



INSTITUTO DE GEOGRAFIA
GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA

EDY WILSON SILVA FARIA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A CONSTRUÇÃO DE
NARRATIVAS ALTERNATIVAS: A GEOGRAFIA EM
PANTERA NEGRA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

UBERLÂNDIA

2022

EDY WILSON SILVA FARIA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A CONSTRUÇÃO DE
NARRATIVAS ALTERNATIVAS: A GEOGRAFIA EM
PANTERA NEGRA**

Monografia de Bacharelado em Geografia da
Universidade Federal de Uberlândia, como
requisito parcial à obtenção do título de Bacharel
em Geografia.

Orientador: Tulio Barbosa

UBERLÂNDIA
2022

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

F224 Faria, Edy Wilson Silva, 1996-
2022 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS
ALTERNATIVAS: A GEOGRAFIA EM PANTERA NEGRA [recurso
eletrônico] / Edy Wilson Silva Faria. - 2022.

Orientador: Túlio Barbosa.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em
Geografia.

Modo de acesso: Internet.

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. Geografia. I. Barbosa, Túlio, 1979-, (Orient.). II.
Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em
Geografia. III. Título.

CDU: 910.1

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Curso de Graduação em Geografia - Uberlândia
Avenida João Naves de Ávila, 2121 - Bairro Santa Monica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: 34-3239-4169 - Bloco 1H01

**ATA DE DEFESA - GRADUAÇÃO**

Curso de Graduação em:	GEOGRAFIA - BACHARELADO				
Defesa de:	GGE047 - Trabalho Final de Graduação 4				
Data:	19/08/2022	Hora de Início:	14 h	Hora de Encerramento:	15:50 h
Matrícula do(a) Discente:	11511GEO017				
Nome do(a) Discente:	Edy Wilson Silva Faria				
Título do Trabalho:	"Histórias em Quadrinhos e a Construção de Narrativas Alternativas: A Geografia em Pantera Negra"				
A carga horária curricular foi cumprida?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não				

Reuniu-se na Sala 1H14 do Campus Santa Mônica, da Universidade Federal de Uberlândia, a Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Curso de Graduação em Geografia, assim composta: Dr. Tulio Barbosa (IGUFU-UFU), orientador do candidato; o Dr. Antônio Marcos Machado de Oliveira (IGUFU-UFU) e o Ms. Alison Nascimento Teixeira (IGUFU-UFU).

Iniciados os trabalhos, o presidente da mesa, Dr. Tulio Barbosa, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato; agradeceu a presença do público e concedeu a palavra ao discente para exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do curso.

A seguir o presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir o candidato. Terminada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o candidato **APROVADO**, com **Nota: 100 (Cem)**.

Nada mais havendo a tratar, os trabalhos foram encerrados. Foi lavrada a presente ata que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Documento assinado eletronicamente por **Antonio Marcos Machado de Oliveira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 19/08/2022, às 15:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

Documento assinado eletronicamente por **Edy Wilson Silva Faria, Usuário Externo**, em 19/08/2022, às 15:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

Documento assinado eletronicamente por **Tulio Barbosa, Presidente**, em 19/08/2022, às 15:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

Documento assinado eletronicamente por **Alison Nascimento Teixeira, Geografo(a)**, em 19/08/2022, às 15:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

QRCode A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3848199** e o código CRC **2AE80BDB**.

“Dedico a Deus por sempre estar ao meu lado nos momentos mais difíceis desse trabalho”.

A meu pai Wilson e minha mãe Selma que sempre me incentivaram a seguir em frente.

A todos os meus professores da graduação, que foram de fundamental importância na construção da minha vida profissional, e em me ajudar a acreditar que a educação verdadeira transforma vidas

Ao professor Tulio pela sua paciência, conselhos e ensinamentos que foram essenciais para o desenvolvimento do TCC.

A todos os amigos que me apoiaram e apoiaram para chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, minha base e meu guia maior, agradeço a minha família pelo apoio e por ter acreditado que chegaria até aqui fico, foi uma caminhada bastante difícil, mas fico feliz de ter finalmente alcançado esse Ponto que me permite compartilhar um pouco da experiência acadêmica adquirida.

“A educação tem raízes amargas, mas os seus frutos são doces.” (Aristóteles)

RESUMO

O presente trabalho como objetivo para compreender a linguagem das histórias em quadrinhos como uma narrativa didática para entender os processos históricos, sociais, políticos, geográficos e culturais. Desse modo, as HQs têm grande impacto na organização da cultura, pois as mesmas tiveram um amplo direcionamento para diversão e também formação cultural.

Através do materialismo histórico-dialético, apresento como as histórias em quadrinhos foram afetadas pelos eventos históricos do século XX. Através da crítica presente nas HQs e da incorporação do Afrofuturismo utilizando o personagem Pantera Negra podemos criar perspectivas de análise que nos permitem trabalhar os temas de África de acordo com os parâmetros da lei 10639/03

O uso das histórias em quadrinhos no ensino podem ter uma repercussão positiva, nos auxiliando a compreender a realidade ao mesmo tempo em que nos permite construir novos caminhos para a transformação da sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: afrofuturismo, Geografia, História em quadrinhos, Educação

ABSTRACT

The present work aims to understand the language of comics as a didactic narrative to understand historical, social, political, geographical and cultural processes. In this way, comics have a great impact on the organization of culture, as they had a broad direction for fun and also cultural formation. Through historical-dialectical materialism, I present how comics were affected by the historical events of the 20th century. Through the criticism present in the comics and the incorporation of Afrofuturism, using the character Black Panther, we can create analytical perspectives that allow us to work on African themes according to the parameters of law 10639/03. The use of comics in teaching can have a positive impact, helping us to understand reality while allowing us to build new paths for the transformation of society.

KEYWORDS: Afrofuturism, Geography, Comics, Education

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Superman enfrentando os governantes de Alemanha e Japão, principais componentes do Eixo.	18
Figura 2 – Capitão América, personagem que ganhou grande destaque durante a Segunda Guerra Mundial, representando o ideário americano na luta contra o Nazismo.	19
Figura 3 – Legenda HQ Superman Entre a Foice e Martelo, retratando um universo alternativo, onde a Nave de Kal- El caiu na Ucrânia Soviética.	20
Figura 4 – Mapa de Wakanda	22
Figura 5 – Cerimônia de coroação do Rei T’Challa	23
Figura 6 – Killmonger, o principal opositor ao Rei T’Challa, um descendente de Wakanda que cresceu	24
Figura 7 – Wakanda uma imponente cidade tecnológica graças a exploração do vibranium, um mineral que possibilitou esse país africano se estabelecer como uma grande potência no mundo.	25
Figura 8 – Entrega das medalhas do Atletismo nas Olimpíadas 1968	29
Figura 9 – Tributos a George Floyd ao lado de fora da loja de conveniência Cup Foods, onde ele morreu.	30
Figura 10 – Colagem apresentando a série de protestos ocorridos após a morte de George Floyd em maio de 2020.	32
Figura 11 – Capa HQ Uma Nação sobre nosos Pés Vol.1	46

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Dc	DC Comics
EUA	Estados Unidos da América
HQS	Histórias em Quadrinhos

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	A HISTÓRIA E A GEOGRAFIA DO SÉCULO XX E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHO	14
2.1	Representações históricas nas HQs no século XX	17
2.2	Wakanda e a construção de uma narrativa alternativa	20
3	CULTURA E A BUSCA DE NARRATIVAS ALTERNATIVAS	26
3.1	O CYBERPUNK	35
3.2	AFROFUTURISMO: UMA NOVA PROPOSTA DA NARRATIVA NEGRA	38
4	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, REPRESENTATIVIDADE E A CONSTRUÇÃO DE NOVAS NARRATIVAS GEOGRÁFICAS PARA O ENSINO	42
4.1	Uma Nação sobre nossos Pés: Geografia em Wakanda	45
4.2	HQs, A LEI 10639/03 E A NARRATIVA ALTERNATIVA	47
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
	REFERÊNCIAS	51

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho buscou compreender a linguagem das histórias em quadrinhos como uma narrativa didática para entender os processos históricos, sociais, políticos, geográficos e culturais. Desde a Segunda Guerra Mundial as HQs foram significativas para a promoção dos valores ligados diretamente ao capitalismo.

A importância do trabalho para a Geografia está na formação de uma condição de crítica que envolve o ensino, a cultura, a imaginação e a realidade pelo cotidiano. O trabalho tem grande importância por apresentar temas e questões pouco discutidas e elaboradas na Geografia, bem como a relação dialética entre os sujeitos leitores e a formação de um conhecimento geográfico pelas histórias em quadrinhos. Diante disso, a importância do trabalho parte de uma necessidade pedagógica de apresentar a realidade de forma mais lúdica, porém com mais eficiência para a reflexão cotidiana de alunos e alunas.

Dada a importância da compreensão dos temas geográficos para a formação dos cidadãos, procura-se novas maneiras de se divulgar os conceitos geográficos, visando facilitar a compreensão dos conteúdos, habilitando os alunos a terem uma leitura ampla do espaço vivido.

Os objetivos deste trabalho estão pautados por buscar compreender a relação entre cultura e geografia, valorizar a cultura negra tratando sem preconceitos e apresentar uma leitura estética dos quadrinhos a partir da intervenção na realidade.

No primeiro capítulo “A História e a Geografia do Século XX e as Histórias em Quadrinho” buscou ressaltar de que forma no século XX, as histórias em quadrinhos foram influenciadas por acontecimentos do mundo real sobretudo a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria, de modo a moldar os heróis da ficção de acordo com ideais presentes na época.

No segundo capítulo “Cultura e a Busca de narrativas alternativas” tivemos como centralidade relacionar a cultura com os quadrinhos apresentando o movimento dos Panteras Negras na década de 1960 e como os mesmos se organizaram para os enfrentamentos de suas épocas para lutar por seus direitos. Neste capítulo são abordadas as diferenças entre cyberpunk e afrofuturismo e como este segundo se apresenta enquanto proposta de um ensino que propõem uma narrativa que vise a diversidade, a liberdade e a superação de uma condição repressora de mundo.

No terceiro capítulo “Hqs, A Lei 10639/03 E A Narrativa Alternativa” busco relacionar a utilização das histórias em quadrinhos com a lei 10639/03 buscando apresentar as HQs como alternativa pedagógica para trabalhar os temas da África.

Diante dessas questões o presente trabalho buscou elencar uma dinâmica estética, cultural e geográfica para a leitura das histórias em quadrinhos a partir do conhecimento geográfico, dialeticamente, também compreendemos como essas histórias são fundadas e formadas pela dinâmica do real. Deste modo, as questões teóricas e metodológicas que nos apoiamos partem das teorias geográficas críticas e do método materialista histórico e dialético. A história foi o ponto nevrálgico para compreender as histórias em quadrinhos e com isso fundamentar uma

estética da ludicidade para o ensino de Geografia pela ruptura com a simplificação da realidade. A articulação de escalas históricas e geográficas fundamentaram o caminho para alcançar a leitura das histórias em quadrinhos.

2 A HISTÓRIA E A GEOGRAFIA DO SÉCULO XX E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHO

A Guerra Fria trouxe consequências diretas para a promoção de uma cultura de combate ao outro, de combate voltado para a não tolerância e voltada para construção de uma cultura de guerra. Todas as transformações que ocorreram desde o fim da Segunda Guerra Mundial até os nossos dias foram motivadas pelo poder e dominação global, se antes tínhamos o mundo bipolar hoje os fatores econômicos e bélicos assumem outras lideranças regionais como Índia, Paquistão, Japão, China, Alemanha, Inglaterra, França, Itália, Arábia Saudita, Irã, África do Sul, Rússia e Brasil, todavia, esses países estão submetidos à vontade dos países dominadores como Estados Unidos, China e União Europeia. A lógica da Guerra Fria ainda persiste e as disputas mostram-se cada vez mais centradas no jogo econômico.

A crise de 1929, a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria foram eventos que marcaram o Século XX. A tensão política gerada pelo mundo polarizado no EUA E União soviética no pós guerra foi incorporada as obras como filmes e quadrinhos.

Em seu texto *Quem inventou as histórias em quadrinhos?* Silva (2011) afirma:

A primeira história em quadrinhos moderna foi criada pelo artista americano Richard Outcault em 1895. “A linguagem das HQs, com a adoção de um personagem fixo, ação fragmentada em quadros e balões e balões de texto, surgiu nos jornais sensacionalistas de Nova York com o Yellow Kid (Menino Amarelo)”, diz o historiador e jornalista Álvaro de Moya, autor do livro *História da História em em Quadrinhos*.

Os quadrinhos desde a Segunda Guerra Mundial assumiu também essa batalha ideológica e fundamentaram a lógica e a racionalidade milhões de pessoas que tem acesso as quanto às perspectivas de vida, de inimigos e de sociedade, formando nos mesmos uma condição de para recepcionar personagens e com isso fundamentar as suas experiências. Deste modo, os quadrinhos entram, antes mesmo da popularização da televisão, como constituintes de paisagens, regiões e territórios voltados para organização das experiências dos sujeitos, em outras palavras, o sentido vigotskiano para explicar a relação entre linguagem e existência nos coloca aqui na decisão em refletir o pensamento, linguagem e o cotidiano como fundadores das experiências dos sujeitos..

O pensamento de Vygotsky (1998) nos ajuda a refletir como se organiza a linguagem como expressão do pensamento e como formulação de uma identidade de mundo; assim, pensar a partir das histórias em quadrinhos nos faz tecer experiências que vão desde nosso cotidiano até um nível de imaginação que não está presente na nossa possibilidade de existência.

(VYGOTSKY, 2000, 4) escreveu quanto a relação da linguagem, da imaginação e da experiência que:

O resultado desse tipo de estudo é a conclusão de que os processos que movem a linguagem desempenham um grande papel, que assegura um melhor fluxo do pensamento. Eles ajudariam os processos de interpretação pelo fato de que, sendo difícil e complexo o material verbal, a linguagem i e unificação da matéria apreendida. Esses mesmos processos sobressaem em seu fluxo como forma de atividade dinâmica quando a eles se incorpora a linguagem interior, que ajuda a sondar, abranger e destacar o importante do secundário no movimento do pensamento, e a linguagem

interior acaba desempenhando o papel de fator que assegura a passagem do pensamento para a forma verbalizada em voz alta.

Desta forma, o pensamento vigotskiano nos coloca frente ao problema da formulação de uma imagem que se promove como lógica, isto é, a linguagem desempenha a relação dialética entre o sujeito que está no mundo e a possibilidade construída de uma relação que se faz entre a tríade: imaginação, linguagem e cotidiano.

A História dos quadrinhos no século XX é a História dos processos de formulação de uma dominação pelo visual, pela constituição de um imaginário que se processa não mais pelas revistas, jornais ou rádio, mas agora pela composição de um cenário que é escrito, narrado e direcionado pela linguagem escrita e pelos desenhos; assim, a relação entre desenhos e cotidiano mostram-se eficientes por uma narrativa que tem heróis e vilões, logo essa classificação coloca uma situação de ausência e presença na narrativa para justificar jogos de forças no mundo bipolar entre Estados Unidos e União Soviética.

Neste sentido, a relação entre cultura e sociedade a partir das transformações do século XX são significativas para pensarmos como a imaginação dos quadrinhos foi realizada por forças antagônicas e que a linguagem e narrativa impuseram uma forma de ver o mundo.

Por isso é fundamental compreendermos os processos históricos. As HQs ao longo da história trazem consigo diferentes representações simbólicas, além de oferecerem um recorte dos principais eventos históricos no século XX, visto que eles ganharam muitas vezes representação também nessa mídia. A construção dos personagens tem sempre uma relação de sobreposição de realidades e de exigências da realização dessa realidade ou a superação dessa realidade por processos que versam sobre a superioridade de um tipo diferente de humanidade que tem superpoderes e são consideradas semi-deuses.

Neste sentido, é importante destacar que as duas maiores empresas da indústria DC e Marvel tratam questões diferentes em suas representações de personagens. Ao compararmos os principais personagens de Marvel e DC, vemos a diferença nas relações apresentadas entre os personagens e a sociedade em que estão inseridos, e também na relação com os próprios poderes dos heróis. Na Marvel, as questões levantadas, mesmo em sociedades que possuem seres super poderosos estão muito centradas nas questões humanas. O homem-aranha ainda tem que vender as fotos para pagar as contas quando não está combatendo o crime, Os x-men ainda têm que lutar diariamente contra o preconceito, O Demolidor, Luke Cage, Jessica Jones combate à Criminalidade nas ruas de Nova York. Por outro lado o super-homem, o Batman e a Mulher Maravilha, heróis da DC aproximam-se muito mais da mitologia dos antigos Deuses, sendo mais próximos da perfeição e tendo conflitos principalmente pelo seu grande poder e como utilizá-lo.

Embora no mundo real não existam Gotams, Metropolis ou Wakandas, o mundo real é refletido em grande medida nas representações artísticas as quais são representadas na mídia das HQs.

Os problemas sociais políticos e econômicos que aparecem retratados nas histórias em quadrinhos, acompanham problemas também no mundo real: a crise de 1929, a Segunda Guerra

Mundial, a Luta pelos direitos civis nos Estados Unidos, as lutas pela igualdade étnica-racial, os direitos humanos das mulheres e a Guerra do Vietnã, por exemplo, e mais recentemente a luta contra os atentados terroristas ocorridos nos Estados Unidos com maior impacto a partir das Torres Gêmeas de 2001, assim, grandes eventos mundiais tiveram destaque e foram representadas nas histórias em quadrinhos.

Deste modo, ao olharmos para as histórias em quadrinhos encontramos um quadro que conta a nossa própria história, uma vez que ao olharmos os retratos representados nas histórias estamos olhando para a própria representação de nossa sociedade, sendo assim ao refletirmos as possíveis soluções de problemas apresentados nessas histórias podemos encontrar paralelos para a construção de uma nova sociedade real.

Como visto as HQs, como elemento cultural e geopolítico tem grande importância para estruturação e expressão das lutas sociais. Dessa forma, podem ser utilizadas como ferramentas educacionais por portarem outras formas de construção e interpretação do mundo. . . .

A relação entre histórias e quadrinhos e realidade, nos coloca diante de um grande desafio enquanto educadores, uma vez que a linguagem didática precisa ser incorporada no cotidiano escolar; assim, existe uma dificuldade enorme entre uma linguagem que necessita de aprimoramento para encaminhar um diálogo eficiente da imaginação com a realidade. As histórias em quadrinhos, portanto, fornecem questões culturais e sociais que são pensadas a partir da relação da sociedade criadas pelo conhecimento de temas e problemas da natureza social, já que a imaginação daquelas que escrevem as histórias em quadrinho partem, principalmente, de suas relações sociais e culturais, em outras palavras, partem do cotidiano e dos processos que os mesmos estão envolvidos.

Diante disso, numa linguagem vigotskiana o desenvolvimento das funções psíquicas superiores implica na composição da formação de conceitos abstratos com as operações processadas no cotidiano, com isso, as histórias em quadrinhos consolidam uma forma de ensinar na qual os conceitos estão imbricados a representação do cotidiano e das condições materiais efetivadas pela cultura. Assim, as histórias em quadrinhos ligam diretamente a causa, efeito e consequência da objetividade da imaginação criadora com os objetivos da educação formulada pela legislação nacional e pelas publicações institucionais.

A construção de uma didática, deste modo, a partir de VYGOTSKY (2000) implica em conhecer as condições materiais dadas com as quais se promove a subjetividade; assim, a internalização das questões sociais passa a ser empreendidas pelas funções superiores da mente pelas relações sociais estabelecidas.

Toda relação social precisa ser pensada didaticamente para que se compreenda, pela escola e na escola, a vida cotidiana, logo toda a forma de ensinar precisa ter como ponto de partida a relação da vida diária. É nesse ponto que os quadrinhos mostram-se eficientes para a formulação de mecanismos de internalização dos temas, problemas, conceitos, habilidades e outros componentes necessários para o aprendizado.

Ao falar sobre a importância dos quadrinhos na compreensão geográfica Mendonça e

Carlos apontam que:

Os quadrinhos oferecem, de modo inequívoco, representações e formas de percepção espacial que a Geografia pode assimilar como fonte de pesquisa. O cenário geográfico nos quadrinhos seja o que traz o tema de conflitos, seja o que levanta temáticas associadas à cidade e ao aspecto urbano, a assuntos geopolíticos e ao horror/terror desperta a possibilidade de análise geográfica do espaço cotidiano nos quadrinhos, sobretudo, a nosso ver, de enfoques factuais e expressão “realista”, pouco estudada até o momento. Tratando-se de conflitos, o cotidiano da guerra e sua espacialidade são assuntos que os quadrinhos contemplam e que devem ser vistos como fecundos para a análise geográfica. Joe Sacco, por exemplo, foi inovador em seu enfoque ao realizar reportagens em quadrinhos, que contam com levantamento bibliográfico e fotográfico, recriando a história de seus entrevistados e as cenas que observou em campo, em cenários geográficos que representam o dia a dia dos palestinos e o de bósnios em zonas de conflito.(MENDONÇA; CARLOS, 2015, 117)

O processo de ensino-aprendizado por meio dos quadrinhos oportuniza a relação entre Linguagem e imagem, sendo a linguagem das HQs importantíssima uma vez que ela assimila imagens, símbolos, enredos, narrativas e composições que auxiliam na compreensão de conceitos abstratos importantes nos processos de internalização do conhecimento.

2.1 Representações históricas nas HQs no século XX

Devido à importância simbólica adquirida por personagens como Capitão América, Superman, Batman, Mulher-Maravilha, eles foram apropriados pela política, tornando-se símbolos do ideário estadunidense em ocasiões como as guerras.

Figura 1 – Superman enfrentando os governantes de Alemanha e Japão, principais componentes do Eixo.



Figura 2 – Capitão América, personagem que ganhou grande destaque durante a Segunda Guerra Mundial, representando o ideário americano na luta contra o Nazismo.



Figura 3 – Legenda HQ Superman Entre a Foice e Martelo, retratando um universo alternativo, onde a Nave de Kal- El caiu na Ucrânia Soviética.



Superman Entre a Foice e o Martelo, (Pamini,2017)

A HQ entre a foice e o martelo, embora não aconteça no mundo real, ou seja, os eventos ali representados não condizem com os fatos históricos da Guerra Fria, apresenta um contraponto que enriquece a reflexão sobre o que foi e como se desenvolveu a Guerra Fria. Sejam como representações alinhadas à realidade do mundo em suas diferentes épocas, ou na imaginação de realidades paralelas como apresentadas na HQ Superman entre a foice e o martelo, as histórias em quadrinhos têm papel fundamental na compreensão da realidade e ajudam-nos a repensar os processos modeladores da mesma. assumindo hora um papel crítico, hora um papel que refletia a opinião política do estado ponto final sendo um ambiente constituído principalmente no Imaginário, as representações presentes nesta mídia, consegue apresentar questionamentos oferecendo-nos um retrato dos pensamentos de determinado momento histórico.

2.2 Wakanda e a construção de uma narrativa alternativa

Quando tratamos do quadrinho Pantera Negra elencamos os desafios do século XX para as pessoas negras nos Estados Unidos e também no mundo, ao mesmo tempo, em que sublinhamos que no Brasil, para as e os estudantes brasileiros e brasileiras, essa condição de opressão permite compreender a linguagem dos quadrinhos.

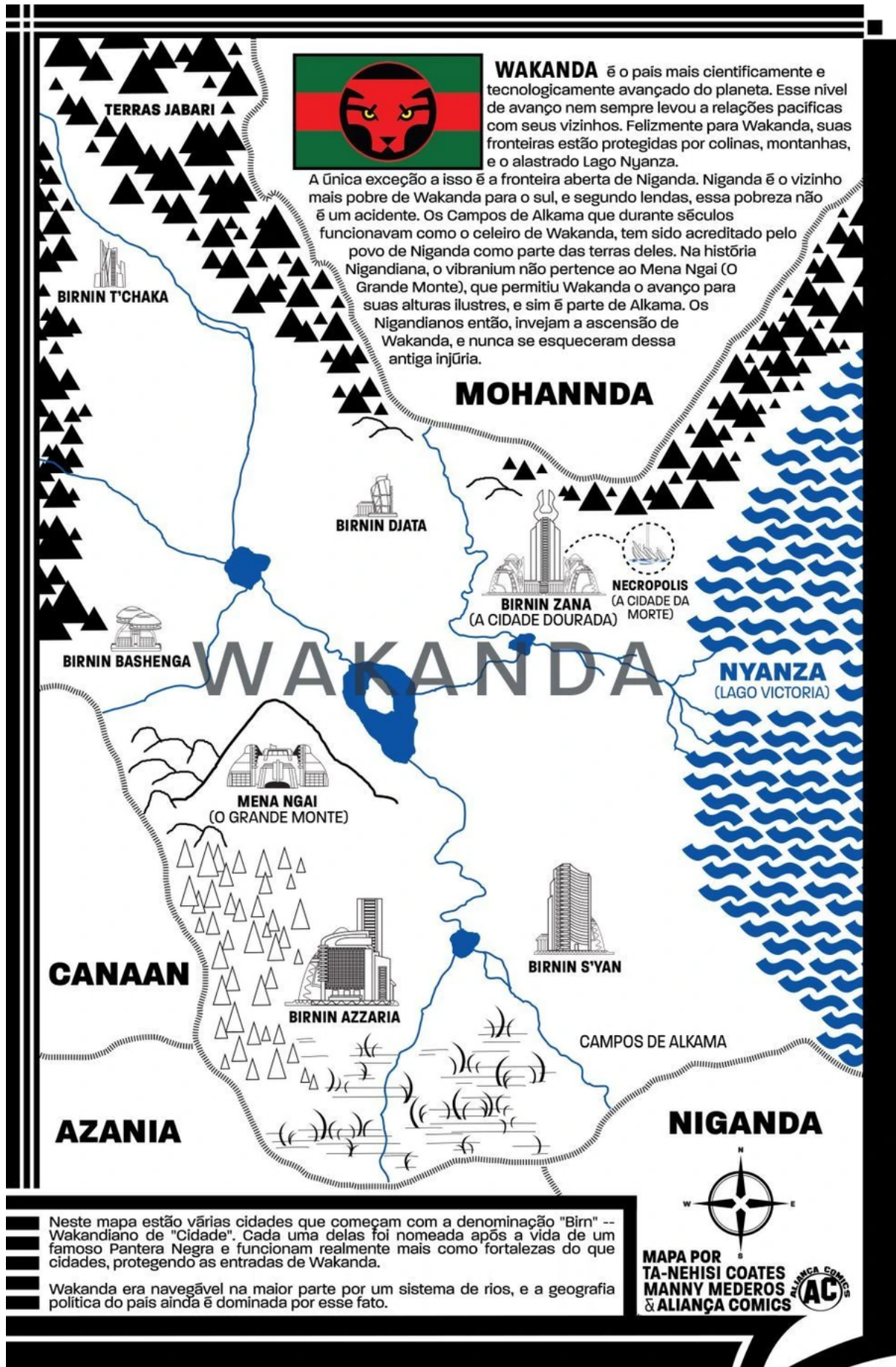
A linguagem dos quadrinhos colabora para refletirmos uma condição na promoção de

imagens para compreender o tempo presente. Assim, Wakanda, como exemplo constitutivo de nosso trabalho, revela uma sociedade com particularidades que também pode ser representada cartograficamente. Deste modo, é fundamental compreendermos os quadrinhos não apenas pelo sentido das imagens e palavras, mas também por sua realidade cartografada, com isso é composto elementos cartográficos e geográficos que ampliam o sentido dos quadrinhos e nos colocam diretamente relacionados com as necessidades reflexivas de nosso tempo.

A cartografia, portanto, precisa ser pensada como elemento o qual revela a realidade, isto é, a realidade do quadrinho não está na história apenas, mas também na condição geográfica. Ao elencarmos o conhecimento geográfico de um país imaginário trazemos também reflexões de nosso próprio tempo; assim, a cartografia de Wakanda não revela uma condição de imaginação, mas, sobretudo, um caminho geográfico para refletir nosso próprio mundo.

A figura a seguir trás considerações importantes para pensarmos a história em quadrinho e sua composição imaginária na relação com a realidade na qual vivemos. Quando mencionamos realidade estamos inserindo a mesma numa composição de escalas diversas e não apenas na repetição de uma realidade que depende de uma variável, assim, a escala do mapa é a escala da produção do conhecimento, ou seja, os elementos que constituem o mapa são nossos pontos de reflexão.

Figura 4 – Mapa de Wakanda



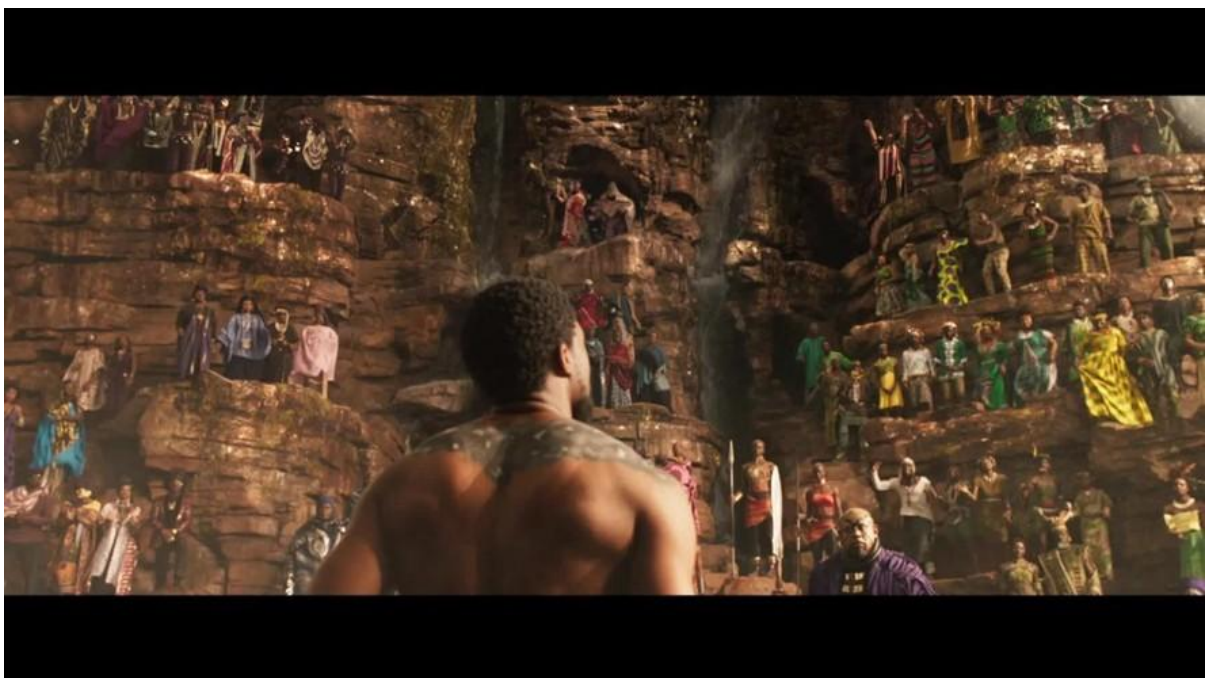
Wakanda reino fictício criado por Stan Lee e Jack Kirby, *The Fantastic Four* nº 52 (Julho de 1966), nos apresenta a nação mais avançada tecnológica e cientificamente no planeta que para surpresa de todos é um país africano, um país de negros. Wakanda tem grande parte de suas fronteiras protegidas por montanhas, colinas e pelo Lago Nyanza, sendo a única exceção a fronteira com Niganda, nação com quem não tem uma relação muito amistosa.

A economia Wakandiana baseia-se na exploração do vibranium, um dos mais resistentes materiais no universo Marvel e que possibilitou o avanço tecnológico, justificando o aspecto futurista presente tanto nas HQs quanto no filme *Pantera Negra* de 2018. O cenário político apresentado em uma câmara nos apresenta uma monarquia e um país extremamente fechado, sendo administração da política interna e externa do país um dos maiores desafios do soberano de wakanda, ao se esconder do mundo buscava fugir dos conflitos e dos problemas das outras Nações do Globo, o que por um lado os preservavam, mas, ao mesmo tempo não contribuiria com à luta sobretudo dos negros que sofrem opressão, pois não possui um Porto Seguro como o reino de wakanda.

O quadrinho *Pantera Negra*, sendo criado em 1966 momento histórico onde a luta por direitos civis ganhava destaque na sociedade, uma vez que o preconceito racial e a divisão dos espaços sociais entre brancos e negros ainda era uma das principais causas de conflito. Neste sentido, é interessante notar como um país africano tendo destaque tecnológico e científico, subverte a lógica colonialista e eurocêntrica que menosprezou e diminuiu a riqueza cultural e social daqueles povos, por ocasião da partilha da África no século XIX.

No filme de 2018, produzido pela Marvel Studios, a tradição e a tecnologia andam juntas como se pode ver nos rituais de coroação do Rei de Wakanda.

Figura 5 – Cerimônia de coroação do Rei T'Challa



Filme: *Pantera Negra*(2018)

Killmonger, o principal opositor ao Rei T'Challa, um descendente de Wakanda que cresceu nos Estados Unidos ao descobrir se como parte da família real, deseja armar toda a população negra que sofre opressão fora de Wakanda para que eles possam enfrentar as suas batalhas em busca de liberdade, se opondo fortemente a posição do governante Wakandiano, sendo o embate ideológico entre os dois bastante semelhante a disputa de Malcom X com Martin Luther King Jr, no que diz respeito às disputas dos direitos civis nos Estados Unidos na década de 60. embora ambos fizessem tivessem o mesmo objetivo, ou seja, a libertação de seu povo da opressão, do preconceito, da violência, das guerras, e a busca por por uma condição de vida melhor, como Luther King afirmou sem distinção por cor da pele religião, etnia, nacionalidade, etc. o mundo em que todos fossem tratados como humanos e que a condição de humanidade nos processos revelando, de fato, a igualdade. As armas utilizadas por cada personagem para alcançar tal resultado eram bastante diferentes.

Figura 6 – Killmonger, o principal opositor ao Rei T'Challa, um descendente de Wakanda que cresceu



Filme Pantera Negra (2018)

Figura 7 – Wakanda uma imponente cidade tecnológica graças a exploração do vibranium, um mineral que possibilitou esse país africano se estabelecer como uma grande potência no mundo.



Filme:Pantera Negra(2018)

Ao retratar um país africano como Polo tecnológico e científico Mundial, a HQ do Pantera Negra busca superar a ideia da África ser um continente atrasado, marcado pela escravidão e exploração dos seus recursos, e que sua população tem menos valor do que a população do continente europeu rompendo assim com o eurocentrismo.

Assim, como os filmes que eram tão diferentes nas décadas passadas e ao longo dos anos foram transformando-as sua narrativa para contar histórias cada vez mais envolventes e significativas, as histórias em quadrinhos também evoluíram sua narrativa sendo capazes de oferecermos um vislumbre a respeito dos temas abordados como por exemplo: a violência, o poder e a política.

Diante disso, compreendemos que as relações discutidas neste capítulo precisam estar conectadas com uma leitura de cultura específica, pois, a cultura homogeneizadora ocidental capitalista não permite que movimentos sociais e grupos que reivindicam um lugar na sociedade sejam ampliados. Todavia, como vimos, esses grupos também passaram a ser representados pela indústria do entretenimento e essa questão precisa ser pensada do ponto de vista cultural. Assim, no próximo capítulo trataremos das questões culturais e suas posições definidas pelos agentes dominantes e por aqueles que buscam a luta contra essa cultura que prevalece como única.

3 CULTURA E A BUSCA DE NARRATIVAS ALTERNATIVAS

No capítulo anterior salientamos as urgências em pensarmos as histórias em quadrinhos como uma construção estética e cultural. Neste capítulo a questão cultural é central, pois a mesma direciona a compreensão da própria composição das histórias em quadrinho, visto que o movimento artístico de produção de obras nas décadas de 1960 e 1970 ganha grande destaque principalmente pela presença de questões contemporâneas a época, como a luta pelos direitos civis nos EUA.

A cultura é importante por apresentar os elementos cotidianos e as tradições que revelam os objetivos sociais, políticos, materiais e imateriais de toda uma sociedade. As histórias em quadrinho trazem a composição da realidade com os processos históricos atrelados diretamente ao modo de vida e as experiências cotidianas.

Também é importante por apresentar diferenças entre épocas históricas e locais geográficos, com isso a cultura é necessária para que consigamos compreender uma dada época ou realidade. A cultura tem um caminho tradicional que se transforma à medida que a tradição é superada, para que isso ocorra **é fundamental construir um caminho de ruptura**.

A ciência geográfica tem grande responsabilidade nesse encaminhamento, com isso é fundamental entender a relação entre cultura e espaço. Cada cultura tem uma dinâmica numa relação entre história e espaço; assim, segundo (??) p.8) afirma que:

“Cada realidade cultural tem sua lógica interna, a qual devemos procurar conhecer para que façam sentido às suas práticas, costumes, concepções e as transformações pelas quais estas passam”.

Também existe uma diferença substancial entre **uma realidade imediata e uma realidade que se media**.

Deste modo, a cultura é uma promoção contínua da própria existência, logo, todas as relações que são estabelecidas por mediações de objetos ou instâncias sociais enumeram diretamente a cultura. A cultura se processa pela relação entre a permanente constituição de um sentido construído socialmente. Assim, as histórias em quadrinhos estão ao mesmo tempo na realidade imediata, pois, as pessoas passam a compreendê-las como parte de sua própria existência, mas também estão como sujeitos que passam a compreender o mundo pelas categorias culturais empreendidas no universo da ficção.

A relação entre a realidade e a ficção parte de um diálogo que se processa na estrutura do conhecimento. No nosso caso, a ciência geográfica, volta-se para compreender a cultura que se espacializa e o diálogo dela não está em qualificar ou só a realidade ou só a ficção, ou seja, tanto a ficção como a realidade não são totalmente capazes de apresentar a perfeição de uma cultura que possa fundamentar uma sociedade mais justa.

Toda ficção parte da cultura real. Toda cultura real tem uma relação dialética com a cultura que se processa e promove pela ficção. Deste modo, a mediação da realidade passa a ser a ficção e em pouco tempo essa ficção, com suas categorias e especificidades, passa a ser a realidade.

Santos (2006) compreende a cultura como uma realização de uma sociedade, na qual a verdade e o conhecimento são válidos e aceitos a partir de um sentido para viver, logo toda cultura precisa emanar conhecimento para que ela não seja perdida. Deste modo, a cultura é o próprio conhecimento que precisa ser referendado socialmente.

Cada realidade cultural tem sua **lógica interna**, a qual devemos procurar conhecer para que façam sentido às suas práticas, costumes, concepções e as transformações pelas quais estas passam. É preciso relacionar a variedade de procedimentos culturais com os contextos em que são produzidos. (SANTOS, 2006, p. 8 <grifo nosso>).

Neste contexto a **realidade imediata é uma construção que não permite a variação de sentido**, por meio dessa **lógica interna**, com isso toda projeção de sociedade a partir da ficção terá apenas dois caminhos: o primeiro a continuidade da lógica interna que garantirá uma possibilidade de luta contra tudo que não seja real no tempo presente e com isso imprime uma condição de superação da própria realidade para outra não mais moralizada ou mais ética, sobretudo, mais tecnológica. Essa forma de continuidade da lógica interna oferece sempre nas obras de ficção utópicas uma possibilidade de futuros com elevada tecnologia.

Por isso, na ciência geográfica sempre se preza pela lógica interna e não busca novas formas de enxergar o mundo, visto que isso pode acarretar em situações científicas que não permitam a continuidade da lógica espacial e da organização social. Todavia, a lógica interna de uma cultura também elenca questões de opressão, violência e poder.

A ciência geográfica tem essa capacidade em compreender os movimentos de uma cultura pelas relações históricas que são apresentadas espacialmente. A obra Pantera Negra, filmes e quadrinhos, tem uma relação direta na compreensão da lógica interna da cultura e ao mesmo tempo se manifesta contra as opressões e violências que sofrem negros e negras, não apenas nos Estados Unidos, pois a representação cultural da HQ é universal no ocidente capitalista

As HQs do Pantera Negra é surgem no mesmo período em que o eram promovidas experiencias antirracistas promovidas por um grupo de ruptura institucional que lutava diariamente contra toda forma de opressão: os PANTERAS NEGRAS.

Entender o partido dos Panteras Negras é fundamental para entendermos a importância dos movimentos sociais e culturais que ocorreram na década de 1960, uma época de grandes transformações culturais e de grande disputa causada pelo contexto da Guerra Fria e também pelos conflitos étnico-raciais. O movimento dos Panteras Negras segue como exemplo a todo mundo na luta contra a dominação cultural, sendo exemplo para nós brasileiros.

Scarmeloto (2020) afirma que o Partido dos Panteras negras foi Fundado em Oakland, no dia 15 de outubro de 1966, Califórnia, por Bobby Seale e Huey P. Newton, o Partido dos Panteras Negras, não só viria a tomar a frente da liderança na luta contra a opressão racista, uma das principais forças mundiais a aplicar o leninismo à questão da opressão de raça e ter como centralidade de seus discursos e práticas as táticas e estratégias dos revolucionários chineses, principalmente o líder Mao Tsé-Tung.

O Partido dos Panteras Negras surge em um momento onde a luta contra a segrega- ção

racial era uma das principais questões sociais, uma vez que a separação entre negros e brancos era algo que gerava diversas rebeliões e revoltas populares; assim, lugares e posições na sociedade eram consideradas dignos apenas para os brancos, por isso os Panteras Negras criaram esse movimento de defesa contra as opressões do Estados e das diversas organizações racistas como a Klu Klux Klan.

Durante a década de 1960 ocorreram diversas revoltas espontâneas buscando a igualdade de direitos e personagens como Martin Luther King (cristão) e Malcolm X (muçulmano) ganhavam forças ao expor suas opiniões publicamente e lutar em cada um à sua maneira por melhores condições para a população negra estadunidense.

O Partido dos Panteras Negras se enxergava não apenas como parte da revolução proletária mundial, mas também que estava na mesma condição dos povos oprimidos do Terceiro Mundo – da Ásia, África e América Latina –, e que então também faziam parte do mesmo processo que fazia estes povos pegarem em armas contra o domínio colonial, se vendo então como parte da revolução anticolonial tricontinental

Nisto, passam a divulgar as lutas de libertação nacional, principalmente da África, em seus veículos e documentos. Também passam a procurar contatos internacionais e organizar viagens. Nestes contatos, focavam nos países recém libertados, com governos progressistas (Argélia, por exemplo), e os países socialistas, particularmente a China, Coreia e Vietnã.(SCARMELOTO, 2020)

A luta antirracista nos Estados Unidos foi decisiva para compor uma organização que tivesse diversas amarras para lutar contra as entidades e instituições racistas nos Estados Unidos como a Klu Klux Klan e outras entidades. Até mesmo igrejas tradicionais, como a Igreja Mórmon, não aceitava negros nos seus quadros dos templos, apenas na década de 1970 que isso se tornou possível, portanto, o comportamento cultural mostrou-se de confronto e com isso foi necessário organizar permanentemente a defesa.

Os Panteras Negras levam sua teoria para a prática. O resultado foi que as massas negras deram aos Panteras a maior base de massas que qualquer organização revolucionária dos Estados Unidos já teve. Esse processo teve como resultado a força do papel social antirracista, ou seja, constituíram uma força política, econômica e cultural com repercussão direta na sociedade. A comunidade negra, portanto, buscou consolidar uma sociedade na qual a defesa fosse sempre coletiva; assim, negros e negras se fecharam na luta e impuseram suas questões urgentes para toda a sociedade.

A cultura de defesa da comunidade negra foi substancialmente importante por apresentar diretamente os caminhos de luta contra a opressão e sofrimento. Assim, partimos da tese que **existe um modelo de cultura feita dos negros para os negros, como forma de um capital resistente; assim, os modelos são necessários para o fortalecimento das lutas.**

Neste sentido, este apontamento evidencia a importância dos processos políticos como composição cultural. Assim, o modelo de organização dos Panteras Negras apresenta uma prática constante de ruptura a partir de suas especificidades construídas no processo histórico, desta forma, os Panteras Negras tem referências práticas para os processos de lutas e

consequentemente criaram inúmeros exemplos de lutas, atuações e movimentações diretas contra a opressão. Podemos afirmar que o modelo de organização dos Panteras Negras nos Estados Unidos trouxeram, como ainda trazem, formas de ações e lutas para diversos outros movimentos negros. Essa “escola de luta” inaugurada pelos Panteras Negras criou uma tradição de luta.

Diversos representantes da sociedade civil e políticos empreenderam forças consideráveis para a legitimação da luta dos Panteras Negras e ainda hoje esses artistas, religiosos, intelectuais, políticos e outros originaram-se das demandas do partido dos Panteras Negras, dentre tais, podemos destacar: Malcom X, Martin Luther King Jr, Mohamed Ali e Sam Cooke.

Inúmeros fatos foram significativos para a representação e legitimidade do movimento negro nos EUA. Os Panteras Negras trouxeram repercussão inicialmente apenas interna aos EUA mesmo tendo diversas relações internacionais principalmente com a China e a Coréia do Norte. Um dos fatos que tornou mundialmente conhecido o Partido dos Panteras Negras foi o ato realizado no pódio na Olimpíada de 1968 realizada na Cidade do México. Tommie Smith e John Carlos atletas negros dos EUA empreenderam um movimento que ficou mundial conhecido em todo o mundo ao se posicionarem durante a premiação dos 200 metros rasos, se posicionando no pódio contra a opressão racial que era constante naquele momento, com as luvas pretas, o braço estendido ao céu, o punho fechado e descalços ouviram o hino nacional).

Figura 8 – Durante a cerimônia de premiação, Smith (ao centro) e Carlos protestaram contra a discriminação racial: desceram descalços no pódio e ouviram o hino abaixando a cabeça e levantando o punho com uma luva preta



Foto: Angelo Cozzi via Wikimedia Commons / Domínio público

Ao relembraos 50 anos da histórica foto de Smith e Carlos (RUBIO, 2018) aponta que sendo a maioria dos atletas também estudantes e frequentadores de grandes universidades,

e culturais, todavia, o racismo é ainda uma realidade gritante, nesse sentido, todo o esforço desse trabalho é para evidenciar a importância da luta pelos direitos humanos numa perspectiva geográfica aliada com a didática das histórias em quadrinhos.

Essas histórias em quadrinhos [ANT1] nos apresentam uma realidade diferente e isso educa de forma ampla as pessoas para terem coragem de se manifestarem publicamente, tal como os atletas no pódio do México ou as trabalhadoras e trabalhadores comuns na manifestação pedindo justiça pela morte de um ser humano.

Neste sentido, o movimento Black Lives Matter tem sua influência da luta dos Panteras Negras quando essa organização lutou diretamente pela própria existência física do povo negro, ou seja, lutou diretamente para não serem eliminados.

Como pode ser visualizado abaixo o movimento de luta iniciado no século XX com os Panteras Negras tiveram grande repercussão no século XXI. Os quadrinhos e os filmes com as temáticas com heróis negros também são fundamentais para constituir uma narrativa de luta, contrária a velha narrativa de que os negros e negras são apenas oprimidos.

Figura 10 – Colagem apresentando a série de protestos ocorridos após a morte de George Floyd em maio de 2020.



Elaboração própria

O caso de George Floyd mostra-nos que ainda que avanços têm sido feitos na luta contra o preconceito. Como exemplo a eleição de Barack Obama como primeiro presidente dos Estados Unidos, um grande marco o qual mostra o avanço que a sociedade fez ao longo dos anos, porém as situações de opressão e preconceito racial ainda são frequentes na nossa sociedade.

A partir de Tommie Smith e John Carlos os Panteras Negras ficaram mundialmente conhecidos e com isso inauguraram uma cultura negra do protesto que resultou em apoio internacional por meio das causas das lutas pelos direitos civis do povo negro nos Estados Unidos, bem como repercutiu ainda mais as revoluções africanas realizadas por movimentos nacionalistas e comunistas apoiados nas bases teóricas definidoras do Partido dos Panteras Negras.

Esse movimento de luta como construção de uma educação emancipatória repercutiu diretamente no tempo presente com o homicídio de George Floyd, todavia ainda há muito para ser feito, visto que a morte dele nos Estados Unidos não foi a última e nas semanas e meses seguintes outros negros foram mortos também pelo Estado. No Brasil a situação ainda é pior, visto que os massacres são sempre organizados pelo Estado por meio de sua força policial que repressão e mata nos bairros mais pobres.

Neste sentido, é fundamental compreender os marcos teóricos e práticos dos Panteras Negras, pois os mesmos atuaram de forma direta contra toda opressão; assim, do ponto de vista da luta contra o racismo, os mesmos tiveram como objetivo central a superação não apenas da opressão racial, mas também do capitalismo por meio do socialismo.

A experiência dos Panteras Negras tem muito para nos ensinar ainda hoje, não apenas pela organização coletiva e de defesa integral, mas, sobretudo, pela construção de outra narrativa que fez com que o povo negro constituísse um caminho permanente de resistência contra toda forma de opressão. Deste modo, o fator cultural tem grande relevância, assim, as histórias em quadrinhos, os filmes, as músicas e os atletas constituem cabedal cultural significativo para o povo negro.

A obra de Milton Santos (Por uma outra globalização) nos coloca na possibilidade de outra narrativa, pois a cultura é um grande aliado na difusão da ideia de que a globalização é homogênea e benéfica a todos, pautada principalmente na ideia de aldeia global que Milton Santos trabalha em sua obra. Na sua obra o mesmo aponta três diferentes perspectivas da globalização: A globalização enquanto fábula, como perversidade e por uma outra globalização como alternativa. Santos (2007) afirma que a globalização não é igual e que uma globalização “uniforme” ou o sonho de um mundo só não se realizou, uma vez que também se aumentam cada vez mais as divisões do mundo. Falando sobre a perversidade da globalização, afirma: Seja qual for o ângulo pelo qual se examinem as situações características do período atual, a realidade pode ser vista como uma fábrica de perversidade. [...] Vivemos num mundo de exclusões, agravadas pela desproteção social, apanágio do modelo neoliberal, que é, também, criador de insegurança

Santos afirma que entre os fatores que constituem a chamada globalização perversa, encontra-se a dupla tirania, a do dinheiro e da informação. Segundo ele, elas representam: “[...] duas violências centrais, alicerces do sistema ideológico [...] base dos novos totalitarismos –

isto é, dos globalismos, a que estamos assistindo”

As questões de Milton Santos não são aleatórias historicamente, pois o mesmo buscou compreender o movimento totalitário da globalização a partir das exigências de luta dos movimentos sociais. Os quadrinhos tiveram papel significativo na construção de um sentido unitário de mundo, pois ao mesmo tempo em que esses quadrinhos edificaram ideologias eles também criaram um sentido de unidade mundial. A contradição dos quadrinhos está na homogeneidade dos heróis e ao mesmo tempo da força desses heróis que consolidaram uma potencialidade de lutar contra a opressão, por isso, nosso trabalho é importante, pois elencamos as contradições, as problemáticas e a força de uma sociedade que prima pela igualdade e pela legitimidade cultural.

Para Santos é necessário reconhecer os limites da globalização tal como apresentada, perversa, Santos afirma: “A pobreza é uma situação de carência, mas também de luta, um estado vivo, de vida ativa, em que a tomada de consciência é possível”

As grandes cidades têm um potencial gigante em criar soluções alternativas contra os perversos processos de globalização. A convivência em sociedade favorece o estado de luta, e a criação de políticas que possam atender o interesse de todos e não apenas ser utilizada como instrumento na manutenção do poder das elites dominantes que utilizam os privilégios usurpados para manter a atual estrutura de poder.

Coutinho (2011) em seu artigo “ A favela como palco e personagem e o desafio da Narrativa coletiva” destaca a importância da construção de uma narrativa alternativa, pautada numa construção social coletiva que leve em consideração a pluralidade da sociedade, onde seja considerado em sua totalidade os agentes modeladores dos espaços sociais.

A narrativa alternativa é uma forma que se constrói a partir dos elementos mais básicos da sociedade diferente da nacional ativa tradicional que é geralmente elitizada e hierarquizada, uma narrativa alternativa busca a resolução dos conflitos pensando os problemas da sociedade a partir de uma ótica que contribua para transformação de fato da sociedade.

Uma educação de fato transformadora é resultado de uma série de fatores que partem desde a educação política até os interesses do Estado serem de fato em favor da população. Nesse sentido a busca por contemplar outras narrativas, que não atendam apenas o interesse de manter o estado atual das coisas(colonialista e alienante) é fundamental na construção de um país melhor para todos.

Os Panteras Negras empreenderam outra lógica cultural e colocaram em oposição a dignidade humana e o capitalismo, desta forma, se posicionaram diretamente contra toda forma de opressão, inclusive as próprias dinâmicas urbanas de opressão sobre os mesmos, bem como a construção de uma caminho próprio para veicular notícias e não depender das agências oficiais do Estado ou da imprensa capitalista, pois entenderam que alguns poucos e seletos grupos detém o controle da informação e conseqüentemente do dinheiro, e a forma como nos relacionamos com as informações sobretudo nos últimos anos com o crescimento da internet, intensificou o poder das grandes empresas de tecnologia de moldar comportamentos, tornando uma ameaça

esse pensamento único uma vez que desconsidera particularidades locais.

O personagem do Pantera Negra tem um papel fundamental em quebrar com os preconceitos estabelecidos em torno da África e da população negra ao apresentar o reino fictício de Wakanda, mostra-nos que é possível termos uma outra visão dos países africanos e sua população que por muitas vezes são ligados apenas a temas pejorativos, como por exemplo a escravidão, a pobreza e a marginalidade.

O personagem do Pantera Negra tem um papel fundamental em quebrar com os preconceitos estabelecidos em torno da África e da população negra ao apresentar o reino fictício de Wakanda, mostra-nos que é possível termos uma outra visão dos países africanos e sua população que por muitas vezes são ligados apenas a temas pejorativos, como por exemplo a escravidão, a pobreza e a marginalidade.

Por isso, no próximo ponto deste capítulo trataremos as questões ligadas a uma outra visão do sentido da promoção da cultura e do conhecimento africano, afro-americano e afrobrasileiro, buscando um caminho que una as perspectivas positivas que apresentem uma outra espacialidade dos sujeitos e da sociedade; assim, cyberpunk e afrofuturismo são nossos próximos pontos os quais responderão inúmeras situações de superação do racismo, do preconceito e da opressão.

3.1 O CYBERPUNK

O Cyberpunk é um movimento muito importante, pois ele critica o otimismo exagerado da ficção científica da década de 1930, ganhando grande destaque após os ataques nucleares ao Japão em 1945. Na década de 1960, as questões sociais ganharam espaço nas obras deste gênero, trazendo para o mundo da ficção questões que também eram importantes na realidade, como a luta pelos direitos civis e as questões ambientais. Apesar de algumas obras endossarem a esperança no futuro tecnológico para a resolução das questões sociais, como por exemplo em Star Wars, o avanço tecnológico não necessariamente significa um avanço social, sendo assim muitas obras denunciam a ganância e a corrupção colocando os grandes conglomerados e organizações como agentes mantenedores no status da sociedade desigual e como instrumento de controle da grande massa.

O livro Neuromancer de autoria de William Gibson, um grande marco da cultura Cyberpunk e que inspirou obras como Blade Runner, aponta para obras que são ambientadas em sua maioria, em realidades anglo-americanas. presentes nas narrativas futuristas e distópicas criadas nos anos 1980. A ficção científica torna-se um departamento de pesquisa e desenvolvimento, ou seja, torna-se interessante a busca por previsões para o futuro como um projeto utópico para imaginar realidades sociais alternativas, assim a indústria mainstream abraça o Cyberpunk.

Neuromancer apresenta uma decadência programada da humanidade, uma forma de controle efetivo do corpo, da alma e da relação da dimensão espacial real e programada pela

tecnologia. A química e a física mostram-se enquanto ciências fundamentadas para o prazer e o domínio. O livro mostra o uso da tecnologia para o domínio corporativo das pessoas e como as pessoas se inserem nessa lógica sem terem uma preocupação para além do imediato.

Case tinha vinte e quatro anos. Aos vinte e dois era um cowboy, cowboy fora da lei, um dos melhores no Sprawl. Ele havia sido treinado pelos melhores, McCoy Pauley e Bobby Quine, lendas do negócio. Na época, operava num barato quase permanente de adrenalina, subproduto da juventude e da proficiência, conectado num deck de ciberespaço customizado que projetava sua consciência desincorporada na alucinação consensual que era a matrix. Ladrão que trabalhava para outros ladrões, mais ricos, empregadores que forneciam o software exótico necessário para penetrar as muralhas brilhantes de sistemas corporativos, abrindo janelas para fartos campos de dados. (??)

(GIBSON, 2013) mostra como a realidade vivida e experimentada pelas experiências são substituídas por sensações e situações nas quais o corpo entra apenas como indutor das drogas. Ao contrário do quadrinho Pantera Negra a luta pelos sujeitos a partir dos escritos de Gibson é para o aprisionamento, ou seja, o cyberpunk e o ciber universo passam a definir o caos como meta real de vida, mas uma vida que se processa e se avoluma na dependência de uma estrutura; assim, o Pantera Negra aproxima a realidade por meio de uma ficção, já Gibson apresenta a realidade somente pela própria realidade que possa ser construída pela força da estrutura, ou seja, não existe outro caminho.

O futurismo literário de Gibson não passa de uma realidade permanente das cidades e dos sujeitos que as vivem. A construção do ciberespaço é uma reprodução da realidade que “[. . .] projetava sua consciência desincorporada na alucinação consensual que era a matrix”

Lewis em seu livro *Cartas de um Diabo a seu Aprendiz*, utilizando o exemplo religioso falando sobre alienação afirma que nem sempre tirar a pessoa da sua zona de conforto é o mais adequado. Às vezes a alienação, mantendo o cliente em um estado onde ele não é capaz de ser um agente de mudança, nem tão pouco tenha consciência da realidade é um caminho para se manter o controle. Embora na obra Lewis esteja falando sobre aspectos religiosos, o mesmo princípio aplica-se também ao capitalismo, onde na maioria das vezes os ciclos se repetem, visando manter a alienação da classe trabalhadora e as estruturas de poder conforme se apresentam.

O personagem Case é um cowboy machão e forte que é contratado como hacker para roubar dados das pessoas que usam seus computadores pessoais. Foi escrito numa época que não havia computadores pessoais e por isso a genialidade de Gibson está em apresentar um mundo que realmente existiria em poucos anos. O futurismo, portanto, como constituição de conhecimento parte de uma realidade vivenciada pelo escritor e que consegue fazer avanços tecnológicos na sua narrativa a partir do momento em que compreende a tecnologia como aprisionamento inspirado no caos da Segunda Guerra Mundial.

O dilema da tecnologia é, portanto, uma condição humana para compreender as contradições de sua própria criação. O presente trabalho tem como centralidade entender os aspectos geográficos dos quadrinhos e como estes fundamentam uma visão de mundo e organizam um sentido da produção e promoção do espaço. A tecnologia entra como direção da própria humanidade, ou seja, a tecnologia poderá destruir a humanidade ou salvá-la. O Pantera

Negra apresenta justamente essa contradição e seus desafios enquanto povo e sociedade partem da capacidade de uso ou de abuso da tecnologia que detêm.

Gibson (2013, 18) escreveu como Case foi ganancioso e com isso foi penalizado pelos seus padrões que eram extremamente desonestos:

Ele havia cometido o erro clássico, aquele que jurou jamais cometer. Roubou de seus empregadores. Guardou uma coisa para si e tentou repassá-la por um receptor em Amsterdã. Até hoje ele não sabia ao certo como havia sido descoberto, não que isso importasse agora. Na época, achou que fosse morrer, mas eles apenas sorriram. Claro que estava tudo bem, disseram a ele, estava tudo bem ele ficar com a grana. Ele ia precisar. Porque – ainda sorrindo – iam se certificar de que o cowboy nunca mais trabalhasse. Danificaram seu sistema nervoso com uma micotoxina russa dos tempos da guerra. Amarrado a uma cama de um hotel em Memphis, seu talento queimando micron a micron, alucinou por trinta horas. O estrago foi minucioso, sutil e profundamente eficiente. Para Case, que vivia até então na exultação sem corpo do ciberespaço, foi a Queda. Nos bares que frequentara no seu tempo de cowboy fodão, a postura da elite envolvia um certo desprezo suave pela carne. O corpo era carne. Case caiu na prisão da própria carne.

O desprezo da elite e, portanto, dele mesmo como parte ideológica desse processo fez com que não buscasse consolidar uma segurança maior para sua própria realidade; assim, o livro apresenta um desprezo geral pela realidade, pela materialidade dessa realidade e, principalmente, a negação do que seja real.

Deste modo, as questões apresentadas pelos problemas imediatos, pela realidade vivida não é apresentada como transformação e sim como confirmação de uma situação. As coisas passam a existir pelas demandas da classe dominante; assim, o corpo não é um problema, pois a questão principal que Gibson coloca é a confirmação do sentido como primazia de uma verdade, ou seja, a verdade não precisa nem ser pensada e sim sentida.

Julius Deane tinha cento e trinta e cinco anos de idade. Seu metabolismo era constantemente alterado por uma fortuna semanal em soros e hormônios. Sua primeira linha de defesa contra o envelhecimento era uma peregrinação anual a Tóquio, onde cirurgias genéticas resetavam o código de seu DNA, um procedimento que não era disponível em Chiba. Então voava para Hong Kong e comprava os ternos e camisas da moda naquele ano. Assexuado e de uma paciência inumana, parecia extrair sua satisfação básica numa dedicação a formas esotéricas de adoração a alfaiates. Case nunca o viu vestir o mesmo terno duas vezes, embora seu vestuário parecesse consistir inteiramente de reconstruções meticulosas de roupas do século anterior. Ele afetava o uso de óculos, com armação de ouro delicada como teia de aranha, e lentes feitas a partir de placas finas de quartzo sintético cor-de-rosa e bisotadas como os espelhos de uma casa de bonecas vitoriana. (GIBSON, 1984, p. 21).

O personagem Julius Deane buscava a vida eterna com todas as possibilidades científicas para que o mesmo continuasse jovem, saudável e feliz. A questão fundamental desse parágrafo é que o DNA é sempre apagado para que sua memória biológica não exista e se não existe não morre, portanto, toda a força da ciência está na tecnologia a serviço do egoísmo da vaidade e não como projeto amplo de sociedade.

O ciberespaço que passa a ser a realidade vivida dos sujeitos inaugura um caos que mostra uma totalidade diretiva: a única forma de viver é submeter aos mecanismos de dominação e controle.

A sociedade cyber futurista é hedonista e não existem grandes questões de mudanças da

realidade, mas uma conformação a essa realidade de forma permanente, com isso, toda a estrutura se apresenta voltada para uma narrativa que consolida o prazer e o medo como construção.

Pensar o futurismo narrativo literário é fundamental para entender as práticas que são apresentadas pelos dilemas tecnológicos oriundos do Pantera Negra, já que tais dilemas são originários e com isso dão sentido na produção das relações de vida e cotidiano. As tecnologias apresentadas na narrativa do Pantera Negra trazem a mesma como possibilidade de superação dos problemas de toda humanidade e ao mesmo tempo o medo de que essa humanidade não tenha capacidade de compreender seus próprios processos de degradação. O dilema tecnológico do Pantera Negra se distancia das narrativas de Gibson, pois Case não deseja ir além do dado, mas dominar o momento e a estrutura para que possa dominar os demais. A narrativa futurista empreende um caminho de continuidade e não de ruptura, por isso o Pantera Negra é revolucionário, pois a possibilidade de vida somente poderá ser confirmada na ruptura com o sistema, já que a continuidade do mesmo leva a ruína de toda a humanidade e seu futuro.

Contextualizar o que é o Cyberpunk é importante, pois embora seja um movimento de extrema importância na discussão das questões sociais, o universo Cyberpunk acaba sendo em grande parte branco e europeu, carregado de previsões racistas e pouco representativas, uma vez que não rompe com as estruturas de poder já estabelecidas na sociedade atual que é apenas desenhada no molde futurista tecnológico apresentado. Muitos artistas contemporâneos africanos ou descendentes os quais entenderam a importância de uma intervenção política. Assim, nasce o Afrofuturismo como uma forma de representação e de reimaginação do futuro, resgatando as tradições do povo africano.

3.2 AFROFUTURISMO: UMA NOVA PROPOSTA DA NARRATIVA NEGRA

No artigo intitulado “O que é o afrofuturismo, gênero artístico que mescla cultura africana com sci-fi” Gnipper e Yuge (2019) mostram um histórico do termo afrofuturismo, que embora criado em 1993 mostra um conceito que já existia anteriormente uma vez que desde a década de 1950 já existiam obras que incorporavam elementos do afrofuturismo, sendo a obra *Invisible Man* de Ralph Ellison em 1950 a primeira grande obra do gênero.

Na música, ainda na década de 1950 surgiu Sun Ra, trazendo conceitos afrocêntricos abordando temáticas da cultura africana antiga. O artista participou de festivais de jazz por todo mundo. Em 1975, George Clinton reviveu a cultura afrofuturista, levando-a ao grande público através de seu grupo Parliament-Funkadelic, tendo o álbum *Mothership Connection* como sua verdadeira obra-prima.

O ensaio de Mark Dery *Black to the Future*, que discutia as características artísticas da ficção científica e da música afro-americana, começou a expandir a temática do afrofuturismo.

Alondra Nelson define o movimento como uma forma de olhar a proposição da pessoa negra que abrange temas de alienação e aspirações para um futuro utópico. Ela também notou que as discussões que envolvem raça e tecnologia muitas vezes reforçam a crítica

da divisão digital termo que descreve a desigualdade racial e econômica, e sua relação com acesso à tecnologia.(ROCHA, 2020)

Já no século XXI novos artistas abraçaram o afrofuturismo na música, na moda e também nas obras audiovisuais, podendo citar artistas como Beyoncé e Rihanna responsáveis por trazer essa temática a cultura pop, e FKA Twings como representante “cult” do movimento.

No Brasil, temos o autor Fábio Kabral, criador de *O caçador cibernético da rua 13* — romance que mescla crenças do Candomblé em um planeta tecnologicamente avançado que, por vezes, lembra a nação de Wakanda, de *Pantera Negra*.

“Minha ideia é romper com a lógica ocidental e europeia de que o continente africano não tem nada a oferecer e, em simultâneo, trazer uma visão afrocentrada para que as produções ficcionais não sejam sempre histórias de brancos onde os pretos estão ligados ao crime, ou são malandros”, conforme explicou o autor à revista Cult.(D’ANGELO, 2018)

Deve ser recuado 4 cm e devidamente citado e colocado nas referênciasmbora as raízes do futurismo estejam nas décadas de 1950 e 1960, e a ascensão do seu gênero tem acontecido no final dos anos 1990, os seus conceitos têm sido celebrados por meio de uma geração de artistas que vem tomando conta das prateleiras de livros, salas de cinema e bancas de quadrinhos. São autores que trazem uma grande bagagem social, cultural e política em perspectivas nunca vistas antes na ficção científica.

Assim como as já mencionadas anteriormente Beyoncé e Rihanna, podemos citar como grandes contribuidores para o recente de destaque afrofuturista Ryan Coogler diretor de *Pantera Negra* e *Creed*(2015) e de *Fruitvale Station*(2013) na qual estreou. Uma de suas principais características é trazer não somente o design como política afrofuturista para suas obras cinematográficas.

Ta-Nehisi Coates, jornalista e ativista que foi correspondente do *The Atlantic*, é um dos mais proeminentes nomes do afrofuturismo político nos Estados Unidos. Ele já trabalhou no *The Village Voice*, *Washington City Paper* e contribuiu para o *The New York Times Magazine*, *The Washington Post* e *The Washington Monthly*. Por conta de sua habilidade como roteirista, foi contratado pela *Marvel Comics*.

Quando foi roteirista das HQs do *Pantera Negra*, explicou que a chegada do vibranium na terra não foi aleatória. Explicando que Wakanda era na verdade uma estação do planeta Bast, mesmo nome da deusa pantera adorada pelos wakandianos, ampliando assim o background do personagem com elementos diferentes daqueles que estávamos acostumados.O *Pantera Negra* de Coates fez muito sucesso ao conseguir misturar alta tecnologia, com a tradição tribal interplanetária.

Jordan Peele pode ser considerado um dos grandes responsáveis pela onda afrofuturista que vivemos atualmente. Depois de seu filme *Corra!*, em 2017 uma série de filmes e obras chegaram ao mercado, como o próprio filme do *Pantera Negra* em 2018, animação homênanha no *Aranhaverso*, etc.

O afrofuturismo atua combatendo a invisibilidade da população negra o que é algo

presente na nossa sociedade em diversas camadas. A representatividade negra na política e nas artes é uma falta crescente. Márcio Black, cientista política e produtor cultural afirma que “o afrofuturismo oferece uma chave de entendimento que possibilita pensar em um futuro com mais justiça para a população negra”, sendo “um modo de imaginar e construir futuros possíveis pela ótica cultural negra, um ponto de ligação entre imaginação, tecnologia, futuro e libertação”. (BLACK, 2017)

O Afrofuturismo, ao dar voz a uma população que durante muito tempo, devido ao preconceito teve sua voz silenciada, e que ainda hoje devido ao preconceito estrutural, ainda remanescente, não tem acesso livre e restrito a todas as camadas sociais, que ainda estão dominadas pela elite em sua maioria branca rica e elitista, possibilita uma reestruturação do pensamento e um exercício de remodelagem do futuro. O afrofuturismo difere-se do Cyberpunk, visto que como foi mencionado anteriormente neste documento o Cyberpunk utiliza do Futuro para reproduzir os questionamentos e críticas da atual sociedade sem de fato imaginá-la, já o afrofuturismo reescreve a história de uma população, resgatando os valores tradicionais que tentaram ser apagados da história, mas também projetando um futuro onde esses valores ancestrais, bem como questionamentos atuais e um projeto de futuro dessa população possam ser desenhados livres da opressão da cultura dominante. O quadrinho Pantera Negra de Stan Lee é um grande exemplo de obra afrofuturista.

Ao retratar um país africano como Polo tecnológico e científico Mundial, HQ do Pantera Negra quebra com a ideia da África ser um continente atrasado, marcado pela escravidão e exploração dos seus recursos, e que sua população tem menos valor do que a população do continente europeu rompendo assim com o eurocentrismo

A representatividade das HQs pelos personagens transcendem as imposições históricas e geográficas, com isso norteiam o imaginário e o próprio processo de criação, então, por meio das HQs conseguimos ampliar as relações entre conteúdo, vivência, experiência e realidade.

Na maioria das vezes, histórias em quadrinhos fazem correlação com eventos da vida real. Wakanda, apresentando-nos uma sociedade negra, tecnológica contrastando com um momento conturbado em que o povo negro sofria em todo o mundo por causa da Segregação racial, participação de Super-Homem e Capitão América na Segunda Guerra Mundial, reprodução da atenção da guerra fria nas histórias em quadrinhos.

O Afrofuturismo, ao dar voz a uma população que durante muito tempo, devido ao preconceito teve sua voz silenciada, e que ainda hoje devido ao preconceito estrutural, ainda remanescente, não tem acesso livre e restrito a todas as camadas sociais, que ainda estão dominadas pela elite em sua maioria branca rica e elitista, possibilita uma reestruturação do pensamento e um exercício de remodelagem do futuro. O afrofuturismo difere-se do Cyberpunk, visto que como foi mencionado anteriormente neste documento o Cyberpunk utiliza do Futuro para reproduzir os questionamentos e críticas da atual sociedade sem de fato imaginá-la, já o afrofuturismo reescreve a história de uma população, resgatando os valores tradicionais que tentaram ser apagados da história, mas também projetando um futuro onde esses valores

ancestrais, bem como questionamentos atuais e um projeto de futuro dessa população possam ser desenhados livres da opressão da cultura dominante. O quadrinho Pantera Negra de Stan Lee é um grande exemplo de obra afrofuturista.

Ao retratar um país africano como Polo tecnológico e científico Mundial, HQ do Pantera Negra quebra com a ideia da África ser um continente atrasado, marcado pela escravidão e exploração dos seus recursos, e que sua população tem menos valor do que a população do continente europeu rompendo assim com o eurocentrismo

A representatividade das HQs pelos personagens transcendem as imposições históricas e geográficas, com isso norteiam o imaginário e o próprio processo de criação, então, por meio das HQs conseguimos ampliar as relações entre conteúdo, vivência, experiência e realidade.

Na maioria das vezes, histórias em quadrinhos fazem correlação com eventos da vida real. Wakanda, apresentando-nos uma sociedade negra, tecnológica contrastando com um momento conturbado em que o povo negro sofria em todo o mundo por causa da Segregação racial, participação de Super-Homem e Capitão América na Segunda Guerra Mundial, reprodução da atenção da guerra fria nas histórias em quadrinhos.

As preocupações do mundo real são refletidas nos roteiros das histórias em quadrinhos, incorporando nos enredos de seus personagens elementos presentes no mundo real e que tem grande potencial de auxiliar na compreensão de fenômenos do mundo real através das comparações com as HQs.

O simbolismo que muitos heróis das histórias em quadrinhos traz é tão grande que praticamente todo mundo conhece o super-homem o homem-aranha o Batman e a Mulher Maravilha, etc. já ter esses personagens no Imaginário dos alunos acaba por ser um facilitador na hora de se trabalhar os conceitos necessários para a compreensão do conteúdo de geografia.

O Pantera Negra, criado por Stan Lee no final da década de 1960, integra em sua mitologia elementos bastante similares aos quais posteriormente na década de 90 lançaram base para o conceito de afrofuturismo.

No próximo capítulo, utilizando como exemplo a série de histórias em quadrinhos Pantera Negra: uma nação sobre nossos pés de Ta-Nehisi Coates discutimos como os elementos das histórias em quadrinhos nos ajudam a compreender as questões geográficas que se apresentam na ficção espelhado a realidade em seu universo.

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, REPRESENTATIVIDADE E A CONSTRUÇÃO DE NOVAS NARRATIVAS GEOGRÁFICAS PARA O ENSINO

As histórias em quadrinhos trazem consigo diferentes representações, apresentando também a possibilidade de construir universos sem depender das barreiras impostas pela realidade. Considerando este aspecto Marvel e DC Comics escolheram caminhos diferentes para expressar suas ideias abaixo apresento um quadro comparativo expressando as principais diferenças entre Marvel e DC com relação a origem de seus heróis, o caminho escolhido para as histórias (ficção científica ou fantasia), a representação das cidades e locais dentro da está em quadrinhos e o pano de fundo de suas histórias.

A Marvel Comics sempre optou por apresentar em suas histórias os dilemas humanos os conflitos internos dos seus heróis e questões que se ligam mais a realidade comum a todos os seres humanos como o super herói Homem-Aranha lutando para pagar suas contas ao final do mês enquanto tenta ser um herói ou os X-men que buscam entender seus poderes ao mesmo tempo em que tentam ser adolescentes normais, Diferentemente, a DC Comics optou por seguir um caminho mais Místico e mitológico apresentando personagens grandiosas e super poderosas, como Superman e mulher-maravilha enfrentando ameaças cósmicas como por exemplo o Darkside.

A Marvel mostrou desde o início sua versatilidade explorando temas de ficção científica em personagens como Homem Aranha e Quarteto Fantástico. Localidades Gotham, Metropolis, Star City, Central City, cidades fictícias da DC inspiradas em grandes metrópoles norte-americanas, mas com suas próprias singularidades. A Marvel usa geralmente localidades reais como Nova Iorque, lar de heróis como o Homem Aranha, o Demolidor e o Quarteto Fantástico

As tramas da DC não tem tanto foco no paralelismo com o mundo real sendo mais focada, em tramas mitológicas e místicas, apesar delas serem relacionáveis com o real, a Marvel apresenta jornadas de seus personagens paralelos ao mundo real. Os X-men, poderosos mutantes ainda vão à escola, o Homem-Aranha tem que trabalhar pra pagar as contas do mês, são alguns exemplos dessa relação com a realidade. Os poderes nas obras da DC apresentam poderes mais épicos, uma vez que a DC explora desde o pequeno átomo ao universo e a relação do ser humano com o cosmos. Embora possua divindades equivalentes, não há uma preocupação com a manutenção de ícones. A Marvel tende a ter personagens em geral com poderes mais comuns, mas tradicionalmente foca mais nos aspectos sociais e paralelos com a realidade do que nos superpoderes.

DC E Marvel - Quadro Comparativo

Editora	DC	Marvel
Origem Primeiros Heróis	Seus maiores personagens surgiram no final da década de 1930 e alguns, nas décadas de 1940 e 1950	Década de 1960 apesar de grandes personagens como Namor e Capitão América serem anteriores a esse período.
Ficção Científica vs Fantasia	No início a DC explorou mais o lado da fantasia. Com o tempo, a DC deixou a fantasia de lado e conseguiu conciliar as lições de moral de seus personagens divinos com abordagens bastantes sci-fi, provando o domínio sobre ambos estilos literários.	A Marvel mostrou desde o início sua versatilidade explorando temas de ficção científica em personagens como Homem Aranha e Quarteto Fantástico.
Localidades	Gotham Metropolis, Star City, Central City, cidades fictícias da DC inspiradas em grandes metrópoles norte-americanas, mas com suas próprias singularidades.	A Marvel usa geralmente localidades reais como Nova Iorque, lar de heróis como o Homem Aranha, o Demolidor e o Quarteto Fantástico.

Planos de fundo	As tramas da DC não tem tanto foco no paralelismo com o mundo real sendo mais focada, em tramas mitológicas e místicas, apesar delas serem relacionáveis com o real	A Marvel apresenta jornadas de seus personagens paralelos ao mundo real. Os X-men, poderosos mutantes ainda vão à escola, O homem aranha tem que trabalhar pra pagar as contas do mês, são alguns exemplos dessa relação com a realidade.
Poderes	Os poderes nas obras da DC apresentam poderes mais épicos, uma vez que a DC explora desde o pequeno átomo ao universo e a relação do ser humano com o cosmos. Embora possua divindades equivalentes, não há uma preocupação com a manutenção de ícones	A Marvel tende a ter personagens em geral com poderes mais comuns, mas tradicionalmente foca mais nos aspectos sociais e paralelos com a realidade do que nos superpoderes.

Conforme apresentado no quadro acima, DC Comics e Marvel possuem diferentes representatividades, enquanto DC Comics trabalha com personagens mais míticos e tramas mais fantásticas e heróis épicos, A Marvel desde sua origem opta por apresentar temas mais focadas os aspectos humanos do super heróis, escolha que fica evidente na decisão por representar em sua maioria localidades reais, das cidades fictícias apresentadas pela sua concorrente.

4.1 Uma Nação sobre nossos Pés: Geografia em Wakanda

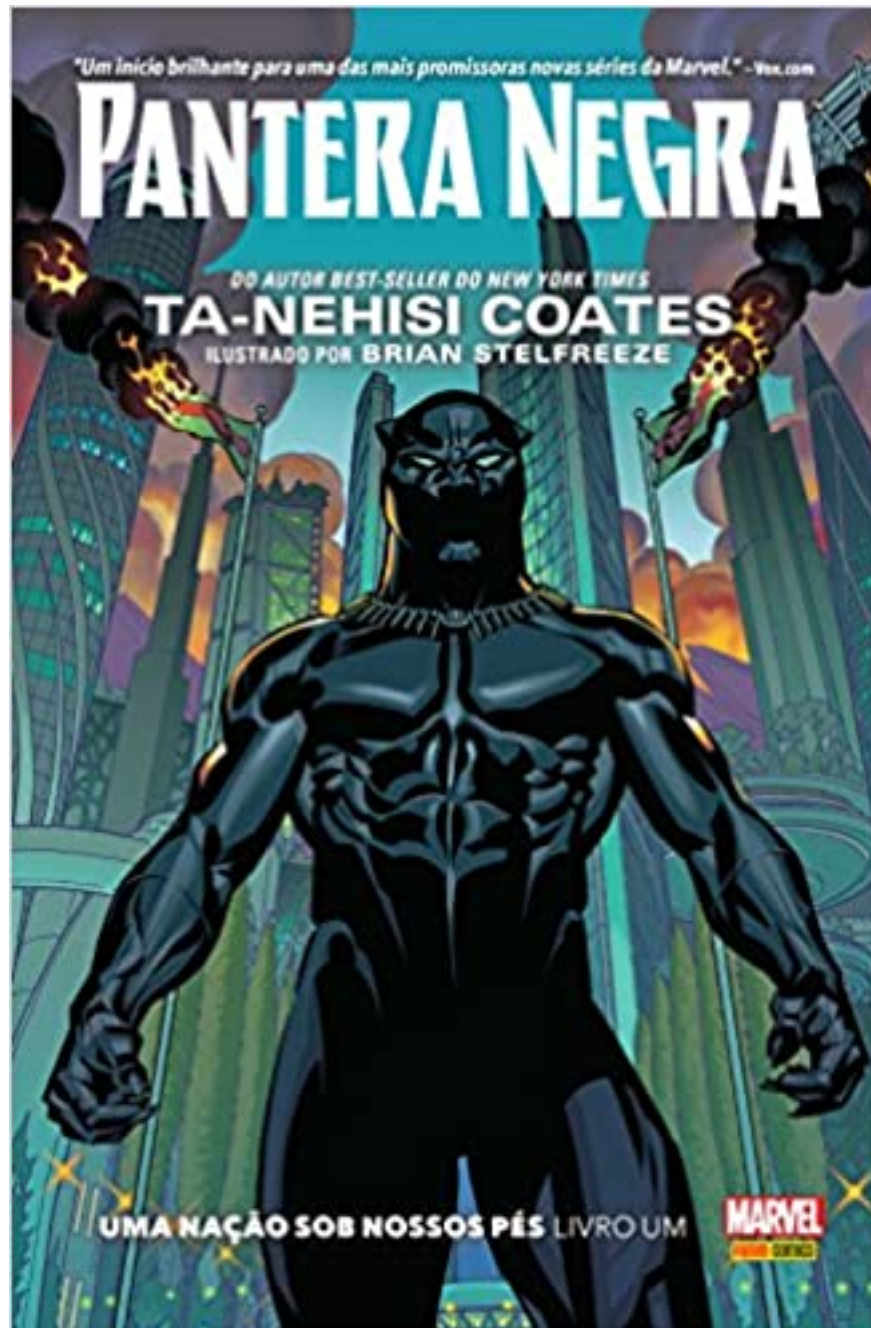
Diante disso buscamos compreender como essas diferenças podem ser evidenciadas a partir de nosso objeto de estudo: “Pantera Negra”. A editora Marvel ao trazer essa história busca narrar a organização de um povo a partir dos fundamentos econômicos e geográficos que se estabeleceram como diferenciais na composição do reino de Wakanda. A presente História em Quadrinhos: “Pantera Negra Uma nação sobre nossos pés”, Volume que estamos analisando parte de um confronto interno e, ao mesmo tempo de um conflito interior do rei.

Por ser um reino fictício Wakanda permite-nos um exercício de comparação entre o mundo real e a realidade presente nas histórias em quadrinhos nos permitindo compreender conceitos e conflitos e traçar paralelos com o que acontece na realidade.

Tanehesi Coates utiliza Wakanda como um personagem pratica- mente, uma vez que os conflitos e os panos de fundo que conduziram à crise que o reino passa são refletidas na figura do rei T’Challa

O rei busca lidar com seus conflitos à medida que tenta também conter a insatisfação social generalizada e a violência que se espalha pelo reino cada vez mais, e que muitas forças lutam pelo controle do reino. mostra o rei de joelhos e imagens de pessoas sobressaindo a humilhação do rei e, ao mesmo tempo, ao desespero do mesmo. Desta maneira, a relação de medo, desespero e ódio parece conduzir para um caos social e político movido pela incapacidade de entender a realidade ou mesmo conduzir seu povo para um caminho mais vantajoso. A figura abaixo apresenta uma condição que precisa ser superada, já que, ao mesmo tempo elenca o desespero de um ser humano e a força, como decisão, de um rei, logo a imagem efetua um caminho importante para pensarmos no ensino de Geografia: o poder político constituído e seus dilemas.

Figura 11 – Capa HQ Uma Nação sobre nossos Pés Vol.1



Paini (2017)

A narrativa que constitui a HQ parte de uma premissa política voltada para as necessidades de um povo e dentre tais a capacidade de protegê-lo integralmente. O rei de joelhos nos coloca diante de questões que não são evidenciadas no tempo presente, pois no momento atual as políticas partidárias e econômicas, no Brasil, mostram-se distantes de qualquer humilhação ou reflexão dos governantes, pelo contrário esses mostram-se incapazes de se colocarem de joelhos diante dessas questões e nem metaforicamente constituem um caminho de preocupação efetiva com o povo.

A opressão aos trabalhadores das minas de vibranium mostra como o poder pode ser

usado como ferramenta de opressão nas sociedades de seus gerentes.

O país vizinho de Wakanda, Niganda, busca também compartilhar dos poderes oriundos do vibranium, todavia, Wakanda não permite que essa situação seja ampliada ou mesmo iniciada, já que o metal permitiu a evolução tecnológica e científica de wakanda tornando-a no universo de Pantera Negra a sociedade mais avançada Da Terra.

os Nigandanos povos do Sul de Wakanda e que não tiveram acesso a tecnologia do Vibranium inundados pelas palavras de Killmonger que prometeu poder para que Niganda dominasse sobre Wakanda e posteriormente sobre a África.

As instituições como a escola, a igreja e a política na maioria das vezes são utilizadas como instrumentos para garantir a manutenção do poder, a escola formando o imaginário das pessoas e levando os a aceitar as estruturas estabelecidas. Sempre há uma busca por controlar as instituições, de modo a garantir o poder. Ta-Nehisi Coates acerta muito, em explorar o reino Wakandiano também como personagem e palco dos conflitos e das disputas por poder, uma vez que a uma insatisfação com a forma como o rei T'challa está conduzindo o reino, uma vez que ele está dividido e confuso se a forma como ele espera levar uma cantada para o mundo mas ao mesmo tempo proteger os seus tesouros é correta.

A HQ do Pantera Negra Uma Nação Sob Nossos Pés Volume 1 mostra como são frágeis as estruturas de poder e como sempre haverão pessoas buscando ocupar os espaços de poder caso de alguma maneira eles se tornem vagos, ou caso aquela determinada estrutura de poder não atenda aos interesses pessoais, políticos ou ideológico de um grupo ou grupos de pessoas que compõem a sociedade.

O Uso das histórias em quadrinhos na geografia, podem auxiliar aluno a imaginar e a solidificar conceitos complexos da geografia e como esses conceitos se espacializam, uma vez que na HQ embora seja apresentado um universo fictício mais limitado que a realidade nele são replicados os mesmos elementos de forma reduzida. Assim, as histórias em quadrinhos são uma ferramenta importante no processo de aprendizado, pois através da ludicidade e da Imaginação torna-se possível a construção de um retrato mais fiel da realidade.

4.2 HQs, A LEI 10639/03 E A NARRATIVA ALTERNATIVA

A lei nacional 10639 de 9 de janeiro de 2003 define a obrigatoriedade dos ensinos sobre África e cultura afro brasileira:

O seu parágrafo segundo afirma que os conteúdos. . . .”Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras.

(SANTOS, 2014) em seu artigo “A Geografia no Ensino Médio e o uso das Histórias em Quadrinhos na Questão Étnico-Racial”, que trata sobre a lei 10639/03, define a educação, em diálogo com Maria Vitoria Benevides, como:

[. . .] a formação do ser humano para desenvolver suas potencialidades de conhecimento, julgamento e escolha para viver conscientemente em sociedade, o que inclui

também a noção de que o processo educacional, em si, contribui tanto para conservar quanto para mudar valores, crenças, mentalidades, costumes e práticas.

Em outro trecho, em diálogo com Hernandez, afirma que a educação brasileira tem o desafio de romper o modelo desigual e alterar o modo como a educação afro-brasileira é trabalhada na rotina escolar nacional.

O conjunto de escrituras sobre a África, em particular entre as últimas décadas do século XIX e meados do século XX, contém equívocos, pré-noções e preconceitos decorrentes, em grande parte, das lacunas do conhecimento quando não do próprio desconhecimento sobre o referido continente (Hernandez, 2005, p.18 apud (SANTOS, 2014, 163)

As análises das histórias em quadrinhos podem ser feitas de diversos pontos de vista. Apesar da escolha feita no texto ser a análise da identidade dos super-heróis negros nos quadrinhos nacionais, outros elementos e questões pode ser trabalhado como a análise das capas, discutindo quem e como é representado o personagem ou grupo de personagens; a representação espaço-temporal das histórias em quadrinhos, destacando o período histórico retratado nos quadrinhos, se o enredo se passa no período colonial ou atual, se passa no espaço urbano ou no campo; as paisagens e os modos de produção que são retratados, se a história enfatiza as grandes cidades, os cortiços, as favelas, os condomínios ou áreas rurais, se enfatiza a grande produção, o trabalho assalariado ou trabalho escravo; os elementos culturais que são valorizados ao longo da história, como a vestimenta, o uso de armas e ferramentas de trabalho.

Ao longo do texto (SANTOS, 2014) faz um breve histórico das histórias em quadrinhos brasileiros ressaltando que o primeiro personagem negro nas histórias em quadrinhos foi introduzido em 1905 e que Jeremias da turma da monica foi o unico personagem afro brasileiro da turma.

Rafael Sanzio Araújo dos Anjos no texto “A África, a Educação Brasileira e a Geografia” afirma que a questão da incorporação verdadeira da cultura africana no Brasil é uma questão estrutural do país, e que os conhecimentos dos aspectos geográficos da África são fundamentais para compreender o processo de formação brasileira. Nesta obra aponta como consequência grave da diáspora africana a desestruturação dos antigos Estados políticos do continente, o que alterou drasticamente A nossa compreensão da organização social política e territorial dos povos africanos.O Brasil foi o país onde a escravidão mais demorou a ser abolida fato que ocorreu apenas em 1888. O desenvolvimento econômico do Brasil colonial está intimamente ligado com tráfico de negros escravizados uma vez que foram para essas regiões onde houveram os maiores fluxos de pessoas escravizadas.

Segundo (ANJOS, 2005) o apoio ao povo negro escravizado após a abolição da escravatura pela lei áurea, praticamente não existiu , uma vez que apesar de serem libertados da escravidão a população negra ainda não teve acesso imediato aos direitos das como saúde , moradia e educação durante anos após a abolição da escravatura.

Mesmo passados mais de 100 anos da sangão da Lei Aurea pelo regime imperial, a história e o sistema oficial brasileiro têm se referido ao povo negro escravizado e aos quilombos sempre no passado, como se esses não fizessem mais parte da Vida do país. Mesmo não sendo ainda assumida devidamente pelo Estado, isto porque, não é em uma gestão pública que se corrige a inserção de sociedades secularmente postas à margem do sistema, a situação precária dos descendentes de quilombos no Brasil é uma das questões estruturais da sociedade brasileira, uma vez que, além da falta de visibilidade

territorial e social, essa questão é agravada pelo absoluto esquecimento verificado nos registros da história oficial. (ANJOS, 2005, 173)

Fala ainda sobre a falta de espaço e destaque dada ao continente africano sempre sendo colocada por último na hierarquia dos estudos ou muitas vezes nem sendo estudadas, o que ocasiona na desinformação da população sobre o continente africano, afirmando também que como berço dos seres humanos deveria ser estudada em primeiro lugar e que a alteração dessas práticas educacionais, e o trabalho de inserção do negro brasileiro na formação do Brasil são ferramentas para a alteração do quadro.

Diante disso, entendemos que o referido capítulo tem como objetivo compreender a história em quadrinho como condição pedagógica e científica voltada para a prática cotidiana em sala de aula. Esse capítulo procurou enumerar como as histórias em quadrinhos tem amplo significado pedagógico, político, social e econômico voltados para a realidade cotidiana.

A cultura de massas produz certamente símbolos. Mas estes, direta ou indiretamente ao serviço do poder ou do mercado, são, a cada vez, fixos. Anti o movimento social e o objetivo de não parecerem envelhecidos são substituídos, mas por uma outra simbologia também fixa: o que vem de cima está sempre morrendo e pode, por antecipação, já ser visto como cadáver desde o seu nascimento. Essa é a simbologia ideológica da cultura de massas, já os símbolos de baixo, produtos da cultura popular são portadores da Verdade da existência e reveladores do próprio movimento da sociedade (SANTOS, M. 2018, p.145).

A cultura tem um papel fundamental na transformação social e as histórias em quadrinhos tem grande potencial na produção de símbolos e na construção de significados. Nesse sentido o conhecimento geográfico é fundamental uma vez que a Geografia nos habilita a compreender as transformações de nosso espaço vivido.

A ciência geográfica nos permite construir uma leitura de mundo de modo a compreender e questionar a realidade, nesse sentido as HQs enquanto elemento didático nos auxiliam a compreender certos fenômenos sociais e espaciais que nos auxiliam a pensar fora da lógica que nos é imposta de cima para baixo, permitindo assim construir um movimento social popular onde a própria sociedade através da cultura popular ressignifique seus símbolos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ciência geográfica possui importância fundamental nos dando ferramentas para interpretar as relações especiais e como essas influenciam a produção do espaço em que vivemos visando facilitar e tornar o processo de ensino-aprendizagem da geografia e de seus conceitos.

Milton Santos em “Por uma outra globalização” ao explorar a possibilidade de um outro modelo de globalização afirma que a cultura popular tem grande relevância social e que a mesma pode impactar diretamente na composição do entendimento de mundo. Desta forma, a cultura tem o significado quanto aos símbolos ideológicos de massa, pois essa teria papel fundamental na reforma da realidade. Desta maneira, as realidades compreendidas pelas histórias em quadrinhos retratam uma condição de vida que precisa ser pensada de forma múltipla. Essa multiplicidade parte da relação dialética entre realidade, ficção e cultura; assim, o presente trabalho procurou constituir um caminho dialético para romper com a simbologia fixa da realidade para fundamentar um novo tipo de sociedade a partir do questionamento da própria realidade.

Nesse sentido a relação entre histórias em quadrinhos, cultura e geografia auxilia a compreender como o espaço foi moldado e como os símbolos foram sendo ressignificados ao longo da história pela cultura de massa, criando-nos a possibilidade de através das histórias em quadrinhos abstrair os conceitos da realidade espelhados no universo fictício e através da ficção criarmos uma realidade alternativa de acordo com os nossos ideais coletivos.

A história em quadrinhos “Pantera Negra” tem ampla repercussão positiva para nos fazer compreender a realidade e, desta forma, lutar contra todas as possibilidades para enfrentar o racismo, o preconceito e toda forma de opressão.

Acredito que através da compreensão de elementos culturais presentes nas histórias em quadrinhos, conseguimos de forma facilitada entender os conceitos abstratos da geografia, dado que estamos trabalhando com microuniverso limitado que tende a ser menos complexo que o mundo real. Assim sendo, podemos fazer uma leitura real quando entendemos que as relações presentes nas histórias em quadrinhos são réplicas das relações exteriores no mundo real.

REFERÊNCIAS

- BLACK, M. **Afrofuturismo**: sonho e concretização de futuros possíveis. 2017. Disponível em: <https://medium.com/minhasampa/afrofuturismo-sonho-e-concretiza%C3%A7%C3%A3o-de-futuros-poss%C3%ADveis-eb846ad42041>.
- COATES, T. N. **Pantera negra**: Uma nação sobre nossos Pés. Barueri: Panini Comics, 2017. v. 1. 148 p.
- COUTINHO, M. H. A favela como palco e personagem e o desafio da narrativa alternativa. **Revista De Estudos Em Artes Cênicas**, Urdimento, Florianópolis, v. 2, n. 17, p. 123 – 129, setembro 2011. ISSN DOI: 10.5965/1414573102172011123. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102172011123>. Acesso em: 15 jan 2022.
- D'ANGELO, H. **Afrofuturismo: fantasia, tecnologia e ancestralidade**. 2018a. Revista. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/afrofuturismo-tecnologia-ancestralidade/>. Acesso em: 12 mar 2022.
- D'ANGELO, H. **Afrofuturismo: fantasia, Tecnologia E Ancestralidade**. 2018b. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/afrofuturismo-tecnologia-ancestralidade/>.
- LEWIS, C. **Cartas de um diabo a seu aprendiz**. São Paulo: martins fontes, 2005.
- MENDONÇA, M. J.; CARLOS, L. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos. **Geo UERJ**, Universidade de Estado do Rio de Janeiro, v. 0, 12 2015. DOI: 10.12957/geouerj. 2015.12347 disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/aerticle/view/12347> Acesso em: 15 jan 2022.
- MILLAR, M. **Superman**: Entre a foice e o martelo. Barueri: Panini Brasil, 2017. 172 p.
- PANTERA Negra. Ryan Coogler. EUA: Walt Disney Pictures, 2018. 1 filme (130min), son. color.
- REPÚBLICA, O. P. D. **LEI 10639/3**. 2003. Disponível em: http://etnicoracial.mec.gov.br/images/pdf/lei_10639_09012003.pdf.
- SANTOS, C. dos. A geografia no ensino médio e o uso das histórias em quadrinhos na questão étnico-racial. **GeoPantanal**, v. 9, n. 17, p. 161 – 173, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/revgeo/article/view/22>.
- SANZIO, R. **A africa- a Educação Brasileira E a Geografia**. 2005.
- SCARMELOTO, K. **Introdução Ao Estudo Dos Panteras Negras**. 2020. In : cienciasrevolucionarias. Disponível em: <https://www.cienciasrevolucionarias.com/post/introdu%C3%A7%C3%A3o-ao-estudo-dos-panteras-negras>. Acesso em: 20 dez 2021.
- SILVA, C. C. da. **Quem inventou as histórias em quadrinhos?** 2011. Artigo. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 12 mar 2022.
- VYGOTSKY. **Pensamento e Linguagem** . Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.