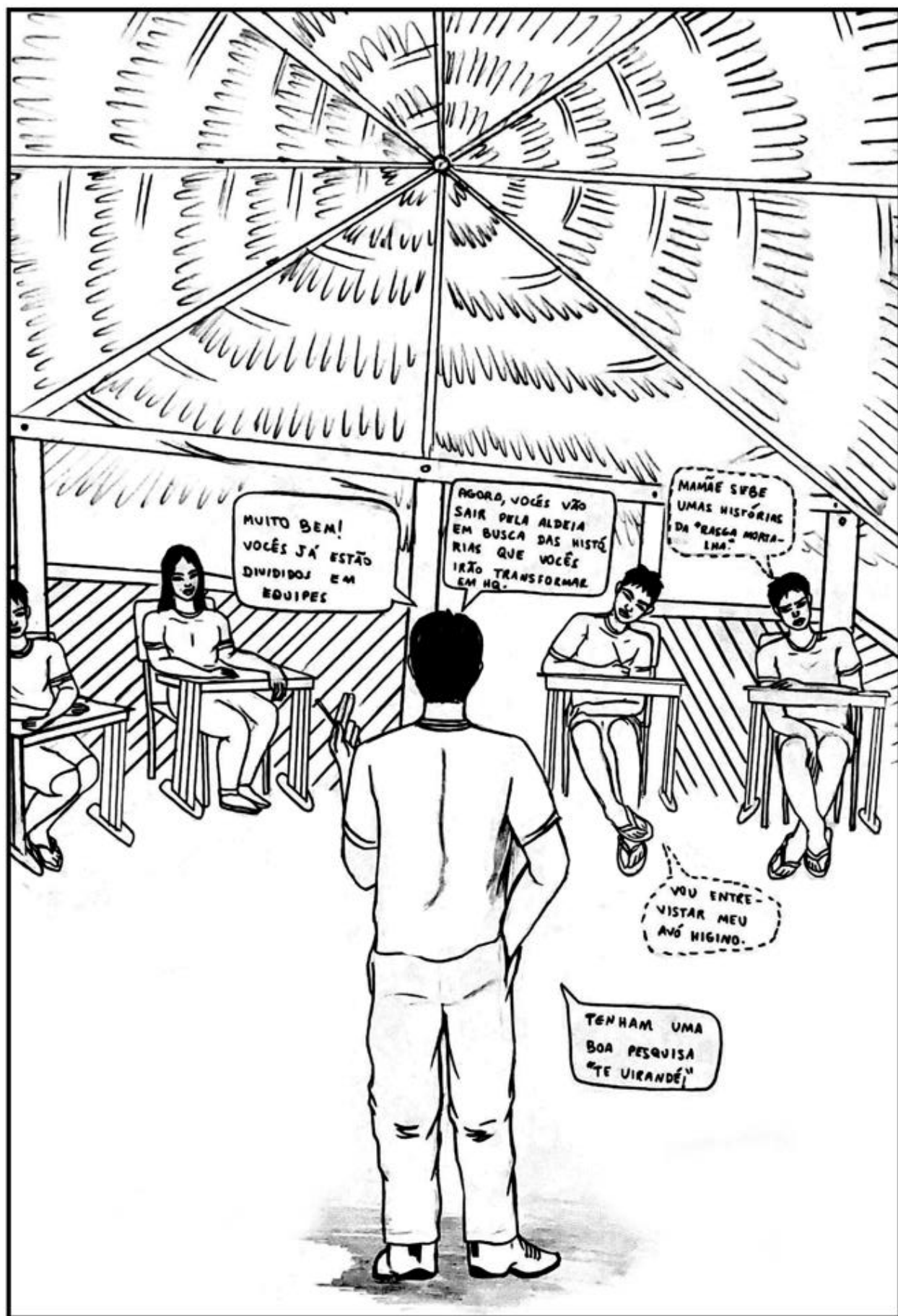


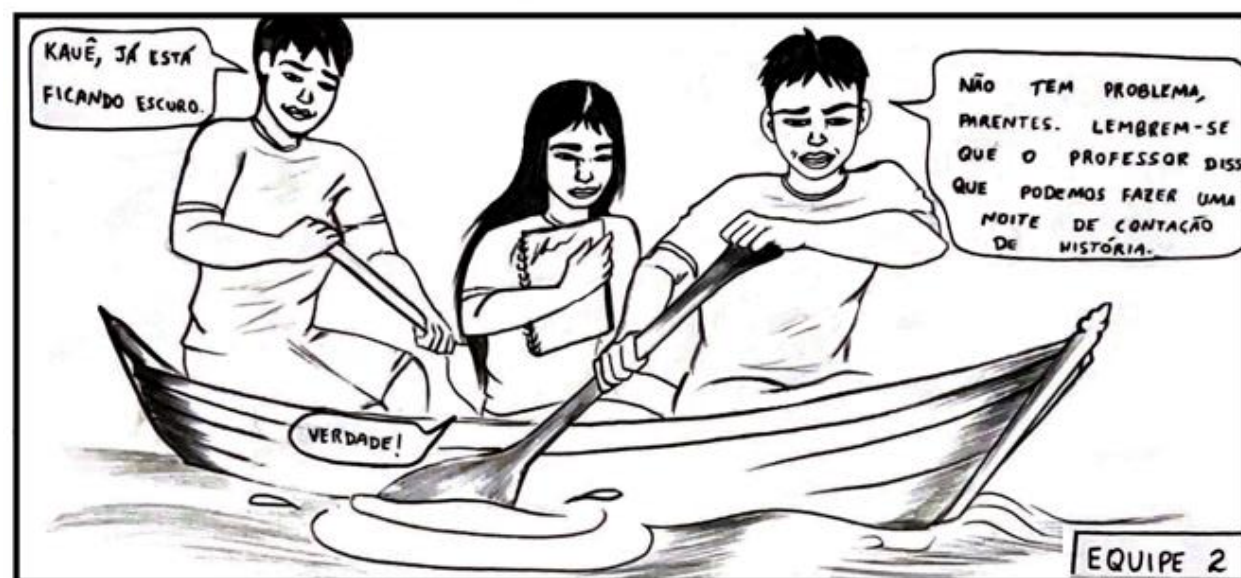
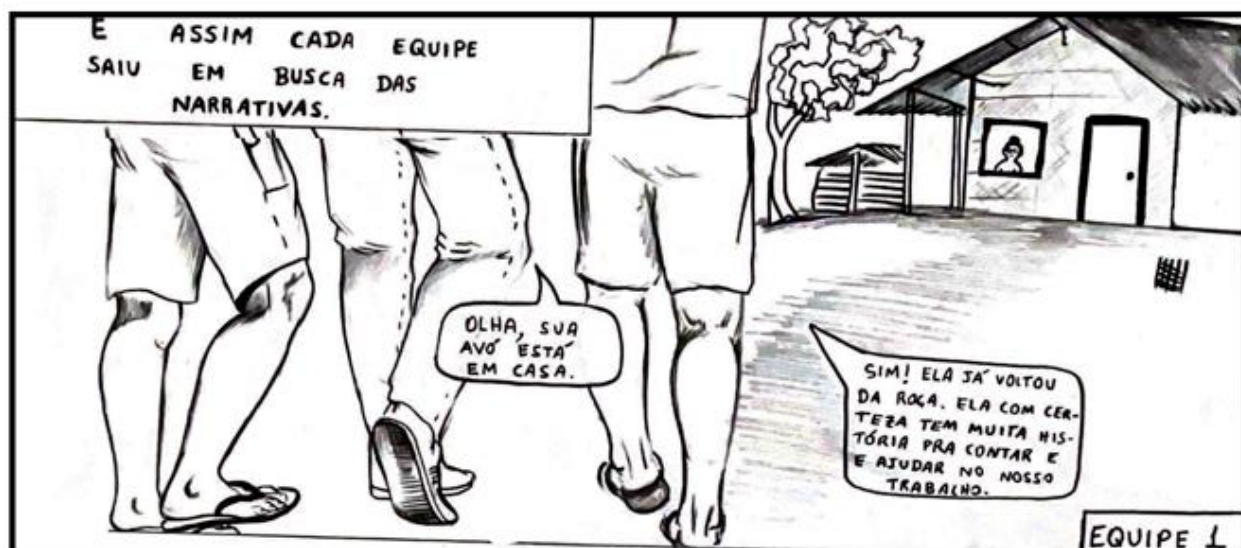


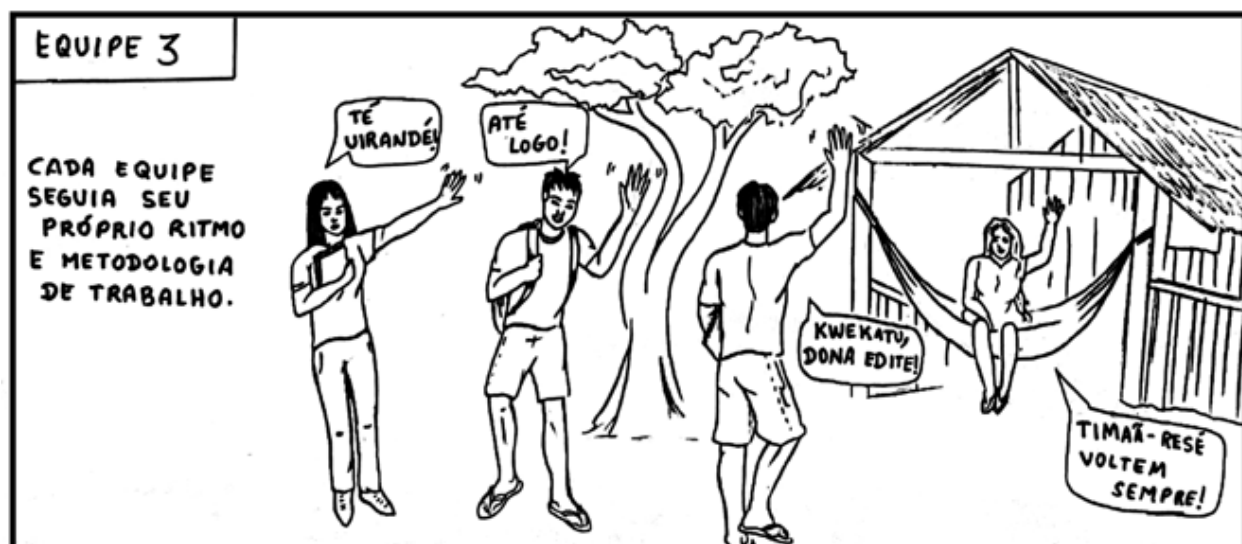


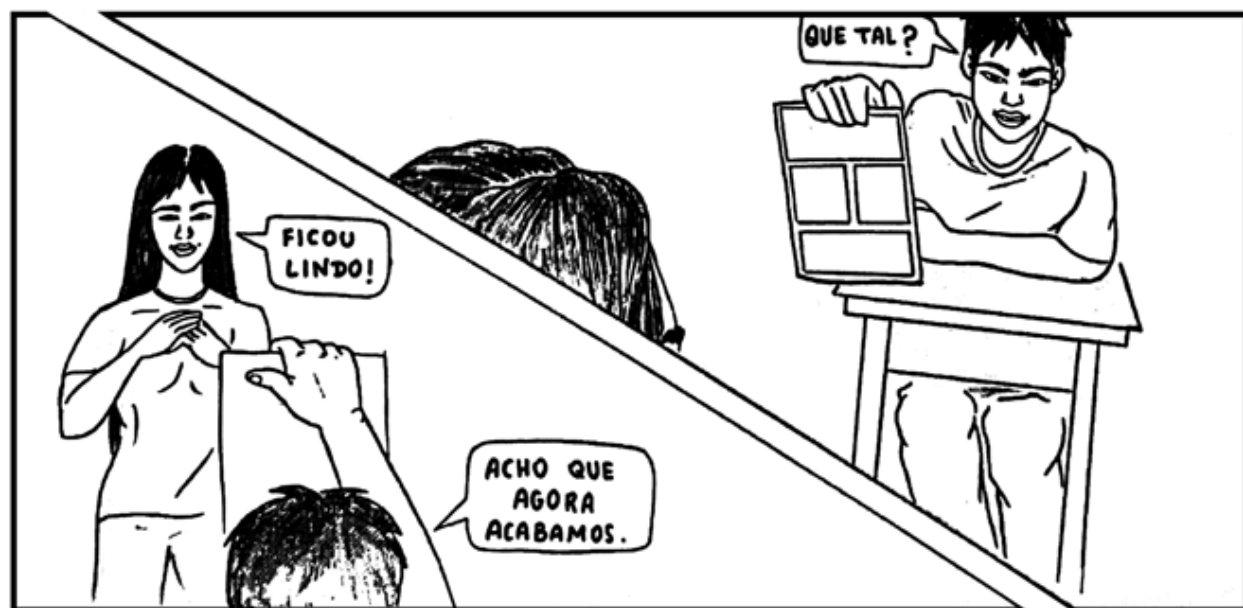
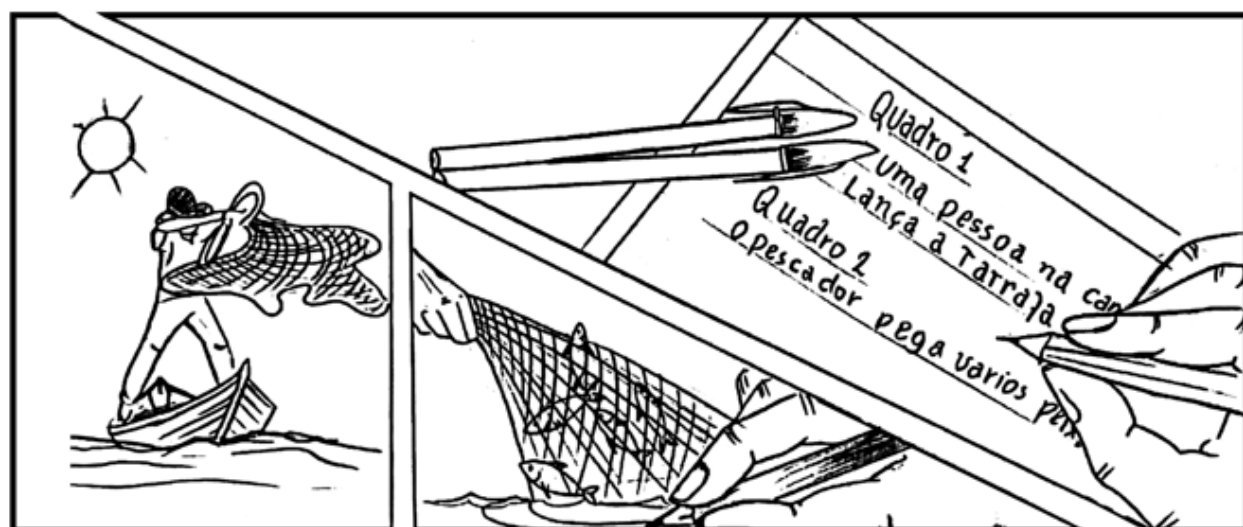


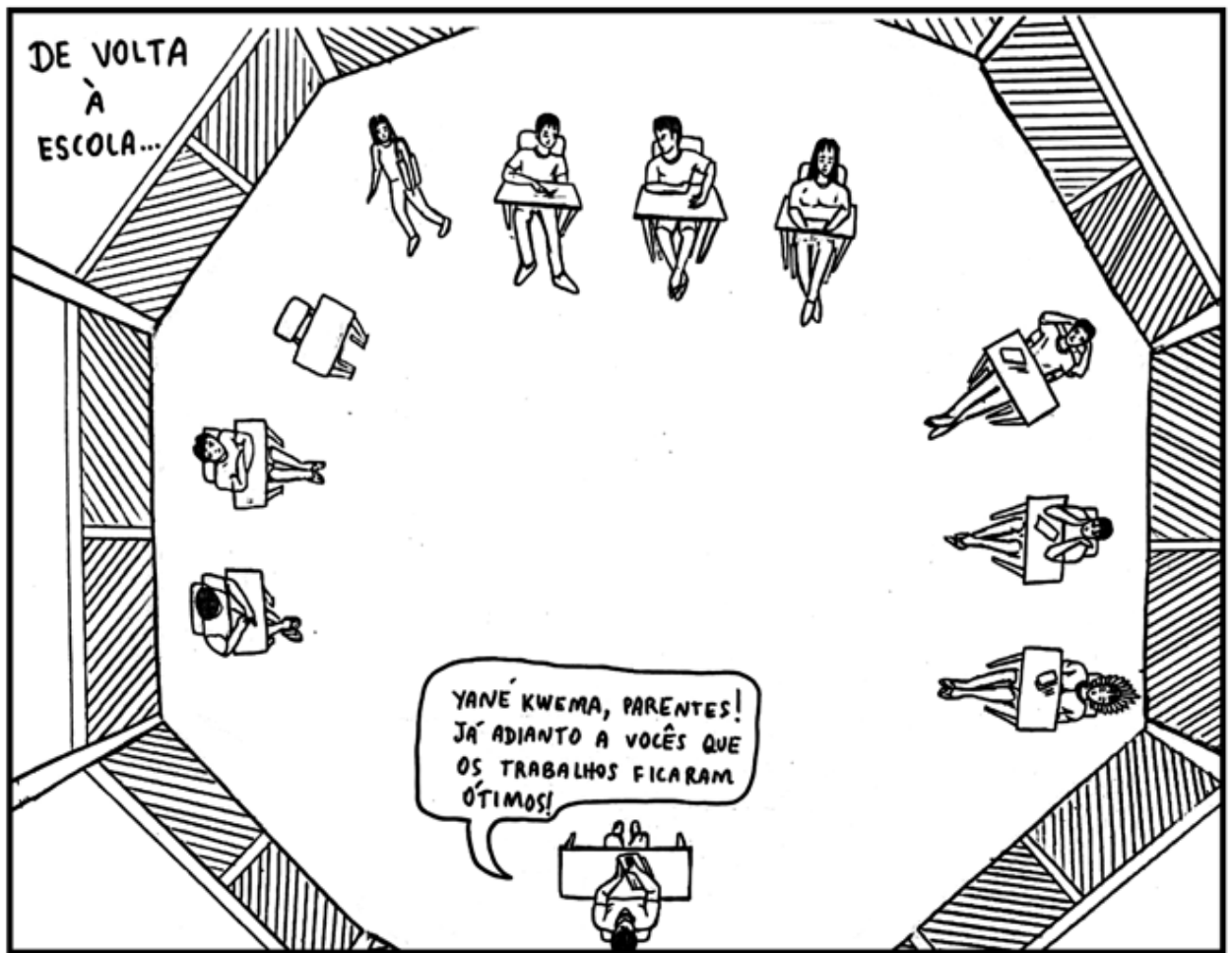




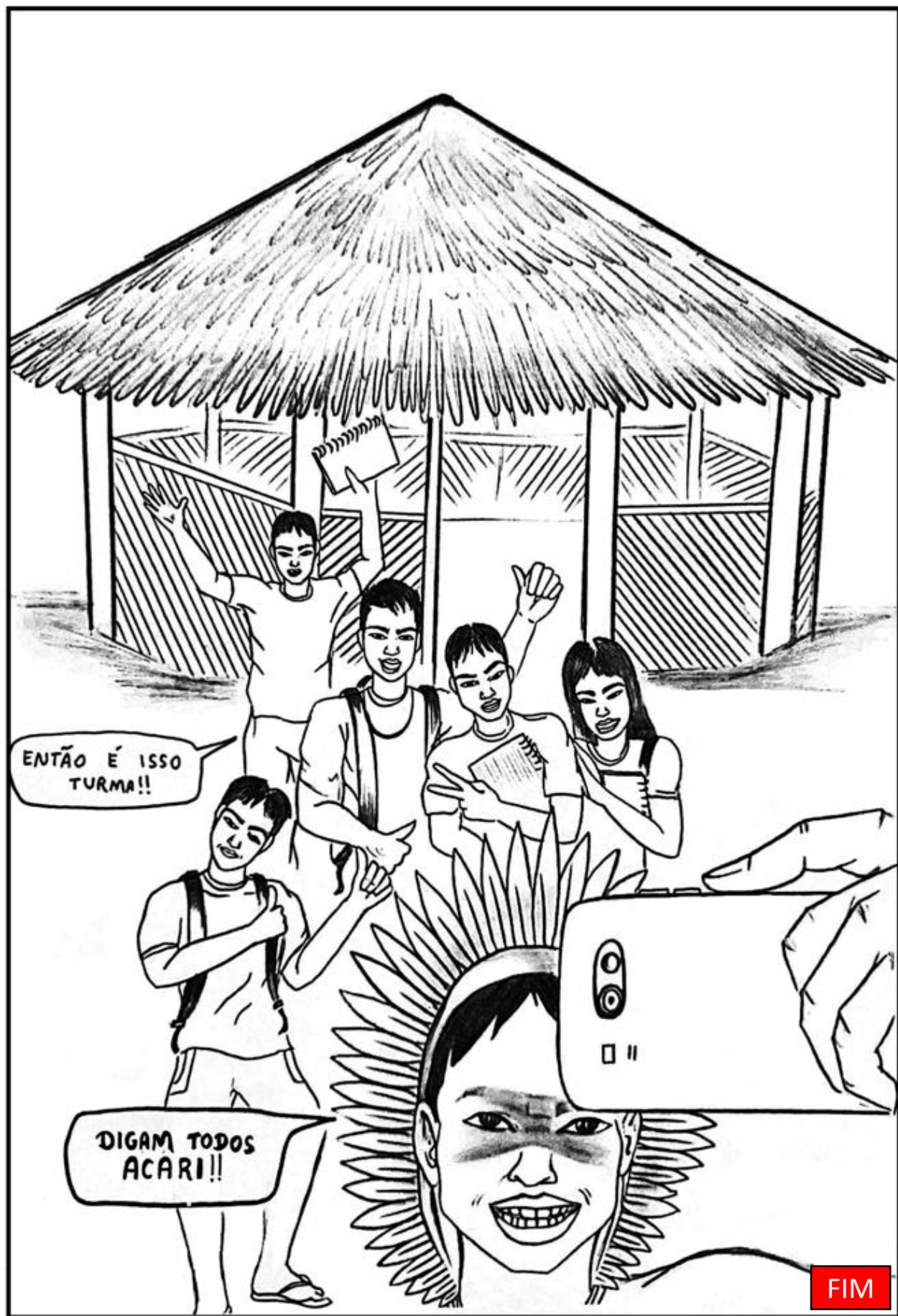






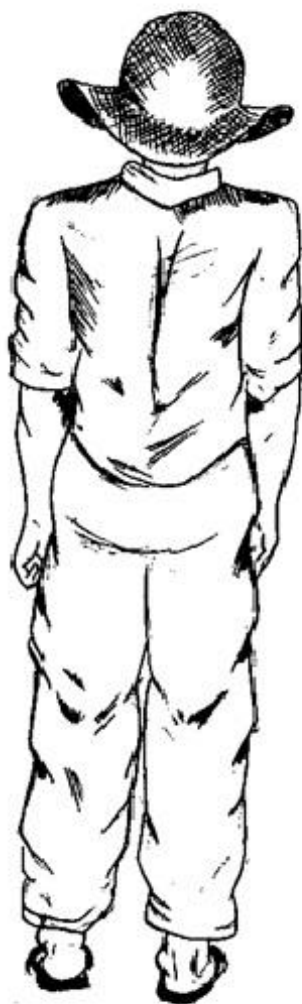






2

UMA IMERSÃO NOS CONCEITOS PARA CONSTRUÇÃO DAS HQs PARA OS PROFESSORES QUE TRABALHAM EM CONTEXTOS INDÍGENAS



São inúmeras as oficinas de produção de quadrinhos, e, diga-se de passagem, muito boas. Basta fazer um “Google” e uma lista de opções aparece. Contudo, encontrar essas oficinas direcionadas ao público indígena é extremamente difícil e isso demonstra a importância e a responsabilidade da construção desse material educacional. Assim sendo, propomos aqui uma alternativa de atuação em escolas de educação escolar indígena com base em nossas experiências de produção de quadrinhos com turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. No entanto, como houve a presença de alunos tanto do 5º ao 9º ano quanto alunos do Ensino Médio, a nossa expectativa é de que os alunos do Ensino Médio Modular Indígena possam também ajudar e colaborar com as séries iniciais e finais do Ensino Fundamental.

Vamos dividir essa imersão mais teórica em 4 (quatro) momentos, que serão detalhados, a seguir:

1º MOMENTO - IMERSÃO AOS QUADRINHOS

2º MOMENTO - IMERSÃO CULTURAL

3º MOMENTO - ILUSTRAÇÃO DE MAPEAMENTO

4º MOMENTO - PRODUÇÃO DAS HQS

1º MOMENTO - IMERSÃO AOS QUADRINHOS

A título de contextualização sobre o tema da oficina, faremos seguinte pergunta: **o que são histórias em quadrinhos?** Essa pergunta, inevitavelmente, leva-nos a pensar no que de fato faz os quadrinhos serem o que são. Retomaremos aqui o conceito de Scott McCloud, que as define como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta ao interlocutor” (McCloud, 1995 p.21). Esse conceito pode ser exemplificado com imagens em material impresso, em aldeias em que não tem eletricidade ou outras possibilidades de uso de materiais diversificados. Nas aldeias em que existe a possibilidade de usar o datashow, essa ferramenta pode ajudar muito na compreensão das estruturas das HQs, uma vez que o professor pode usar e abusar das imagens, que ajudam a compreender essa arte.

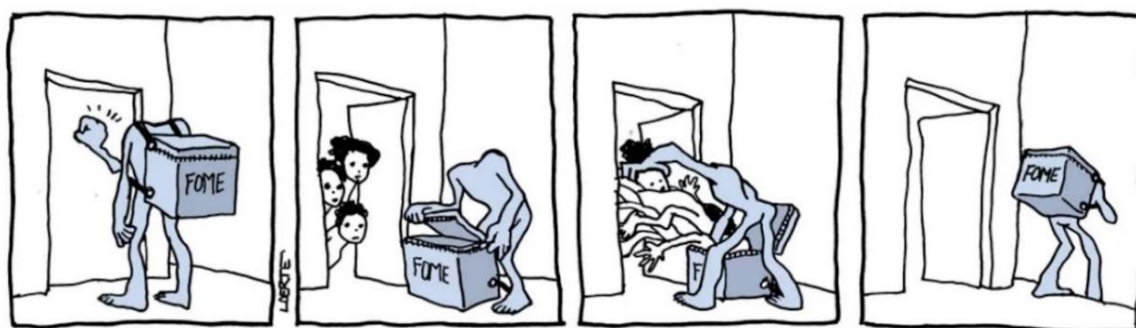


Trabalhar com histórias em quadrinhos, conforme Vergueiro e Ramos (2021) já orientou, é preciso ter intimidade e estar familiarizado com essa linguagem. Pensando nisso, antes de se promover a produção propriamente dita, são necessárias algumas orientações básicas sobre a linguagem das HQs.



Convictos dos trabalhos que os professores já desenvolvem junto a seus alunos na produção de histórias que contêm textos escritos e pictóricos, nosso objetivo nesta etapa é deixar os professores bem-informados sobre as características que determinam uma HQ, trazendo seus principais elementos constituintes e formatos:

Tiras – Nesse formato, a história acontece em três ou quatro quadros, geralmente na horizontal. Comumente, apresentam sátiras, críticas sociais ou políticas. Para os alunos do ensino Médio, vale lembrar que as tiras têm aparição constante nos vestibulares das faculdades e universidades, assim como no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Logo é imprescindível desenvolver a capacidade interpretativa das tiras. Dentre algumas das mais famosas estão a Mafalda, do argentino, Quino, A turma do Charlie Brown, de Schulz, Calvin e Haroldo, de Bill Watterson, etc. No Brasil, muitos quadrinistas também se destacam, como: Angeli, conhecido pelas publicações nas revistas Chiclete com Banana e Laerte, cuja publicação mais recente é o Manual do Minotauro.



Graphic Novel – A princípio, o termo, Graphic Novel, novela gráfica, foi uma estratégia de *marketing* para desvincular da referência que as pessoas faziam das HQs como sendo de caráter cômico ou voltadas apenas para o público infantil. O termo foi criado por Will Eisner. Hoje em dia, tem como característica ser uma história fechada num único volume, assemelhando-se aos livros enquanto aparência, mas, por ter em seu conteúdo o uso da linguagem dos quadrinhos, a *graphic novel* torna-se totalmente diferente. Independentemente da nomenclatura, são HQs, e isso deve ficar claro aos professores.

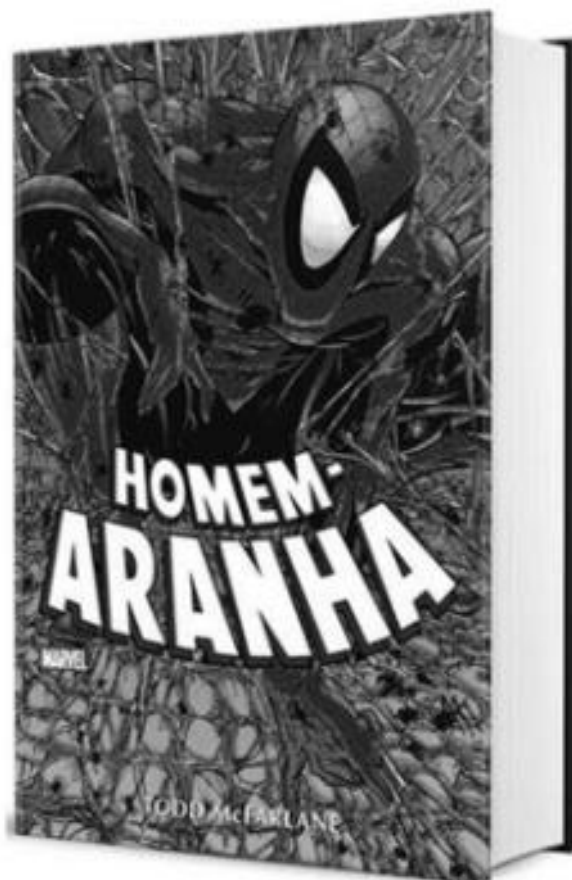


Revistas (Gibis) – Podemos entender a revista como sendo um veículo de promoção dos quadrinhos que mais popularizou essa mídia, devido ao material impresso envolvido. As características das revistas, visualmente falando, geralmente, não possuem muitas páginas, logo, as histórias tendem a ser mais curtas e as capas moles (muito conhecidas como “formatinhos”). Alguns exemplos são: a Turma da Mônica, Zé Carioca, Tio Patinhas e o Superman.

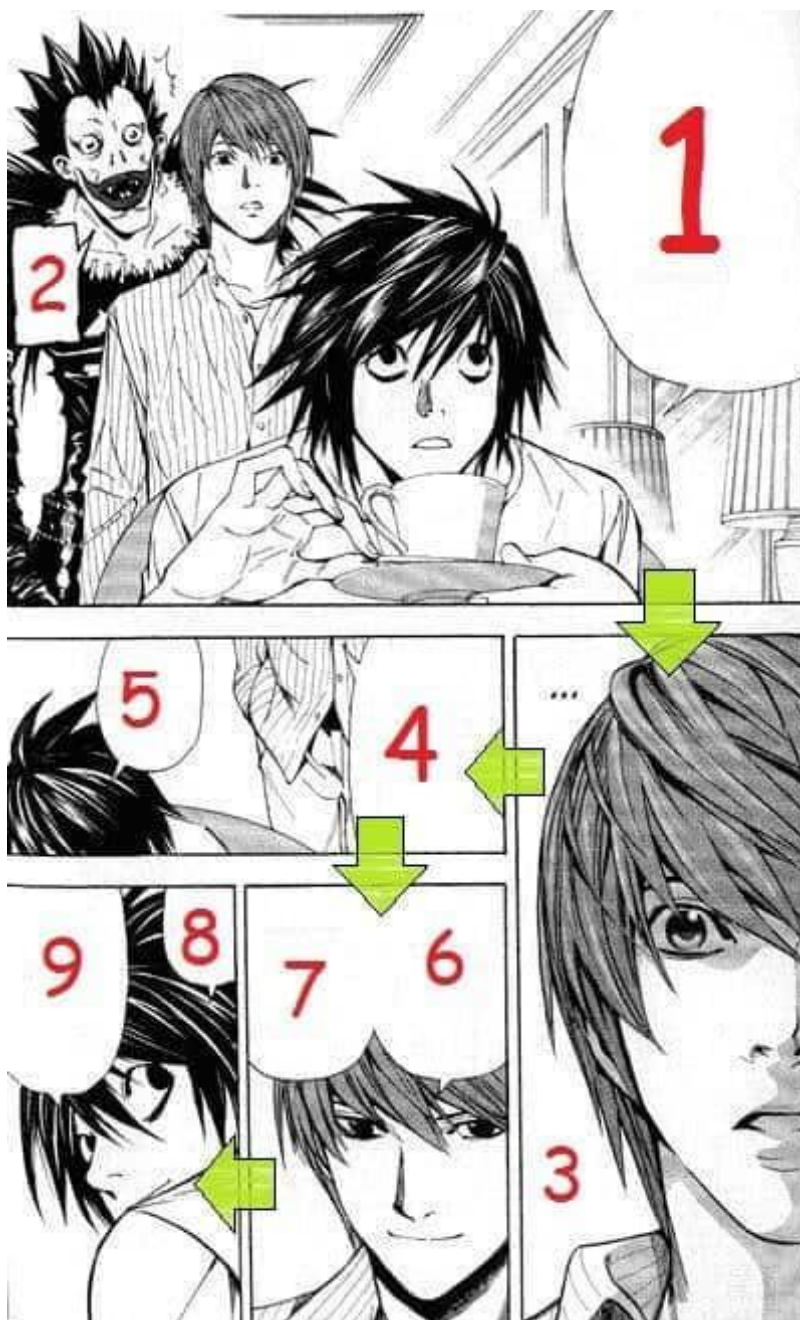
Livros – Os livros não são quadrinhos. Esclarecerei que, ao contrário das HQs, os livros não se usam, necessariamente, das imagens para desenvolver a narrativa, muito embora alguns deles possam possuir ilustrações. Precisa ficar claro, que as duas mídias são, ou podem vir a ser, importantes fontes de informação. Nesse ponto, é interessante trazer o que pensa Waldomiro Vergueiro a esse respeito. Para ele:

Os quadrinhos não podem ser vistos pela escola como uma espécie de panaceia que atende a todo e qualquer objetivo educacional, como se eles possuíssem alguma característica mágica capaz de transformar pedra em ouro. Pelo contrário, deve-se buscar a integração dos quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica, etc., tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes. (RAMA *et al.*, 2020 p.21)

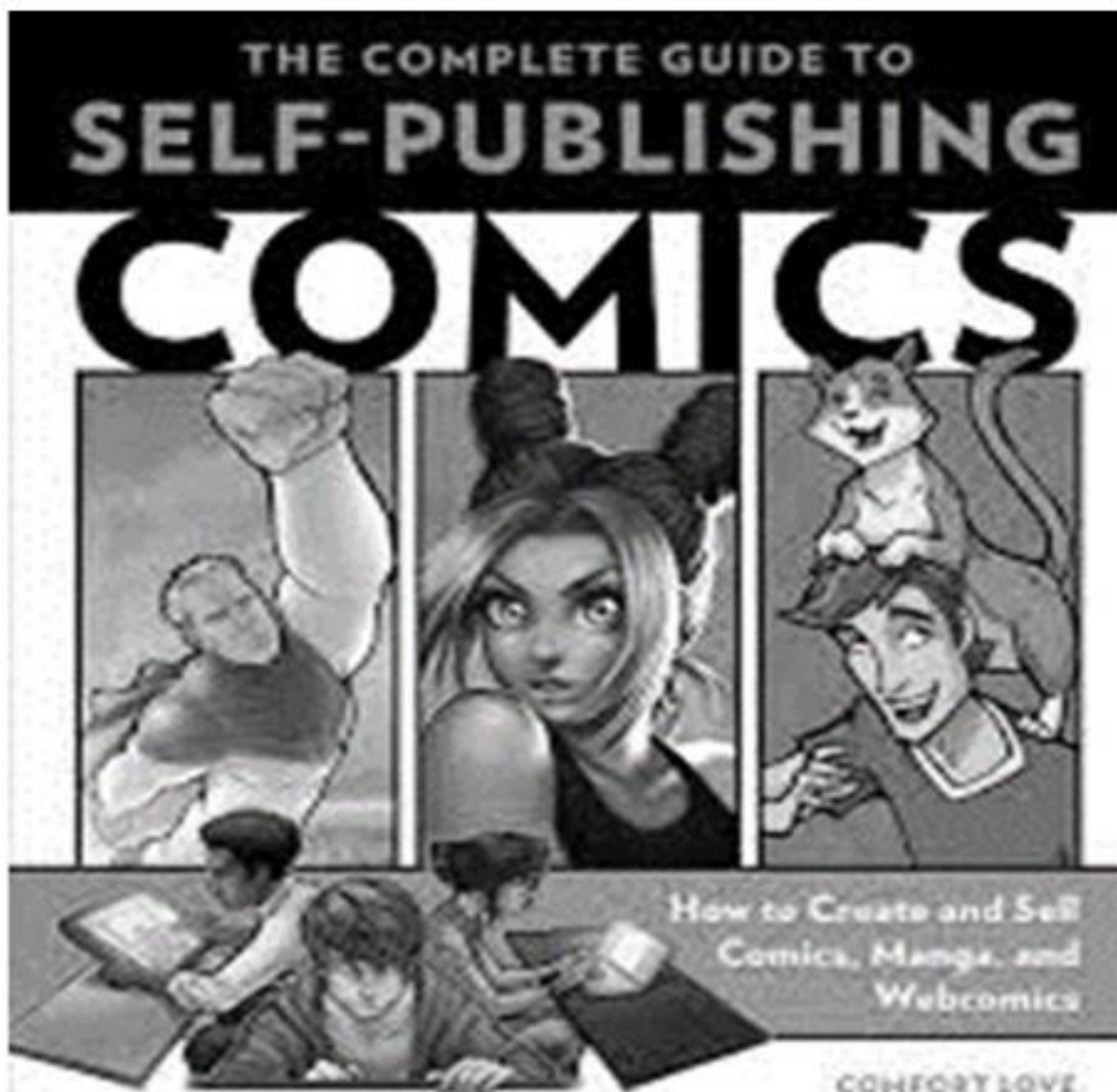
Omnibus – Essa HQ tem como público principal os colecionadores. Seu formato é grande, e costuma fazer a republicação de histórias compiladas num único volume. Ela também é de difícil manuseio para leitura, devido ao seu tamanho. Por ter como foco de venda um público específico, as tiragens são baixas, o que acaba encarecendo o seu valor para o consumidor final.



Mangás – Os mangás são os tradicionais quadrinhos japoneses. Apesar de sua nacionalidade, esse tipo de quadrinho é produzido por outros países. O nome mais famoso nesse segmento é, sem dúvida, Osamu Tezuka, considerado o “pai” do quadrinho japonês. Uma das características dos mangás está na experiência de leitura. Ao contrário da leitura que se faz no ocidente, ou seja, da esquerda para a direita e de cima para baixo, nos mangás, ela se dá da direita para esquerda, começando por aquela que seria para nós no ocidente, a última página. Para quem não é acostumado, a sensação seria de ler um livro de trás para frente.



Webcomics – São quadrinhos, porém numa versão digital. Podem ser lidos em tablets, computadores, celulares, Kindle etc.

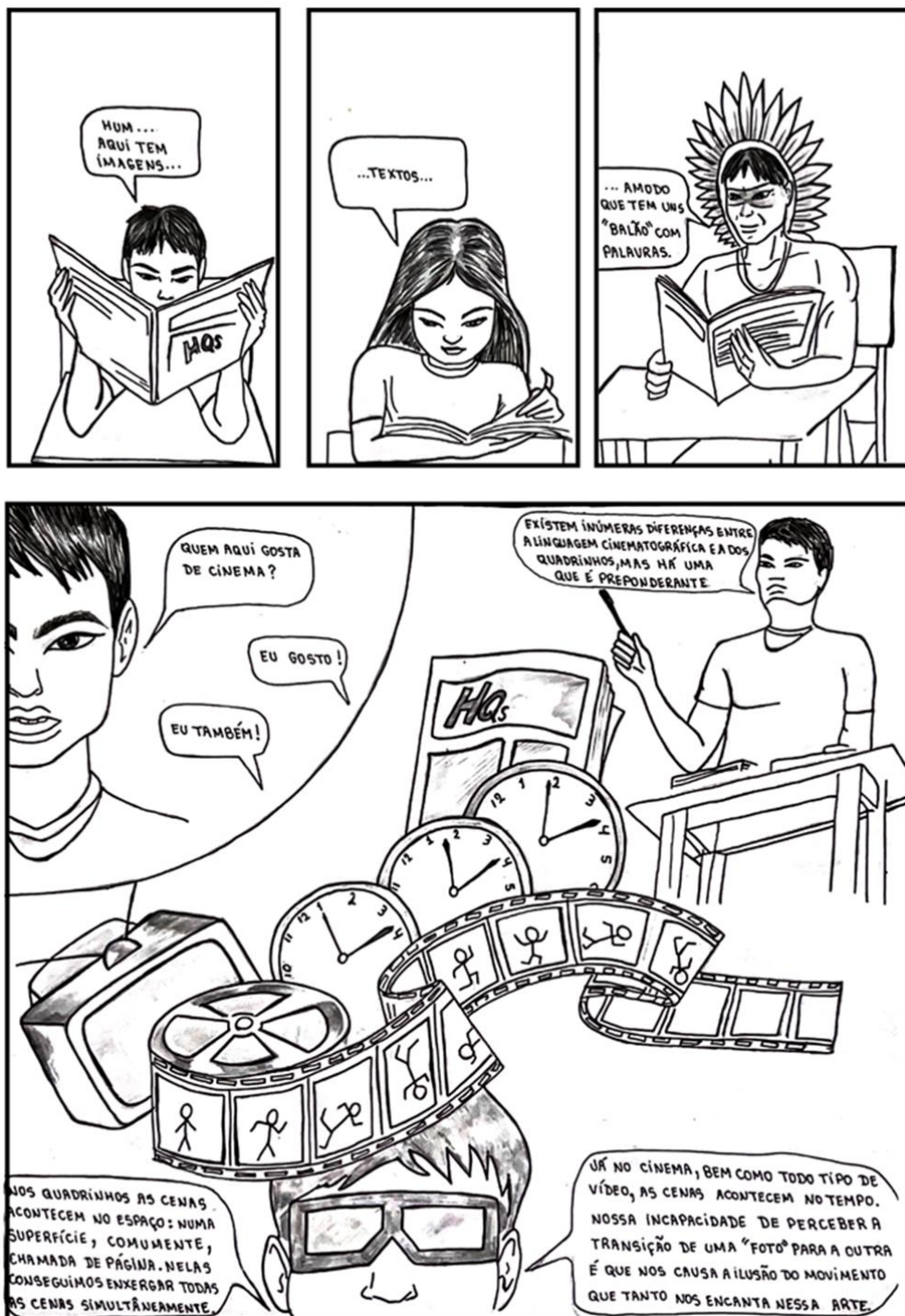


Dependendo da proposta do quadrinho, a versão digital pode apresentar limitação na experiência de leitura projetada para a versão física. É o caso de histórias que se usam da metalinguagem na exploração das páginas, algo que os digitais, em algumas situações, não permitem.

Linguagem das HQs

No caso das HQs, as histórias acontecem no “espaço”, numa superfície, como numa página, por exemplo, enquanto nos vídeos, e, por assim serem, na linguagem do cinema, acontecem no tempo, uma vez que as imagens/fotos/frames são dispostas, temporalmente, uma após a outra.

Mais uma vez, demonstraremos a abordagem por meio de imagens impressas ou digitais. A seguir apresentamos as funções básicas de elementos comunicativos recorrente nessa mídia, começando pela própria “página”.



Páginas – As páginas, nas HQs, podem ser entendidas como uma unidade de tempo da história que se conta.



Recordatório – No recordatório pode estar contida a fala do personagem, do narrador, ou do narrador personagem. O recordatório pode ser um recurso auxiliar na história, pois pode trazer uma informação não apresentada na cena, o local onde ocorre, a data, etc. Enfim, uma forma de situar o leitor.



Requadro – Podemos entender os requadros como sendo aquelas molduras que aparecem em volta das cenas. Os requadros, normalmente, são divididos em quadros. Em algumas HQs, esses quadros são explorados de maneira artística, proporcionando novas experiências de leitura.

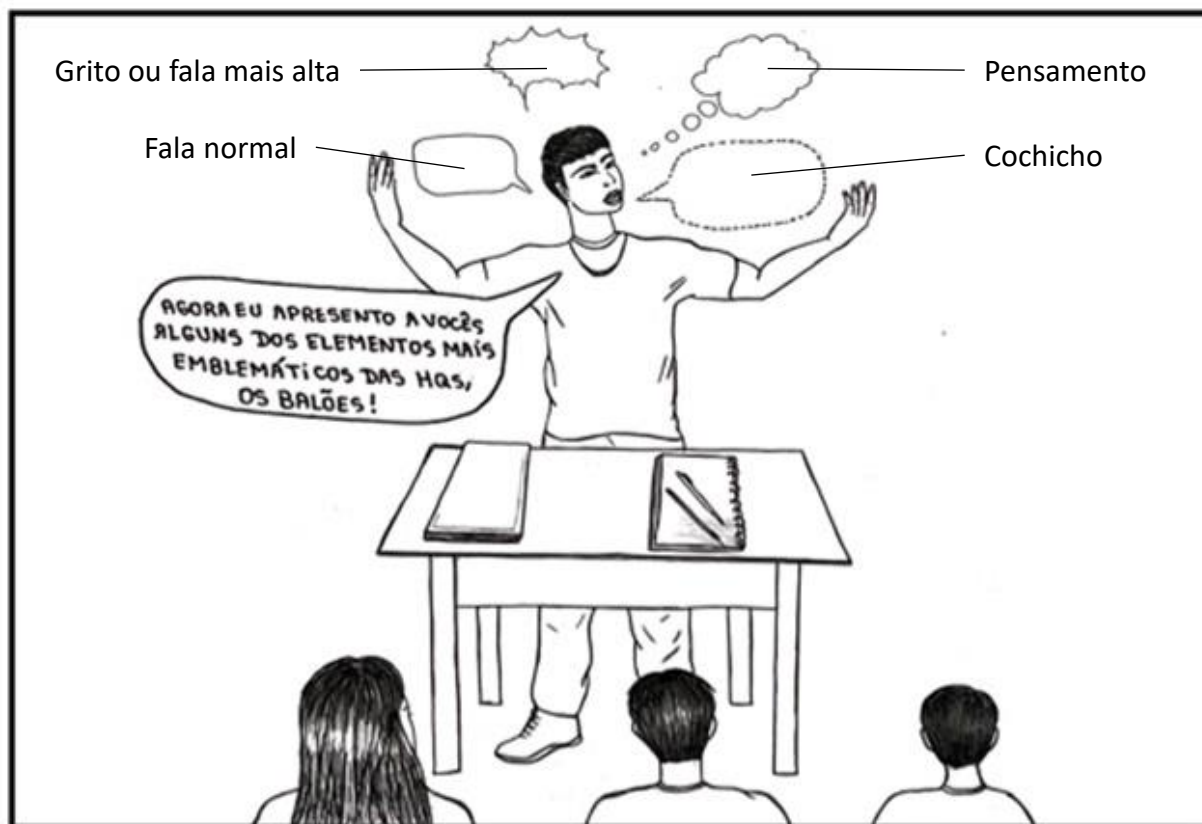


Transição – São sequências de imagens que indicam movimento ou não. O roteirista e o autor definem qual sensação querem transmitir ao leitor.

Sarjeta – É o espaço entre os quadros. Parafraseando McCloud (1995), a sarjeta seria uma espécie de limbo, onde a imaginação do leitor fica “responsável” por completar a ação subentendida que fica entre um quadro e outro. Podemos dizer que alguns autores optam por fazer suas HQs sem os tradicionais quadros, logo, as sarjetas são omitidas, contudo, ainda sim, no “entre cenas” o leitor continua a ter participação ativa.



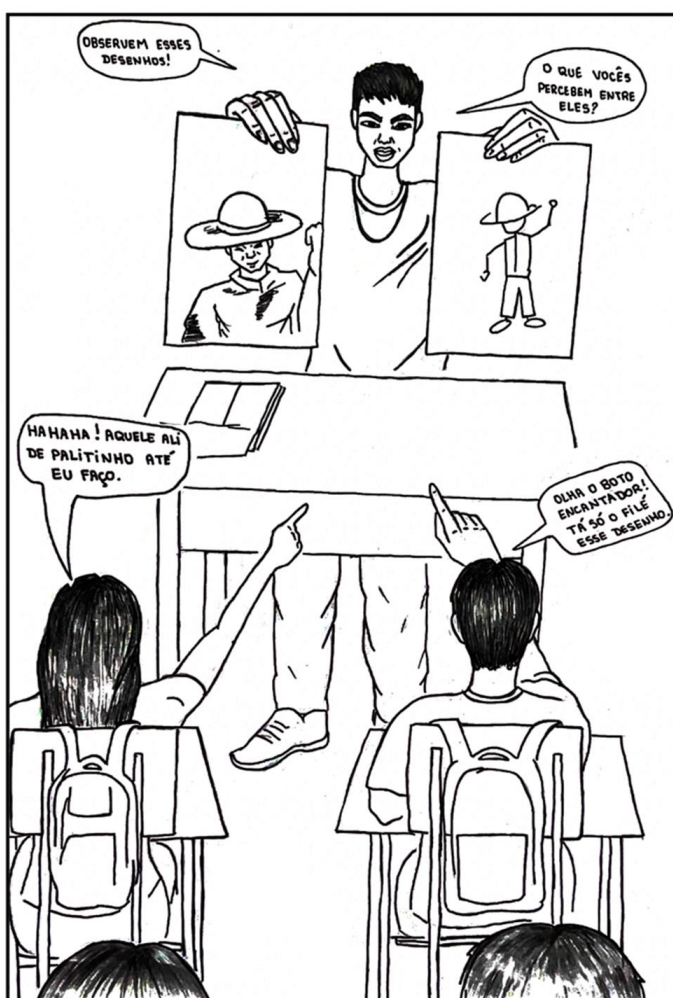
Balão – O balão pode ser entendido como um signo de fala nos quadrinhos. Apresentaremos alguns balões de fala mais comuns (cochicho, pensamento, fala, grito, fala coletiva etc.). Apesar de simbólico, nem toda HQ vai ter balões. Como exemplos temos os quadrinhos mudos, que só nos apresentam imagens e contam perfeitamente a história. As bordas dos balões ou o seu formato já nos diz a que servem. Nas HQs é comum por exemplo o balão do cochicho ou sussurro, que é aquele cuja borda é feita de pontilhados ou tracejados.



Onomatopeia – Antes de trazer o conceito da palavra, onomatopeia, o professor pode pedir aos alunos que apontem uma maneira de tentar representar os sons, por exemplo, dos maracás utilizados nos rituais sagrados e festivos do povo, das batidas de pés, também feita nos ritos. Talvez, dessa forma, os alunos encontrem uma maneira mais intuitiva para fazer essas representações visuais. Na sequência, explicaremos que onomatopeias são recurso gráfico para representar, visualmente, os sons de fenômenos da natureza, de objetos, explosões, latido de um cachorro, o barulho da chuva caindo no chão, trovões, cantos dos pássaros, miado do gato, etc.



Estilização – Aqui, escolhe-se o traço a ser usado para desenvolver os desenhos. Não há juízo de valor. Há arte que tenta imitar o mais próximo possível a realidade, no entanto, há outras, que são feitas de maneira “mais simples”, como uma forma mais estilística. “A abolição do trabalho” de Bob Black e Bruno Borges é um exemplo de quadrinho com traço “menos sofisticado”.



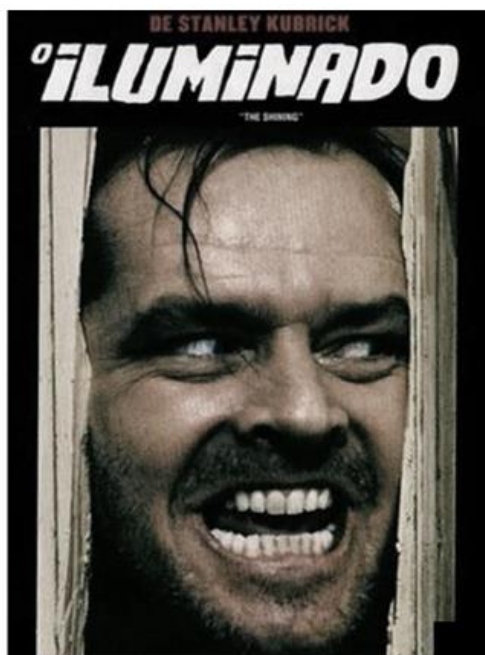
Gênero

Os gêneros serão apresentados com a finalidade de deixar os alunos cientes de que há uma categorização feita sobre as histórias em quadrinhos, da mesma forma que ocorre nos cinemas e demais literaturas. Contudo, é importante deixar claro que isso não deve ser uma preocupação no primeiro momento, para que possam ficar mais livres na criação. Essa categorização pode ser feita a posteriori, de preferência, ao término da oficina, quando os alunos já tiverem feito seus quadrinhos.

Aqui estão alguns dos gêneros mais conhecidos:

- | | | |
|----------------|--------------------|-----------------|
| -Ação/aventura | -Mistério | -Terror/horror |
| -Fantasia | -Ficção científica | -Autobiográfico |
| -Drama | -Comédia | -Super-heróis |

A partir das histórias colhidas o professor pode fazer um exercício de categorização das histórias. É sempre bom perguntar aos alunos quais os filmes que eles mais gostam para depois tentar categorizá-los em algum dos gêneros mencionados. Na sequência, citarei dois ou três filmes de gêneros distintos da “cultura pop”, para que possam ter mais referências. Como, por exemplo, o filme *O Iluminado*, baseado no livro de Stephen King, pertencente ao gênero “Terror”; ou *E.T. O Extraterrestre*, de Steven Spielberg, na categoria Ficção Científica.



Para fazer mais sentido essa classificação, podemos traçar um paralelo desses gêneros com algumas histórias da cultura local, afinal de contas, são inúmeras as histórias de visagens conhecidas pelos indígenas que facilmente poderiam se enquadrar na categoria terror/horror. E até mesmo histórias sobre mistérios envolvendo algumas encantarias do povo Borari e Arapyun; outras sobre aventuras de caçadas, bebedeiras, festas e situações engraçadas. Essas conversas demonstram aos alunos suas histórias serem tão interessantes e ricas quanto muitas outras clássicas e famosas, porém, ainda pouco conhecidas.

Demografia

É preciso esclarecer que toda produção, seja ela quadrinho, cinema, televisão, etc., precisa (ou não) de uma classificação etária ou público específico para a qual a história será direcionada. No caso das histórias produzidas pelos alunos, com base nos relatos levantados, provavelmente, essas serão livres para qualquer público ou faixa etária, já que a maioria delas são de conhecimentos de praticamente todo o povo, e quando forem pouco conhecidas é de interesse de todos que deixe de ser. Seguem alguns públicos possíveis:

- | | | |
|-----------------|-------------------|-----------|
| -Infantil | -Meninos | -Meninas |
| -Homens adultos | -Mulheres adultas | -LGBTQIA+ |
| -Etc. | | |

Nacionalidade

O termo “Quadrinho” ou “Histórias em Quadrinhos” é nomeado de forma diferente em outras partes do mundo. Seguem alguns exemplos:

- HQ ou Gibi (Brasil)
- Comics (EUA)
- Mangá (Japão)
- Fumetti (Itália)
- Banda desenhada (Portugal)
- Bande dessinée (França/Bélgica)
- Etc.

2º MOMENTO - IMERSÃO CULTURAL

Tendo em vista que, a priori, os quadrinhos produzidos na oficina são voltados às aulas de Arte, podemos fazer os seguintes questionamentos aos alunos: **O que é arte** na concepção deles? Eles podem ser instigados a conceber esse conceito, ainda que genérico e particular, ajudando-os a voltar seus olhares para a realidade que os cerca para que percebam onde o fenômeno artístico acontece e de que forma ele se materializa no cotidiano da aldeia.

Comumente, os alunos dizem que a arte são as pinturas indígenas; seus grafismos; suas danças; a fabricação de seus utensílios, arcos, flechas, panelas etc. Nesse momento, quando os alunos trazem essas informações, o professor pode ajudar assessorando os alunos para que se expressem e compreendam o conceito que está sendo discutido. É preciso que o professor tenha a mente bastante aberta quanto a esse conceito e que não seja influenciado por conceitos de arte ou visões de mundo que subalternizam a cultura indígena, passando uma visão indesejada aos alunos.

Outra atividade que o professor pode realizar é perguntar se os alunos sabem contar histórias. E, após responderam (seja o que for) pode ser feita a seguinte questão: **A contação de história pode ser considerada uma arte?** Ao levantar essa questão, o professor demonstra a importância das narrativas orais, sobretudo, a valorização que se deve ter com os “anciões”, os “guardiões da memória”, e, por conseguinte, com a própria tradição das contações de histórias da aldeia.

Para facilitar a comunicação, é sempre importante frisar o que se pode entender por “tradição oral”. É interessante deixar os alunos cada vez mais imersos nas linguagens e narrativas pertencentes ao repertório cultural do povo Borari e Arapyun.

Durante o desenvolvimento da oficina o professor pode abordar de maneira breve as particularidades da cosmologia de algumas das antigas civilizações. Como exemplo pode citar as Egípcias e Maias (ou outras). O professor pode usar fotografias impressas, desenhos, vídeos (onde for possível), entre outros.

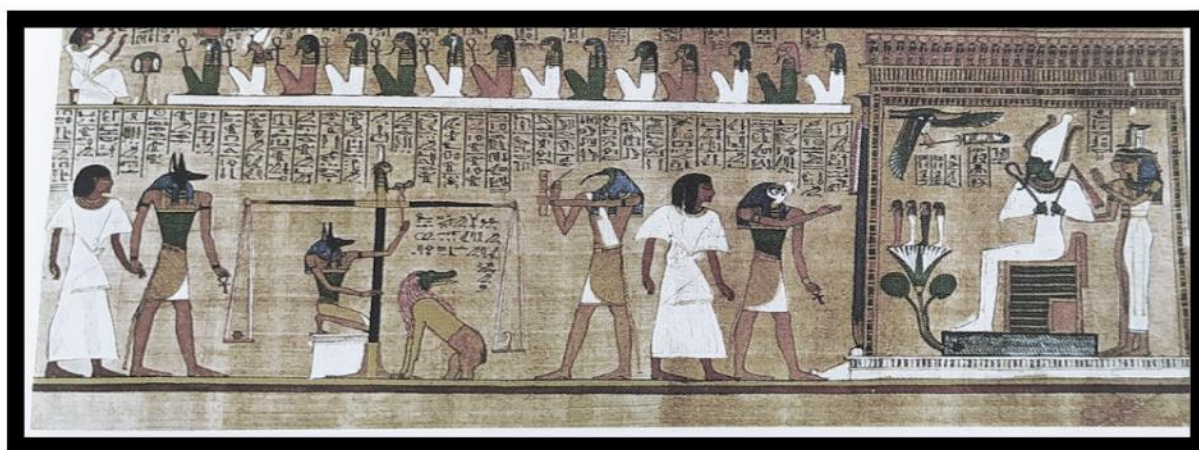
Vale lembrar que as aulas nas aldeias, ao contrário da cidade, acontecem em sintonia com a organicidade e dinamismo da vida dos indígenas, ou seja, é muito comum sons ou eventos externos à aula chamarem a atenção dos alunos como: gritos de crianças brincando; o repentino aparecimento de um animal selvagem que passa a ser o centro das atenções na ocasião; os sons de marteladas emitidos pelos construtores de embarcações, cantos de pássaros etc. Portanto, manter o foco dos alunos na oficina, é sempre um grande desafio a ser considerado, mas o professor vai contornando e chamando a atenção para o tema.

Como o objetivo aqui é esclarecer a existência de distintas crenças, costumes e produções ocorrentes pelo mundo, não precisa aprofundar demais nos exemplos dados, até porque não é esse o foco da oficina. Os murais Egípcios lembram muito as HQs.



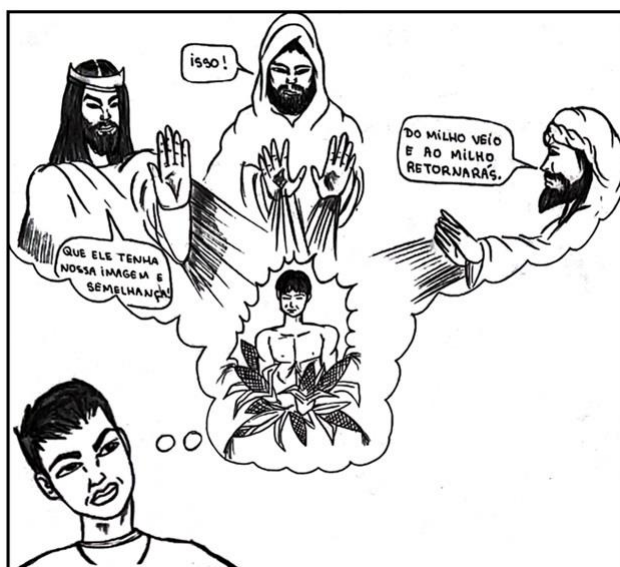
Assim como em muitas civilizações, a arte esteve totalmente atrelada à religiosidade dos antigos egípcios, podendo ser comparada, em alguns aspectos, à religião cristã, apesar de aquela ser politeísta. A imagem a seguir é uma representação daquilo que, para os cristãos, seria o “purgatório”.

De acordo com o *Livro dos Mortos*, a vida eterna só seria conquistada por quem provasse ter sido justo em vida. Para isso, diante de Osíris, divindade que reinava sobre o além, o deus Anúbis colocava o coração do morto em uma balança, junto com uma pena, que simbolizava a justiça (ma'at). Se o coração ficasse equilibrado com a pena, o morto seria recebido no reino de Osíris. Mas se pesasse mais do que a pena, sua alma seria destruída. O desenho abaixo, feito em papiro, data de 1250 a.C. e está no *Livro dos Mortos*. (VICENTINO, 2012 p.97)



É interessante observar na imagem anterior a sequência de ações indo da esquerda para a direita. Lembrando um pouco daquilo que entendemos por história em quadrinhos. Algo já tratado por McCloud (1995). Fazer essa observação tem a ver, unicamente, em tentar mostrar que, de alguma forma, o ser humano sempre buscou se comunicar por meio de imagens, jamais afirmar que essas representações eram ou tinham relação com as histórias em quadrinhos da maneira como a concebemos no curso de sua evolução e consolidação como linguagem autônoma.

Quanto aos Maias, temos um exemplo de sua narrativa sobre a criação, bem interessante.



Segundo sua cosmologia, seus deuses foram os responsáveis pela criação dos primeiros homens na terra, a partir do milho. Essa história mostra a importância do milho na base da cultura alimentar desse povo.

Isso pode ser relacionado com a narrativa da “Mani”. Muitas culturas indígenas se referem a ela como uma indígena de cor de pele branca que morreu e, no local onde fora enterrada, nasceram as raízes conhecidas por mandioca.



Abordar esse tema demonstra sua importância na medida em que os alunos também passam a se enxergar como portadores de saberes e conhecimentos de seu povo, sobretudo, sobre suas narrativas orais.

3º MOMENTO - ILUSTRAÇÃO DE MAPEAMENTO

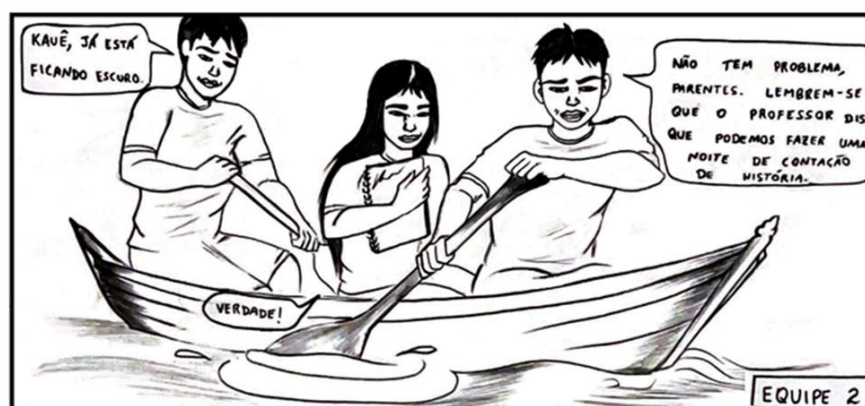
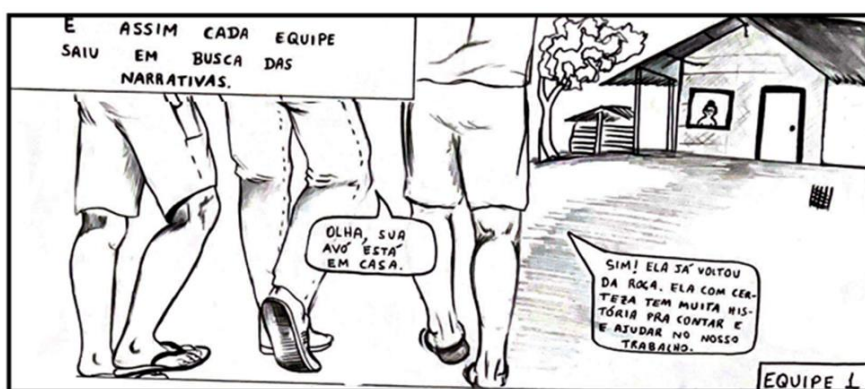
Essa é a etapa da divisão dos grupos de trabalho. Levando em consideração as ilustrações serem as principais características de uma HQ, o professor pode propor aos alunos, para que façam desenhos livres por alguns minutos.



Essa é uma maneira de “mapear” dentre eles aqueles que já possuem alguma aptidão para contribuir nas ilustrações. De preferência, as equipes podem ter quatro ou cinco integrantes, pois assim é mais fácil dividir as atribuições e fazer com que todos(as) tenham efetiva participação.

Depois de feitos os desenhos, pode se realizar uma espécie de “concurso” para escolher, dentre eles, aqueles que mais lhes agradem. Evite usar as expressões “mais bonito” ou “melhor”, para não criar nenhum juízo de valor sobre as artes, já que essa não é a intenção. Os autores dos desenhos escolhidos, preferencialmente pela classe devem ser distribuídos nos grupos para que todos tenham alunos desenhistas na equipe. Dessa forma, espera-se otimizar o trabalho.

Feito isso, as equipes com seus desenhistas selecionados poderão fazer as entrevistas com os moradores da aldeia a fim de encontrar uma história que eles julguem importante para a cultura do povo. Como sugestão, pode-se pedir que os alunos pesquisem sobre a origem do seu povo, sua migração para o território que hoje chamam de aldeia. Lembrando que isso é apenas uma sugestão, é importante fazer com que os alunos se sintam à vontade para escolher a história que eles mais se identifiquem. Podemos chamar essa atividade como “pesquisa de campo”, em uma intencional alusão a uma das modalidades de pesquisa acadêmica.



O tipo de história pesquisada pode ser relacionado com disciplinas diferentes, caso o professor esteja desenvolvendo a atividade com outros professores, de outras áreas. Podem pesquisar sobre a fauna e sobre as plantas, suas relações de predação, ou seja, suas relações ecológicas, desenvolvendo uma temática em ciências ou biologia; pode-se fazer o calendário ecológico, econômico, cultural da aldeia relacionando com as estações do ano e com as constelações e fases da lua desenvolvendo temáticas em astronomia e etnoastronomia; pode-se pesquisar os trançados e pinturas corporais fazendo relação com a matemática e a etnomatemática; também podem levantar histórias do povo, de suas relações no passado, trazendo eventos importantes para o contexto da história e da geografia. Enfim, há muito a ser pesquisado e desenvolvido com as temáticas em intersecção com arte e as HQs.

A outra forma de “coletar” esses relatos é promover uma noite de contação de histórias. Essa atividade é bem interessante e costuma envolver várias representações da aldeia. Uma de suas vantagens é a interação que há entre todos os envolvidos no processo.

Para os alunos, esse momento da pesquisa é sempre de grande descoberta, uma vez que a maioria das histórias lhes soa sempre como uma novidade. Como sugestão, os alunos podem gravar as “entrevistas” em áudio ou vídeo por meio de um aparelho celular. Depois de os alunos conseguirem os relatos, é o momento de decidir o tema, ou seja, quais dessas histórias eles podem escolher para transformar em quadrinho. Daí, em sala de aula, passamos para o quarto momento que é justamente a produção das HQs, pelos alunos.

4º MOMENTO - PRODUÇÃO DAS HQS

Definição do tema

Geralmente os alunos costumam ter bastante dificuldade na hora de decidir qual história contar. O primeiro entrave se dá em razão de eles se identificarem com praticamente todas as histórias contadas pelos mais velhos. E o segundo, tem a ver com as dificuldades da criação do desenho das personagens. Quando dizemos “criação”, não nos referimos ao ato de fazer, mas ao sentido literal da palavra.

Devido ao ineditismo das histórias, é comum a falta de referência visual para desenhar cada personagem, o que exige ainda mais tempo e criatividade dos alunos. Um exemplo para se compreender esse dilema, seria pedir para alguém desenhar o Superman, cuja referência visual está mais do que consolidada, um homem forte, de aparência jovial, vestindo uma espécie de collant azul com uma cueca vermelha sobreposta, botas vermelhas, um “S” em seu peito etc. Sem dúvida, essas características somadas ao fato de que muita gente já viu essa personagem desenhada em algum lugar, facilita na reprodução. Agora, muito provavelmente, desenhar um jurupari não seria tão simples, por mais que ele tenha uma descrição: um humanoide peludo de, aproximadamente, três metros de altura, com um olho na testa (ciclope) e uma bocarra localizada na barriga; ainda assim, visualmente falando, não é algo tão comum quanto ao primeiro exemplo, que já faz parte do imaginário da cultura popular.

Trazer isso à tona, não significa fazer um alerta sobre uma possível improdutividade dos alunos, apenas de que essa “simples” escolha não ocorre de maneira aleatória. Nesse sentido, cabe aos professores incentivarem o lado criativo desses alunos, deixando-os, como sempre, livres para fazerem suas escolhas.

Ainda que se prime pela liberdade dos alunos para a escolha do tema (história), uma outra orientação que pode ser seguida nessa formação, seria fazer a seleção de apenas alguns temas dentre os vários coletados na pesquisa. De preferência, que se escolha uma quantidade de temas equivalente à quantidade de equipes formadas. Pode-se escrever o nome dessas histórias em pedaços de papéis e pedir para um membro de cada equipe retirar um desses papéis e ver qual a história que ela ficará responsável por produzir. Essa proposta tem como vantagem a possibilidade de, ao final da oficina, ter-se quadrinhos com temáticas diferentes.

Personagens

Conforme já fora mencionado acima, no contexto das narrativas indígenas, a escolha do tema incidirá na caracterização dos personagens.

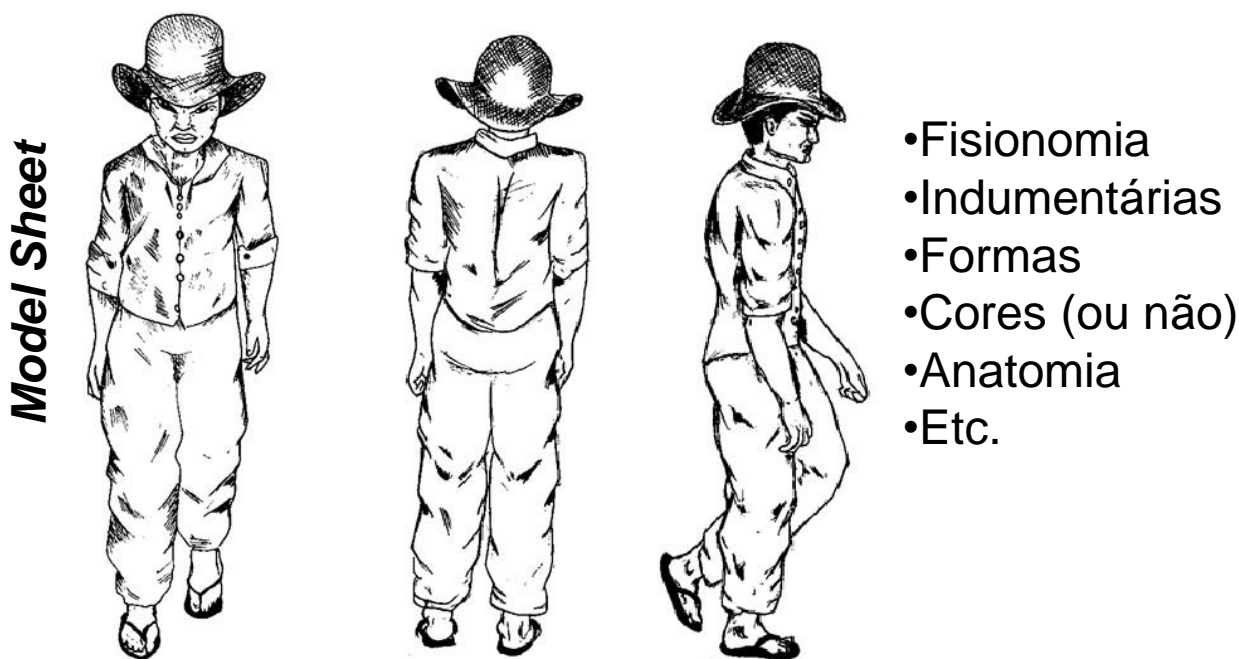
É preciso dar algumas dicas aos alunos sobre o que se deve levar em consideração na hora de construir essas personagens. Eles podem começar pela caracterização física. É alto? Baixo? Humano? Homem ou mulher? É um animal? Qual a espécie? Habita o plano dos vivos ou dos mortos? Como é sua vestimenta? Etc. O próximo tem a ver com a personalidade. É má? Rabugenta? Vingativa? Mentirosa? Traíçoeira? Alegre? Feliz? Triste? Companheira? Protetora? Etc.

Lembrando que, na produção das HQs, existem muitas outras formas de os alunos colaborarem no processo que não seja apenas no desenho. A escolha dos alunos com habilidades para o desenho, não representa que os demais não sejam capazes de produzir uma HQ desempenhando esta função. Mostrarei aqui alguns exemplos de quadrinhos que não envolvem nenhuma técnica especial por parte dos ilustradores, mas, talvez, um estilo. Em alguns casos, o autor do quadrinho pode estar mais preocupado com a mensagem a ser passada por sua história, provocar uma reflexão, ou algo parecido. É o caso do quadrinho *A abolição do trabalho*, de Bob Black, e *Peanuts*, de Charles Schulz.



É importante explicar o fato de que quadrinhos não são produzidos apenas por quem sabe desenhar. Muito embora os quadrinistas de antigamente terem sido considerados “polivalentes” na profissão, pois eles eram os responsáveis por todo o processo de criação da HQ, ou seja, uma única pessoa fazia o desenho, roteiro, arte final, diagramação, balonamento, letreiramento, editoração, etc. Mas, hoje, até mesmo quem “não sabe desenhar” pode contribuir diretamente na produção de uma história em quadrinho fazendo alguma das atividades já mencionadas. Esclarecer isso aos alunos pode “quebrar o gelo” e deixá-los mais à vontade durante o processo.

Ainda com relação à criação, os alunos desenhistas devem ficar atentos ao *design* dos seus personagens. Ao se usar os termos técnicos do jargão dos quadrinistas, logo em seguida é preciso dar um exemplo prático. É o caso do termo “*Model Sheet*”, que, nada mais é do que a representação dos personagens, com todas as suas características, em diferentes ângulos e perspectivas, ou seja: de frente, de lado, de cima, de baixo, perto, longe etc. Criar uma forma de comunicação mais objetiva costuma deixar os alunos mais concentrados nas suas atribuições. Os jargões devem ser usados sem exageros. A familiarização com qualquer termo é necessária, porém, paulatina.



Enredo

O enredo é o resumo da história, o que vai acontecer. É tecnicamente conhecido como *Plot* ou *argumento*. Agora, definidas as equipes e as histórias, um representante de cada uma delas vai explicar com suas palavras do que se trata a história escolhida. Após as apresentações, o professor esclarece que o que eles acabaram de fazer é exatamente o “enredo”.

Os alunos indígenas tendem a ficar mais seguros para explicar algo quando eles não se sentem “obrigados” a enquadrar suas falas dentro de um conceito, necessariamente. Quando a proposta é inversa eles costumam ficar nervosos por achar que vão falar alguma coisa desalinhada com o que vem sendo tratado, ou em suas palavras, “falar besteira”.

Roteiro

É a descrição detalhada de acontecimentos, locais, falas, narração e personagens. Os alunos receberam orientações para descrever ou desenhar (*Storyboard*) em quadros como eles imaginam cada cena, assim como as falas dos personagens. É preciso que o professor esclareça aos alunos a diferença entre o *argumento* e o *roteiro*. Essa é uma dúvida recorrente nessa fase. Uma atividade muito boa para os alunos entenderem a função de um roteiro é descrever uma cena para que todas as equipes desenhem. Por exemplo: um homem caminha pela estrada carregando uma espingarda.

Após desenhada essa cena, pode-se pedir às equipes o desenho da próxima, dando sequência a anterior. Essa é uma maneira de demonstrar suas capacidades criativa e imaginativa, qualidades essenciais de um roteirista. Os alunos podem fazer o roteiro em forma de texto, descrevendo as cenas, ou pode se usar do *Storyboard*.

Storyboard

É o *layout* das páginas. Apresenta o esboço visual da história: Enquadramento, balões, cenário etc. (As viradas de páginas são interessantes para criar expectativa no leitor). O *storyboard* é importante para ter controle sobre o ritmo da história.



As equipes serão orientadas a fazer os desenhos a lápis, sempre deixando o espaço onde os balões serão inseridos. Outra questão é o letreiramento. Este deve ser feito por último, após o *storyboard* ter sido construído, preferencialmente com caneta preta (nanquim).

Deve-se chamar a atenção ao fato de o letreiramento ser uma arte à parte. Algum membro da equipe pode assumir essa tarefa. Enquanto os demais se debruçam sobre os desenhos, esse(a) aluno(a) pode criar um estilo de letra e treinar. Os quadrinhos levados para a oficina podem servir de inspiração para a criação do estilo de letra.

Caso seja de interesse dos professores, principalmente dos de língua materna, as páginas dos quadrinhos podem ser feitas sem o letreiramento, deixando, assim, os balões em branco. Dessa forma, os professores têm a possibilidade de reproduzir cópias das páginas com os balões ainda em branco para que os alunos preencham com textos de acordo com as orientações dadas.

Como atividades, os alunos podem criar textos que combinem com a sequência dos quadros, ou, usar textos prontos para traduzi-los em diferentes línguas: Português, Inglês, Nheengatu, Espanhol, Munduruku etc.

Desenho

- Técnica/ferramentas
- Arte final
- Colorização
- Sombreamento
- Ponto de fuga

Atualmente a produção das HQs pode ser pensada como uma atividade coletiva, onde quem desenha de lápis por exemplo, não precisa finalizar os desenhos. Essa atividade pode ser dada a outra pessoa. E quem escreve pode ser uma terceira pessoa e quem colore pode ser ainda outra pessoa. Como já foi dito, existem desenhistas que realizam todas as atividades de uma obra, mas quando trabalhamos em coletividade podemos ter mais tempo de aprimorar cada uma das atividades (roteiro, desenho, arte final, letreiramento, coloração), pode ser também uma forma de interação entre as pessoas e de participar de uma comunidade com interesses em comum, entre vários outros benefícios.

Até aqui, todo o processo de criação das HQs já envolveu, direta ou indiretamente, o uso de práticas voltadas ao campo da Arte. No entanto, é aconselhável que os professores desta disciplina deem uma atenção maior aos/as alunos desenhistas, pois é natural eles se sentirem um pouco mais "pressionados", afinal de contas estamos tratando de uma linguagem narrada essencialmente por imagens, no caso, o desenho deles. Portanto, é importante dar dicas de como criar cenários, objetos, móveis etc. Algumas delas seriam: a uso das formas geométricas para a elaboração dos rascunhos dos objetos ou paisagens de cada cena, caso seja necessário, e, de preferência, daquilo que seja materialmente visual no ambiente de criação (sala de aula ou seu entorno); a aplicação da técnica conhecida como "ponto de fuga", para construção das casas e objetos, é uma boa pedida. O exercício desta técnica pode ser feito com a ida destes alunos para um ambiente aberto, para um lugar no qual o campo de visão destes alunos seja um imóvel da aldeia (pode ser a escola), então, o professor pedirá para que eles desenhem este imóvel a partir de suas perspectivas.

Na parte da coloração das ilustrações, os professores podem tentar inovar sugerindo o uso de tintas naturais, tais como: jenipapo (tonalidade: azul escuro, ou preta, quando misturado ao carvão); urucum (tonalidade: vermelha/alaranjado) e qualquer outra cor, cuja pigmentação possa ser encontrada na floresta do lugar. Eis aí a possibilidade de uma aula interdisciplinar em parceria com o(a) professor(a) de química.

Para finalizar apresentamos os recursos materiais que podem ser utilizados em uma oficina de produção de HQs:

Recursos didáticos para a oficina

- Datashow
- Materiais impressos (imagens)
- Quadrinhos (para uma experiência visual e tátil)

Materiais para a produção dos quadrinhos

- 10 Pranchetas
- 10 réguas e 10 borrachas
- Lápis para desenho
- 5 caixas de lápis de cor (Faber Castell)
- Resma de papel A4 (pode ser utilizado um papel de melhor qualidade para a arte final da produção das HQs)
- 50 fls. de papel A3
- Papel branco com qualidade melhor para a arte final.

3

UMA HQ NO BAIXO TAPAJÓS...



MERANDOLINO

A man with a mustache and a headlamp on his forehead stands in a dark, dense forest. He is shirtless, wearing a blue loincloth, and holding a glowing lightbulb in his right hand and a guitar in his left. A large, patterned snake is coiled around his torso and head. Swirling white lines emanate from the lightbulb and the guitar. A speech bubble is positioned to the right of the man.

O SEGREDO
DO
SACACA.....

ROTEIRO E ARGUMENTOS
MARCELO BORARI

ADAPTAÇÃO E ILUSTRAÇÕES
DIEGO GODINHO

ROTEIRO E ARGUMENTOS
MARCELO BORARI



ADAPTAÇÃO E ILUSTRAÇÕES
DIEGO GODINHO

LEVEI UM CERTO TEMPO ATÉ PERCEBER PERTENCER A DOIS MUNDOS. NUNCA FOI FÁCIL ACEITAR MINHA CONDIÇÃO, MAS NEGÁ-LA SERIA TOLICE. SOFRI COM MUITAS DORES DE CABEÇA ATÉ FINALMENTE EU DAR O MEU "SIM".

AO MESMO TEMPO EM QUE EU BUSCAVA UM SOPRO DE NORMALIDADE, UMA VOZ GUIAVA MINHAS DECISÕES, CONDUZINDO-ME A UM VALE DE CONHECIMENTO EXTREMO. DENTRO DELE EU ERA APENAS UM SER IMPOTENTE, UM IGNORANTE SEM NADA A CONTRIBUIR, MAS FORA, EU ME SENTIA "DEUS".

PREPOTÊNCIA? TALVEZ. CONTUDO, MEU PREPARO FOI COMO DE UM SOLDADO PARA A GUERRA, E CONFIAR EM MIM MESMO FAZIA PARTE DE MEU TREINO.

COM O TEMPO, MEU NOME VIROU SINÔNIMO DE ESPERANÇA E CURA PARA MUITAS PESSOAS, MAS, NO FUNDO, EU ERA APENAS UM "ALQUIMISTA"!!

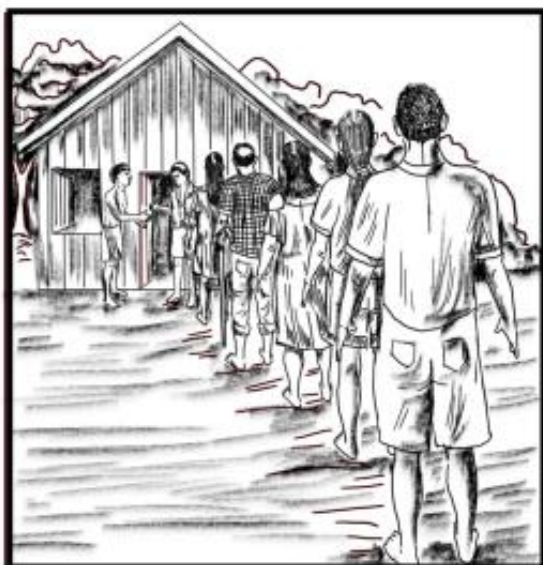
UM INSTRUMENTO DA PRÓPRIA NATUREZA CAPAZ DE ENCONTRAR A FÓRMULA CERTA PARA O EQUILÍBRIO DOS "DESEQUILIBRADORES".

EU NÃO QUERIA QUE FOSSE ASSIM, MAS DEDIQUEI POUCO TEMPO À MINHA FAMÍLIA, E OS RESPONSÁVEIS POR ESSA FALTA SÃO ALGUNS ADULTOS IMATUROS BRINCANDO COM AS FORÇAS QUE IMAGINAM CONHECER, NÃO CONHECEM!

MINHAS RESPONSABILIDADES ESPIRITUAIS SÃO COMO VAGALHÕES COLOSSAIS TÃO FORTES QUANTO AS ONDAS DE UMA PORÓROCA.

A PAZ NA MINHA ALDEIA É O REFLEXO DAS MINHAS FERIDAS EM BATALHAS ESPIRITUAIS. ESSE É O CARMA DAS ENCANTARIAS, UM CARMA NOSSO, SERES INGERADOS. (MEMÓRIAS DE MERANDOLINO NAS PROFUNDEZAS)











MÃE, ELE NUN ABRE O OLHO!

O PROBLEMA DO GAROTO
NUM É NO CORPO. É NO
ESPÍRITO.

POR ISSO NINGUÉM DESCOBRE A
CAUSA DOS SINTOMA.

TU NUM É O PRIMEIRO CASO
QUE ME APARECE, CURUMIM.

SÓ TEM UM JEITO DE CURÁ
TODOS QUE ME PROCURARU
NOS ÚLTIMOS TEMPO..

SEU MERANDOLINO,
FAÇA O QUE FOR
PRECISO, NUM
GUENTO MAIS VÊ
MEU MININU SOFRÊ.





FIA, DO JEITO QUE O SER HUMANO TÁ TRATANDO TUDO QUE TRAZ VIDA PRA ELE MESMO, ACREDITE, CHEGARÁ UM TEMPO EM QUE A MORTE VAI LHE PARECER SEDUTORA!!

EU REZO TODAS NOITE, SEU MERANDOLINO. TENHO TANTO MEDO DE MORTE!!

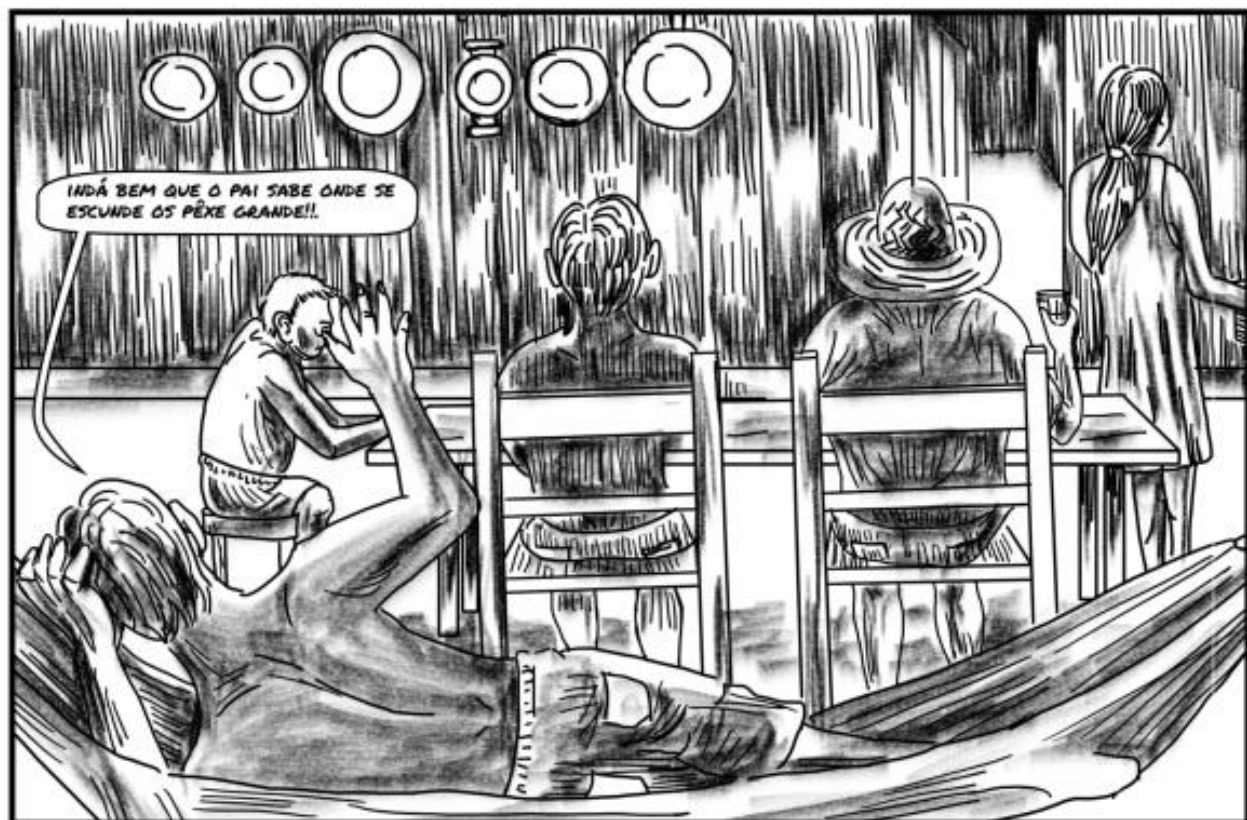


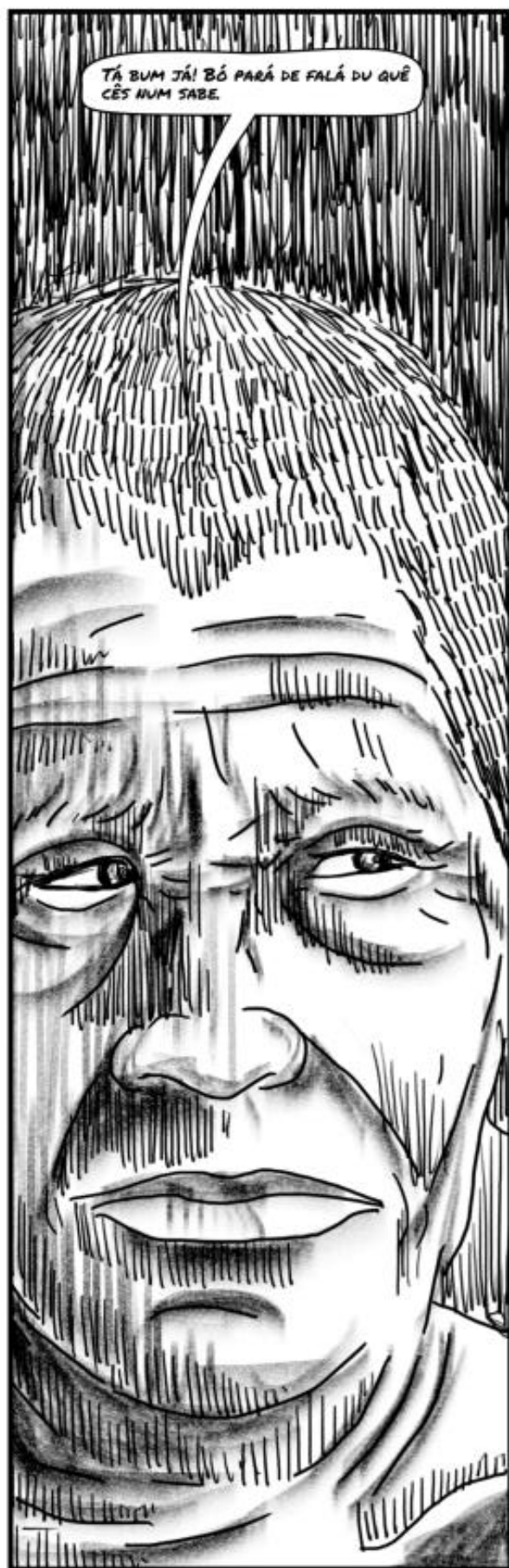


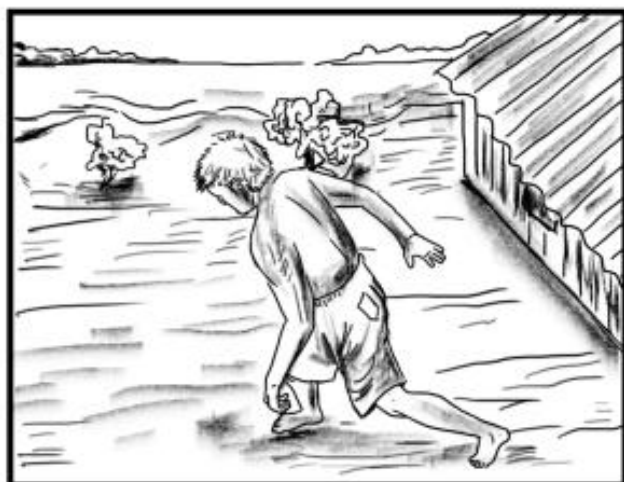




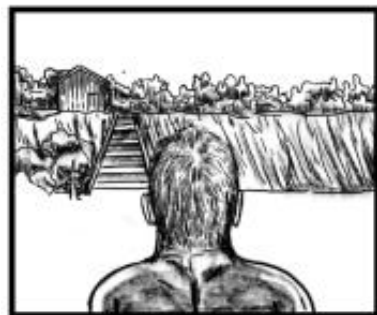
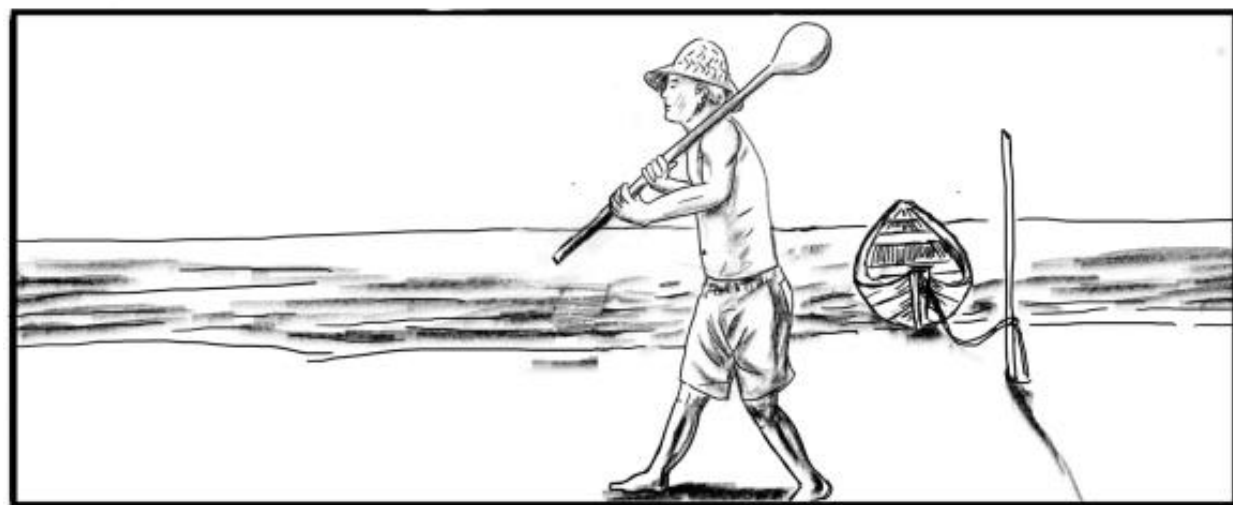










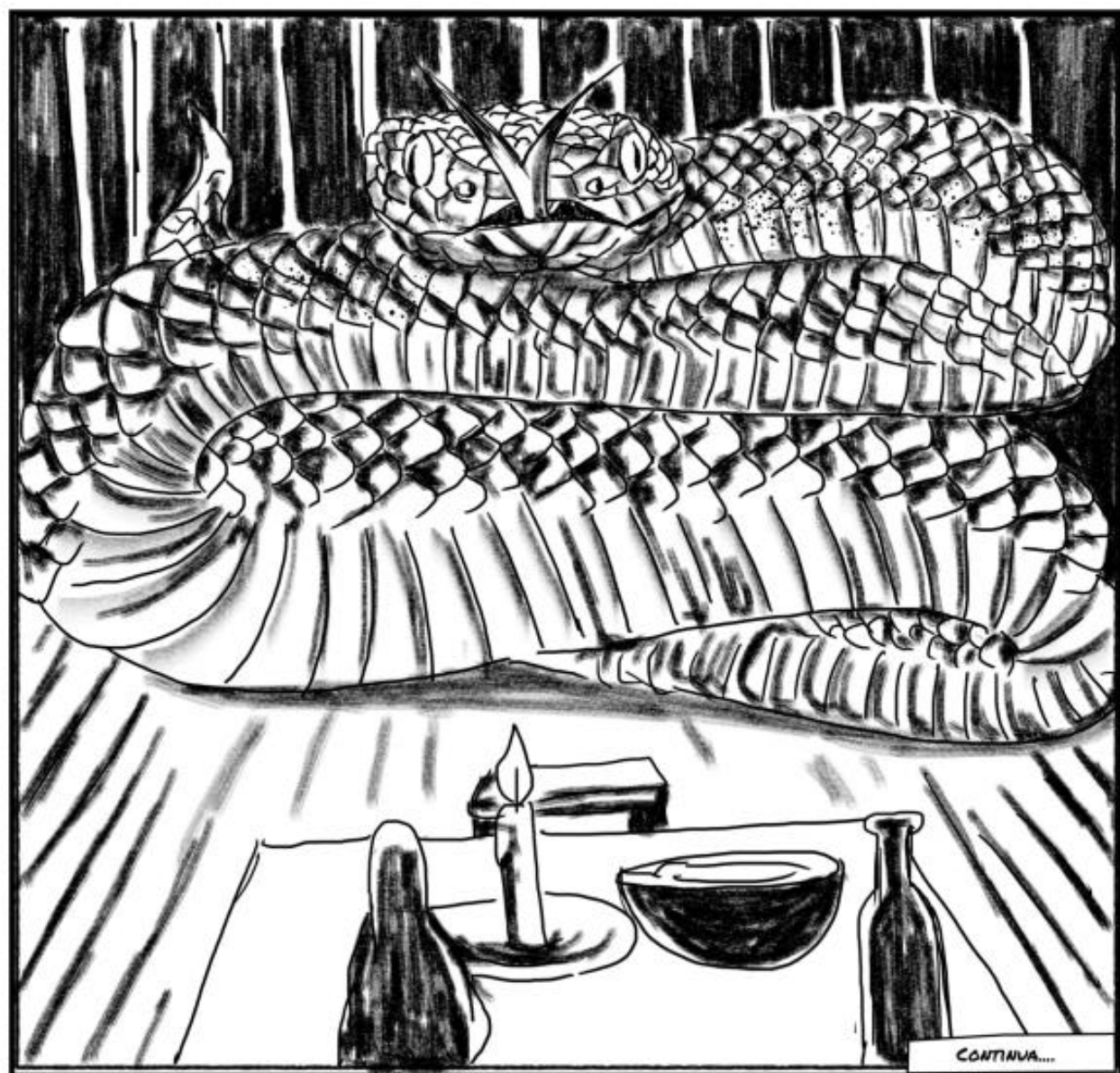




PARA OS MAIS ANTIGOS, TEIMOSIA É FALTA VIRTUDE, MAS TAMBÉM PODE SER A ÚNICA FORMA DE SE ADQUIRIR CERTOS CONHECIMENTOS, E MEU FILHO ESTAVA PRESTES A TER ESSA EXPERIÊNCIA.



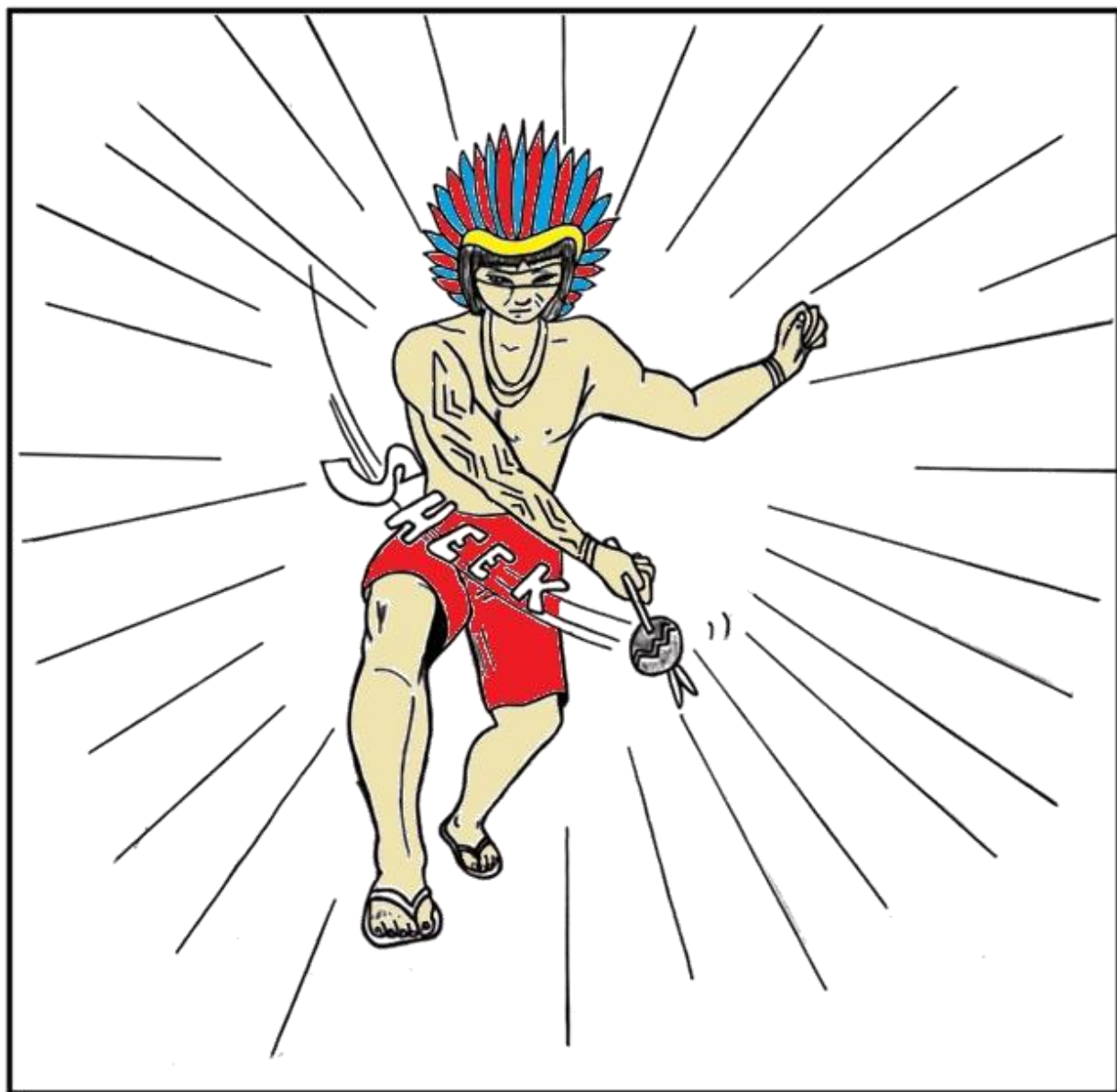






4

ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR UTILIZAR A METODOLOGIA DA HQ NA ESCOLA INDÍGENA



ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA O PROFESSOR USAR ESSE “GUIA DE ORIENTAÇÃO PARA OFICINAS E CRIAÇÃO DE HQ NA ESCOLA INDÍGENA”

O “**Guia de Orientação para Oficinas e Criação de HQ na escola Indígena**” foi desenvolvido para que os professores em escola indígena possam ter mais essa referência na criação e desenvolvimento de suas aulas, tanto na disciplina de Artes como em outras, que achar conveniente.

Como vimos, o trabalho está estruturado em quatro partes, que são complementares, mas que podem ser exploradas separadamente: 1) Construindo uma oficina para produção de histórias em quadrinhos na educação escolar indígena com os sujeitos da aldeia Novo Lugar – Povo Borari; 2) Uma imersão nos conceitos para construção das HQs para os professores que trabalham em contextos indígenas; 3) Uma HQ no Baixo Tapajós...; 4) Orientações para o professor utilizar a metodologia da HQ na Escola Indígena.

A primeira parte o professor pode imprimir separadamente das demais e pedir para que os alunos façam a leitura. Pode imprimir a história para cada aluno ou ainda em duplas, trios ou mais, conforme a quantidade de alunos; O professor pode pedir para os alunos realizarem uma leitura silenciosa e depois uma roda de diálogo sobre o tema.

Ainda na primeira parte, após a leitura e discussão em roda de diálogo o professor pergunta aos alunos o que entenderam e se é possível eles realizarem as atividades que foram descritas na história. Dessa forma a história se torna um roteiro para que os alunos realizem a atividade de coleta de narrativas na aldeia, em suas casas, nas casas de parente e ou vizinhos. Após a coleta das narrativas os professores propõem que em grupos os alunos possam criar as HQs sobre as histórias registradas. Para treinar pode pedir que os alunos pintem a HQ que está em mãos. Repetir a metodologia de criação de HQ que é apresentada na primeira parte deste material é fundamental para os alunos começarem a adentrar nesse universo. É claro que o professor deve se sentir bem livre para fazer alterações conforme as suas condições materiais e de concepções sobre as HQs.

A segunda parte, traz um aprofundamento em algumas questões sobre as HQs, para o professor. Como é um material mais descritivo, serve para o professor tirar dúvidas e entender um pouco mais o processo de criação e concepção do universo das HQs. Não é necessário que seja disponibilizado aos alunos. É apenas para um aprofundamento teórico, mesmo. No entanto, pode compartilhar com alguns alunos que se interessem mais pela temática.

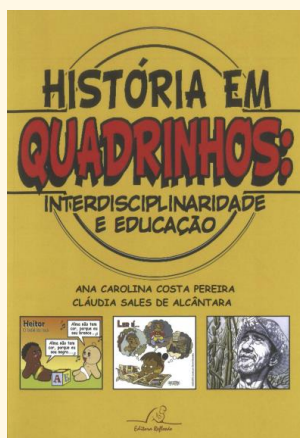
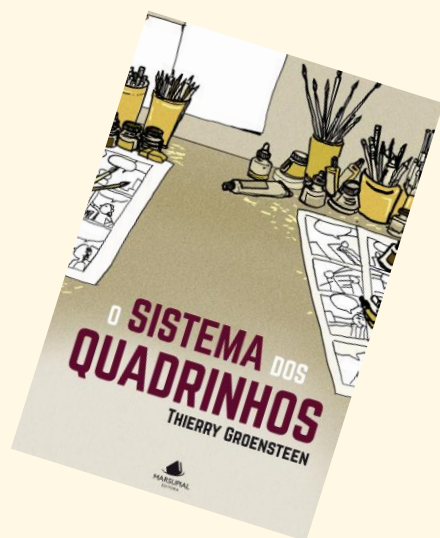
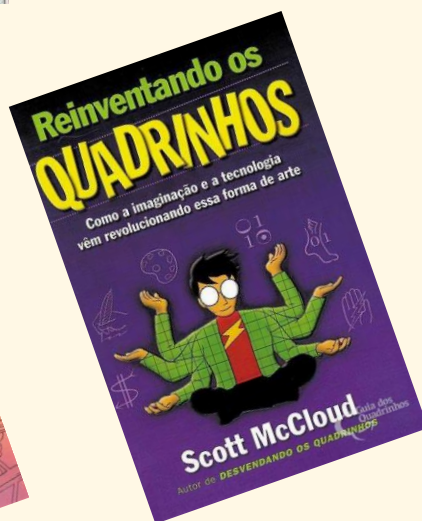
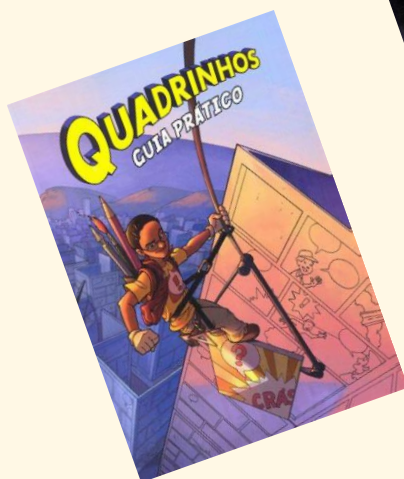
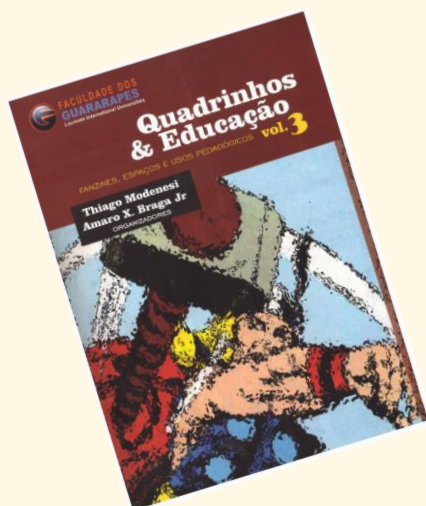
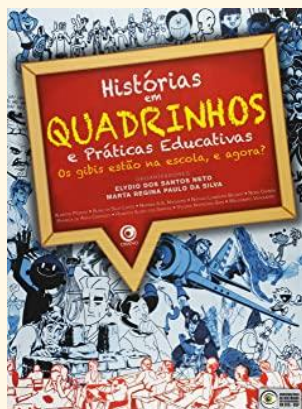
A terceira parte é uma HQ formatada a partir de uma narrativa local. O professor pode imprimir apenas essa parte e utilizá-la de diversas formas. Pode servir como material de leitura e exploração de elementos tanto da língua portuguesa, como da língua local (ou modo de falar local), como da própria arte dos quadrinhos (enquadramento, perspectiva, primeiro plano, segundo plano etc.). Só como leitura e interpretação já possibilita que o professor faça uma série de atividades. O professor pode pedir para os alunos trabalharem no material de forma individual, em duplas e ou trios. Como é um material em preto e Branco pode solicitar que eles façam a pintura e assim já vai trabalhando esse elemento importante da Arte, no material.

A quarta parte, que trata de como utilizar esse material, além das sugeridas o professor pode propor outras formas de utilizar esse material, enviando sugestões e comentários sobre outras possibilidades de uso do material que não foram sugeridas aqui. Esperamos que todos possam realizar um ótimo trabalho. Também sugerimos como leitura outros materiais sobre o assunto para quem deseja se aprofundar mais nessa arte maravilhosa dos quadrinhos. Nosso e-mail a seguir para quem deseja enviar as sugestões:

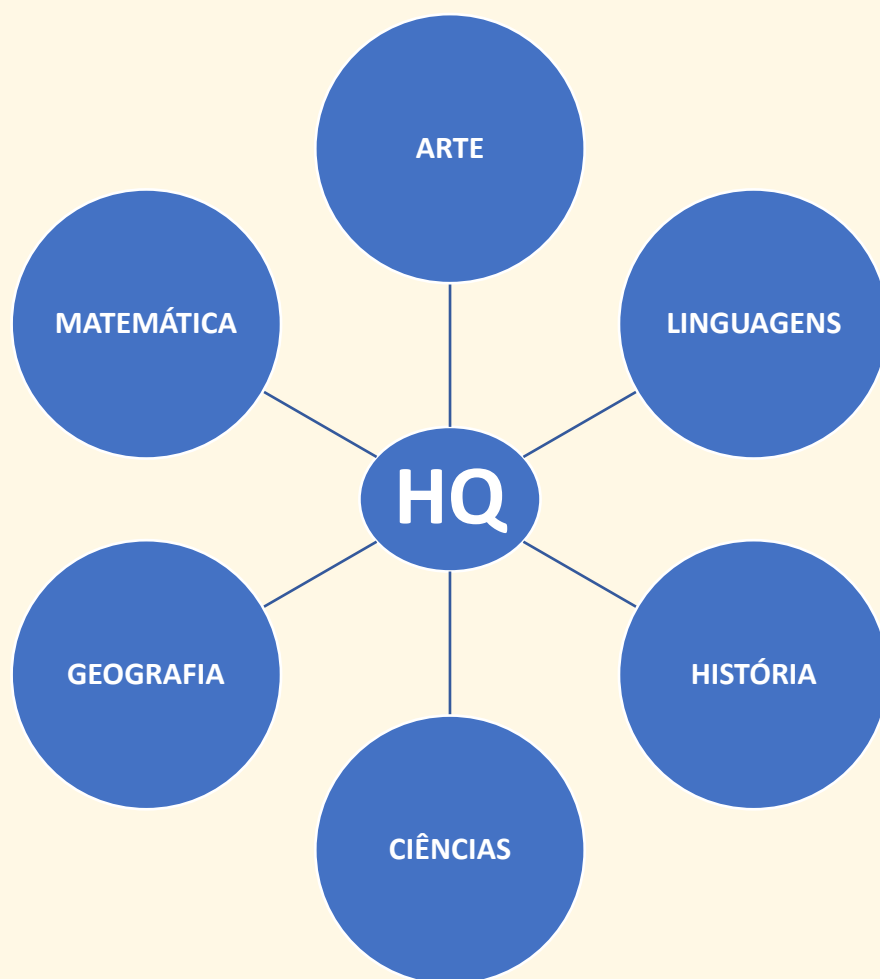
Prof. Marcelo da Silva Neves – marcelo.dsneves@aluno.uepa.br

Prof. Claudio Emidio-Silva – emidiosilva@yahoo.com.br

Livros sobre HQ com possibilidades de uso na educação:



Embora a área de Artes tenha dado um grande impulso no desenvolvimento de metodologias utilizando as HQ, estas podem ser trabalhadas em qualquer disciplina e ainda de forma interdisciplinar (com a Arte e Linguagem e demais disciplinas).



Além disso, devido a sua linguagem verbo-visual pode servir como material de divulgação sobre diversos assuntos, da comunidade, tanto na escola, como de forma geral. Pode servir tanto para transmitir informações importantes como para divulgar acontecimentos e ou situações de denúncia, propaganda e outros que a comunidade deseja apresentar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VICENTINO, Cláudio. **Projeto Radix: história**. 2.ed. – São Paulo. Scipione. 2012.

<https://terrasindigenas.org.br/pt-br/terras-indigenas/4980#pressoes> (acessado em 28 de julho de 2022)

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo. Makron Books. 1995.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. São Paulo. Contexto. 2020 (2004). (Coleção como usar na sala de aula).

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo. Contexto. 2021(2009).

