

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS

THAYNNE CRISTINA DOMINGOS CARNEIRO

NARRATIVAS HERÓICAS EM QUADRINHOS:
MITOLOGIA BRASILEIRA COMO ENREDO DE HQ's

Uberlândia, MG

2025

THAYNNE CRISTINA DOMINGOS CARNEIRO

NARRATIVAS HERÓICAS EM QUADRINHOS:
MITOLOGIA BRASILEIRA COMO ENREDO DE HQ's

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de
Uberlândia como requisito necessário para a obtenção
do grau de Bacharel. Orientador: Prof. Dr. Renato
Palumbo Dória.

Uberlândia, MG

Setembro de 2025

THAYNNE CRISTINA DOMINGOS CARNEIRO

**NARRATIVAS HERÓICAS EM QUADRINHOS:
MITOLOGIA BRASILEIRA COMO ENREDO DE HQ's**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de
Uberlândia como requisito necessário para a obtenção
do grau de Bacharel. Orientador: Prof. Dr. Renato
Palumbo Dória.

Uberlândia
Setembro de 2025.

Prof. Dr. Renato Palumbo Dória

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Prof. Dr. Pedro Afonso Barth

AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de tudo, à minha mãe, que sempre esteve ao meu lado, mesmo sem entender exatamente o que eu estava fazendo: seu apoio incondicional fez toda a diferença. Ao meu orientador, Renato Palumbo, minha gratidão por me apoiar nessa jornada e aceitar me auxiliar durante o desenvolvimento do trabalho.

À Gabriela, minha grande parceira de Graduação, que sempre me incentivou, ajudou e caminhou comigo em tantas etapas, não só nos trabalhos, mas em muitos momentos importantes dessa trajetória. À Raquel, amiga querida que esteve presente na maior parte do Curso, dividindo risos, cansaços, surtos e aprendizados nas aulas, sua companhia fez tudo ser mais leve.

Aos professores e amigos que cruzaram meu caminho durante a graduação, deixo minha gratidão por cada conversa, ensinamento e troca. Vocês foram parte fundamental da minha formação, não só como artista visual, mas como ser humano.

Agradeço também ao grupo pipi popo, porque sou fã demais deles.

E um agradecimento mais que especial à bateria Artilharia, meu refúgio, onde o samba virou abraços e o calibre virou memórias (ou não haha). Obrigado por me acolher, por tornar meus dias mais divertidos e por me ensinar tanto. Levo comigo as amizades, os aprendizados e cada momento vivido.

A todos que estiveram comigo de alguma forma: obrigada pelo acolhimento e pelo companheirismo. Vocês tornaram essa jornada muito mais bonita, divertida e significativa.

*"Alguns perdem completamente a mente e se tornam alma, insanos.
Alguns perdem completamente a alma e se tornam mente, intelectuais.
Alguns perdem ambos e se tornam aceitos."*

- Charles Bukowski, 1986

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso investiga a adaptação das mitologias brasileiras em histórias em quadrinhos (hqs) voltadas ao público infantojuvenil, e propõe uma reflexão prática através da experiência de criação da hq autoral *Thaynnê e o Capacete de Anhangá*. A pesquisa parte da premissa de que as mitologias indígenas brasileiras, rica em simbolismos e saberes ancestrais, ainda é pouco representada em narrativas visuais destinadas a crianças e adolescentes. Utilizando a estrutura da Jornada do Herói, proposta por Joseph Campbell, e referências teóricas e artísticas de autores de hqs que trabalham com mitos nacionais, como Hugo Canuto e Eron Costa (Ikarow), além de artistas indígenas contemporâneos como Daniel Munduruku, Isael Maxakali, Glicéria Tupinambá e Edgar Kanaykô, o trabalho propõe uma abordagem que une arte, educação e valorização cultural. A hq proposta apresenta Thaynnê, uma jovem protagonista que descobre uma conexão com entidades ancestrais, enfrentando desafios que abordam temas como a preservação ambiental, a espiritualidade e a noção de pertencimento. O estudo reúne fundamentações teóricas e reflexões sobre o processo criativo, com considerações éticas sobre o uso das mitologias indígenas, buscando construir uma narrativa respeitosa, envolvente e sensível à diversidade cultural do Brasil. A pesquisa também reforça o potencial das hqs como ferramenta educativa e como espaço de fortalecimento das culturas originárias no campo das artes visuais.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, mitologias brasileiras, culturas indígenas, jornada do herói, educação infantojuvenil.

ABSTRACT

This Final Course Project investigates the adaptation of Brazilian mythologies into comic books aimed at children and adolescents, proposing a practical reflection through the creative process of the original comic *Thaynnê e o Capacete de Anhangá*. The study is based on the premise that Brazilian Indigenous mythologies, despite their richness in symbolism and ancestral knowledge, are still underrepresented in visual narratives intended for young audiences. The research adopts the narrative structure of the Hero's Journey, proposed by Joseph Campbell, and is supported by theoretical and artistic references from comic authors who work with national myths, such as Hugo Canuto and Eron Costa (Ikarow), as well as contemporary Indigenous artists, including Daniel Munduruku, Isael Maxakali, Glicéria Tupinambá, and Edgar Kanaykô. The proposed comic presents Thaynnê, a young protagonist who discovers a connection with ancestral entities and faces challenges that address themes such as environmental preservation, spirituality, and a sense of belonging. The study combines theoretical foundations with reflections on the creative process, including ethical considerations regarding the use of Indigenous mythologies, aiming to construct a respectful, engaging, and culturally sensitive narrative. Furthermore, the research highlights the potential of comic books as an educational tool and as a means of strengthening Indigenous cultures within the field of visual arts.

Keywords: Comic books. Brazilian mythologies. Indigenous cultures. Children and adolescents. Visual arts.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1: ENTRE HERÓIS E QUADRINHOS	11
1.1 - A JORNADA DO HERÓI	11
1.2 - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	15
1.3 - HQS COMO FERRAMENTA EDUCATIVA	20
CAPÍTULO 2: MITOS, COSMOGONIAS E ARTE INDÍGENA	24
2.1 - MITOLOGIA	24
2.2 - MITOLOGIA BRASILEIRA.....	26
2.3 - ARTE INDÍGENA.....	30
2.4 - HQS MITOLÓGICAS BRASILEIRAS.....	35
CAPÍTULO 3: HQ: THAYNNÊ E O CAPACETE DE ANHANGÁ	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
ANEXOS	51
REFERÊNCIAS	55

INTRODUÇÃO

A mitologia é uma das formas mais antigas de organizar o pensamento humano e criar sentido para o mundo. Presentes em praticamente todas as culturas, os mitos cumprem funções simbólicas, sociais e educativas, traduzindo em narrativas os medos, esperanças e valores de um povo. No Brasil, a mitologia é marcada por uma diversidade rara, fruto da mistura de tradições indígenas, africanas e europeias, compondo uma construção cultural potente e mista. Ainda assim, muitos desses mitos, especialmente os de origem indígena, permanecem pouco retratados em narrativas visuais voltadas ao público infantojuvenil.

Este trabalho busca suprir um pouco dessa carência com um ensaio da criação de uma hq: *Thaynnê e o Capacete de Anhangá*, que tem como base as mitologias indígenas de diferentes etnias existentes no Brasil. A protagonista, uma menina sensível e destemida, descobre uma conexão com Tupã, o espírito do trovão, Guaraci, o deus Sol, e Jaci, a deusa Lua. Em sua jornada, ela enfrenta desafios ligados à espiritualidade, ao cuidado com a natureza e à identidade cultural, oferecendo aos jovens leitores uma experiência de encantamento e reflexão.

A escolha pelas hqs se justifica pela força expressiva e comunicativa dessa linguagem, que combina texto e imagem em um formato sequencial capaz de estimular variadas formas de interpretações da leitura. Com base na obra *Imagem: cognição, semiótica, mídia*, de Lúcia Santaella (2001), referência nos estudos de semiótica no Brasil, é possível compreender que os quadrinhos são uma linguagem híbrida, no qual texto e imagem facilitam o desenvolvimento de processos cognitivo complexos, permitindo ao leitor aprender vendo e ler visualizando.

Além disso, os quadrinhos vêm se consolidando como uma ferramenta pedagógica eficaz no ambiente escolar. Conforme afirma Marina Colasanti (2023), “a literatura é formativa porque transmite o sentimento da pluralidade, porque nos dá a conhecer o outro, porque analisa os sentimentos humanos [...]”. Os quadrinhos, por sua linguagem híbrida e natureza lúdica, oferecem esse tipo de experiência literária, um ensino sensível e envolvente, sem a rigidez do didatismo. Ao apresentar temas complexos por meio de narrativas acessíveis e visualmente estimulantes, as hqs ampliam o repertório cultural de crianças e adolescentes, fortalecendo seu senso crítico, emocional e estético. Vale lembrar, contudo, que as hqs já foram, por muito tempo, mal vistas no ambiente escolar, reduzidas a meros instrumentos de distração ou passatempo. Essa percepção, ainda presente em alguns contextos, ignora o potencial formativo da linguagem dos quadrinhos, que alia arte e literatura em um diálogo capaz de promover aprendizagens profundas e significativas.

Este trabalho parte, portanto, da intenção de investigar como as mitologias de origem indígenas podem ser retratadas por meio das hqs de maneira sensível, educativa e instigante para o público infantojuvenil. A estrutura narrativa escolhida é inspirada no monomito de Joseph Campbell, conhecida como a Jornada do Herói, popular por sua contribuição para a organização de narrativas de aventura com forte apelo emocional. Embora o conceito tenha sido desenvolvido por Joseph Campbell, a aplicação desta estrutura se apoia também em estudos de Christopher Vogler (2006), que a adaptou para o universo da ficção contemporânea com foco em roteiristas e escritores.

As metodologias aqui aplicadas envolvem pesquisas bibliográficas, análise de obras que dialogam com mitologias nacionais, como as produções de Hugo Canuto e Eron Costa (Ikarow), e um ensaio prático em torno da hq *Thaynnê*. Também são incorporadas as contribuições de artistas indígenas contemporâneos, como Daniel Munduruku, Isael Maxakali, Glicéria Tupinambá e Edgar Kanaykô, que oferecem referências fundamentais para a criação ética e poética de narrativas inspiradas em cosmologias originárias. A proposta é refletir sobre as possibilidades éticas e estéticas das representações de mitos indígenas no campo das narrativas visuais, buscando caminhos que respeitem e valorizem os saberes ancestrais.

Mais do que contar uma história, a experiência em torno da criação da hq *Thaynnê* pretende desenvolver não apenas personagens e um enredo de aventuras, mas também a divulgação de valores como o respeito à diversidade, o cuidado com a terra e o poder da coletividade.

CAPÍTULO 1:

ENTRE HERÓIS E QUADRINHOS

1.1 - A JORNADA DO HERÓI

A Jornada do Herói é uma das estruturas narrativas mais conhecidas e utilizadas no mundo contemporâneo, especialmente em obras da literatura, do cinema, dos quadrinhos e dos jogos. Essa teoria foi formulada pelo escritor e mitólogo norte-americano Joseph Campbell (1904–1987), a partir de uma extensa pesquisa sobre mitos e lendas de diversas culturas ao redor do mundo. Em sua obra mais conhecida, *O Herói de Mil Faces*, publicada em 1949, Campbell defende a ideia de que muitas narrativas seguem um mesmo padrão estrutural, que ele denominou de monomito, modelo narrativo universal em que o herói passa por etapas semelhantes em sua trajetória.

“Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, 2007, p.18).

A partir desse modelo, o roteirista e consultor de estúdios de Hollywood, Christopher Vogler, elaborou uma versão mais simplificada e prática da jornada, voltada especialmente para escritores e roteiristas. Em seu livro *A Jornada do Escritor* (2006), Vogler organiza a narrativa em doze etapas, que ajudam a construir histórias envolventes e emocionalmente impactantes. As etapas são:

Mundo Comum: o herói é apresentado em seu ambiente cotidiano, antes da aventura começar.

Chamado à Aventura: algo interrompe a rotina e convida o herói a agir.

Recusa do Chamado: por medo ou insegurança, o herói hesita em aceitar o desafio.

Encontro com o Mentor: uma figura sábia surge para orientar ou preparar o herói.

Travessia do Primeiro Limiar: o herói deixa seu mundo conhecido e parte para o desconhecido.

Testes, Aliados e Inimigos: ele enfrenta desafios, faz amizades e identifica ameaças.

Aproximação da Caverna Oculta: o herói se prepara para enfrentar um grande obstáculo.

Provação Suprema: o momento mais difícil, que testa tudo o que ele aprendeu.

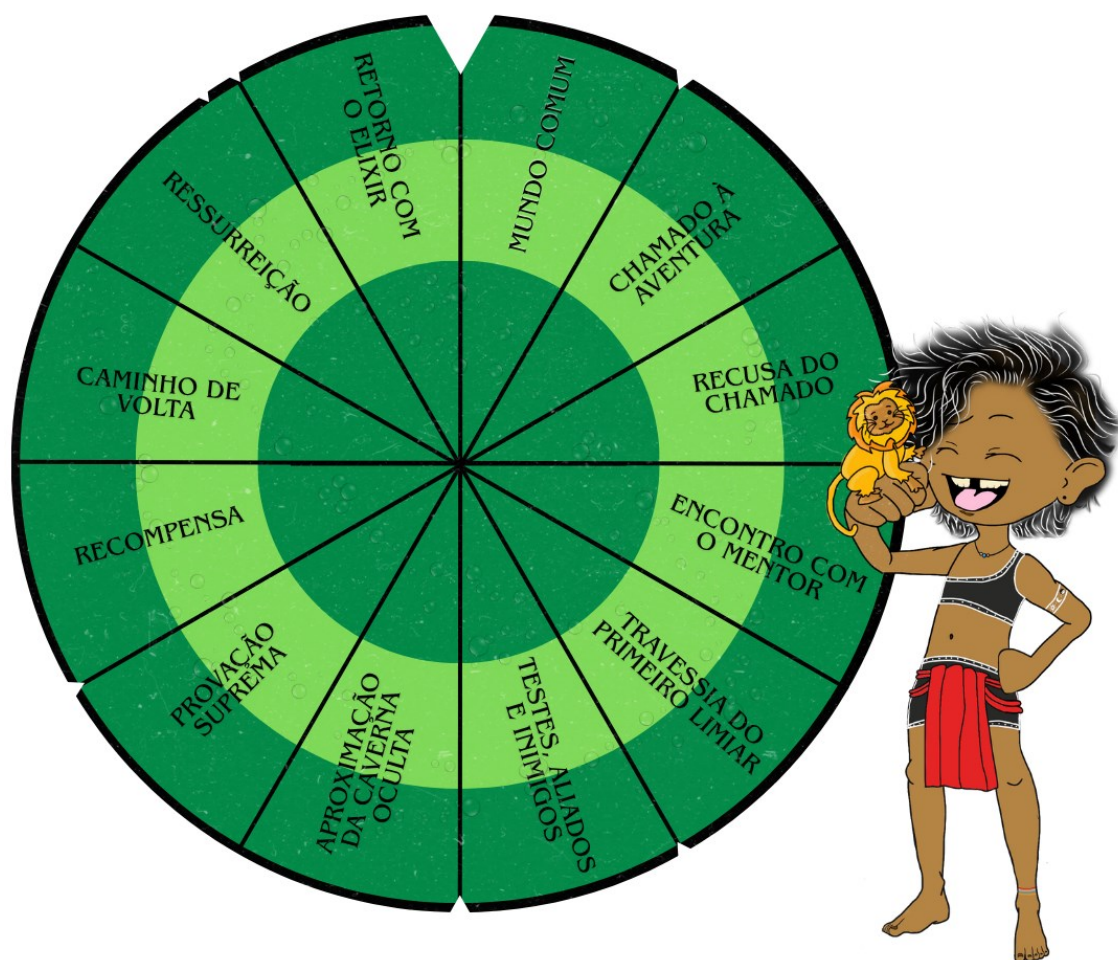
Recompensa: após vencer, o herói conquista algo valioso, conhecimento, objeto mágico ou redenção.

Caminho de Volta: ele retorna ao mundo comum, agora transformado.

Ressurreição: o herói encara uma última provação, consolidando sua mudança.

Retorno com o Elixir: de volta ao lar, ele compartilha sua conquista com os outros.

A JORNADA DO HERÓI



(Ciclo “A jornada do Herói” / Thaynnê e Astro - Ilustração da autora)

Essa estrutura pode ser identificada em inúmeras narrativas de sucesso. No filme *O Rei Leão* (Disney, 1994), por exemplo, o personagem Simba vive todas essas etapas: o mundo seguro ao lado do pai, o exílio, à mentoria de Rafiki, a vitória sobre Scar e o retorno como rei.



(Cenas do filme “O Rei Leão” - Disney - 1994)

A mesma lógica aparece nas narrativas de *Harry Potter*, *Jogos Vorazes*, *Percy Jackson* e em histórias em quadrinhos como *Homem-Aranha*.



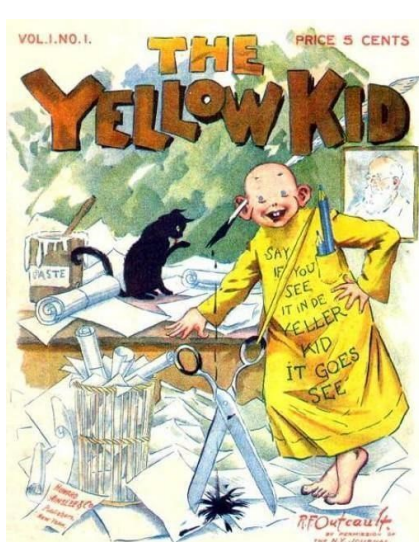
(HQ "The Amazing Spider-Man" #50 - "Spider-Man No More!" - 1967, Arte de John Romita Sr., Roteiro de Stan Lee)

A importância da Jornada do Herói está não apenas em sua eficácia narrativa, mas também em seu caráter simbólico. Como destaca Campbell, "as histórias de heróis são metáforas da jornada interior que todos nós fazemos" (CAMPBELL, 2007, p. 229). Ou seja, a jornada é, ao mesmo tempo, externa e interna: fala de aventuras épicas, mas também de amadurecimento, perdas, autoconhecimento e retorno transformador.

Com isso, a teoria da Jornada do Herói se mostra uma ferramenta poderosa tanto para criadores de histórias quanto para pesquisadores e educadores. Ela permite analisar narrativas com maior profundidade e também elaborar obras que dialogam com elementos universais da experiência humana, despertando identificação e emoção no público.

1.2 - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos são uma forma versátil de expressão artística que combina texto e imagem em sequência, criando uma experiência narrativa única e acessível. Surgidas no final do século XIX como tirinhas humorísticas em jornais, elas rapidamente se consolidaram como uma linguagem própria, especialmente com a popularização dos super-heróis nos Estados Unidos. O marco das hqs modernas é geralmente atribuído a Richard Outcault, com *The Yellow Kid* (1894), considerada a primeira história em quadrinhos a utilizar balões de fala e narrativa sequencial.



(The Yellow Kid, OUTCAULT -1895)

Ao longo do tempo, as hqs deixaram de ser vistas apenas como entretenimento e passaram a ocupar um espaço importante tanto no mercado editorial quanto no reconhecimento acadêmico. Sua linguagem é complexa e rica, permitindo múltiplas leituras e interpretações, capazes de abordar temas históricos, sociais e subjetivos com profundidade. O caráter híbrido das hqs, que combina elementos verbais e visuais, oferece ampla liberdade criativa para construir mundos, personagens e tramas. A narrativa dos quadrinhos depende profundamente dos elementos visuais, a disposição dos quadros, o uso de balões, onomatopeias, tipografias e a organização da página, que não apenas estruturam a história, mas também criam ritmo, ambientes e impacto emocional. Em uma entrevista para o blog *Deus no gabi*, o jornalista e professor Paulo Ramos, um dos principais estudiosos de quadrinhos no Brasil, afirma:

"Os quadrinhos são uma linguagem autônoma, que encontrou recursos próprios para compor uma narrativa. Essa é, na minha visão, o ponto-chave. Assim como o cinema, a literatura, as artes plásticas, a dança e tantas outras formas de manifestação artística que possuem aspectos próprios, o mesmo raciocínio pode ser aplicado para os quadrinhos. Não se trata, portanto, de haver ou não qualidades, mas, sim, elementos distintos de composição narrativa."

No Brasil, a primeira história em quadrinhos foi *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*, criada por Angelo Agostini em 1869, narrando as desventuras de um caipira que se muda para o Rio de Janeiro e se depara com os costumes urbanos da época. Em 1905, Renato de Castro lançou *O Tico-Tico*, primeira revista dedicada exclusivamente às hqs no país, inspirada na francesa *La Semaine de Suzette* e com personagens como Chiquinho e Felismina, consolidando o formato das histórias em quadrinhos brasileiras.

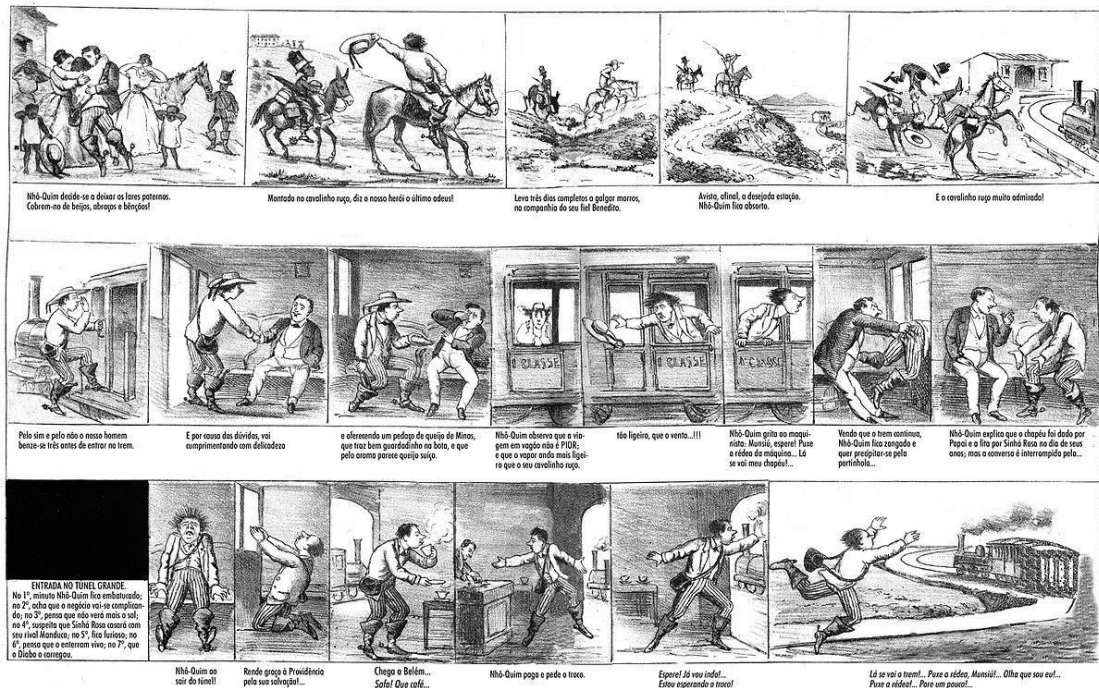
As Aventuras de "Nhô-Quim", ou impressões de uma viagem à corte

Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos
(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém honrada, enamorava-se de Sinhá Rosa, moço virtuoso, mas que... de longe nem um péssimo. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é onerosa; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

Capítulo I



www.quadrinho.com

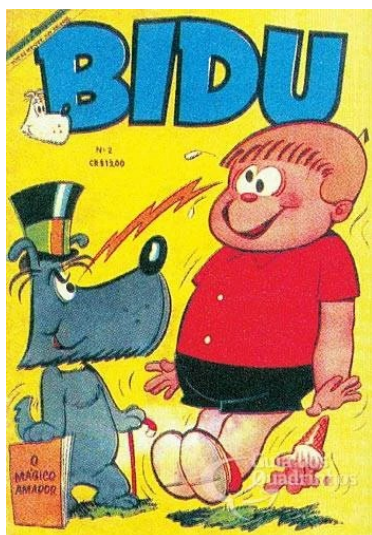
PS: O texto original é manuscrito. São tiras digitadas pela melhor leitura.

(As Aventuras de Nhô-Quim, Ângelo Agostini - 1869, na revista Vida Fluminense.)



(O Tico-Tico, primeira revista em quadrinhos brasileira, 1905 - Rio de Janeiro.)

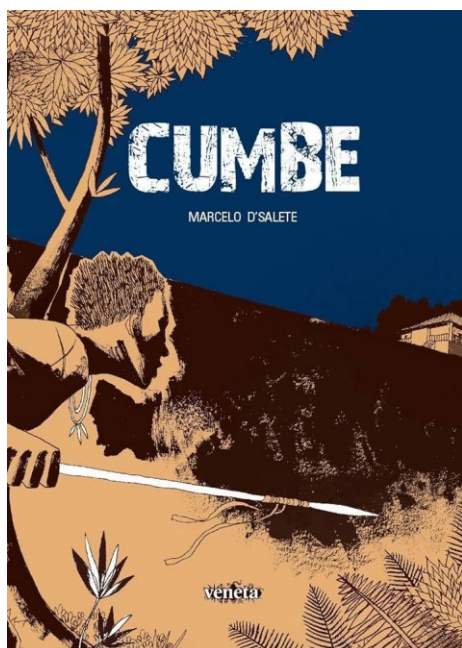
Em 1959 que Mauricio de Sousa lançou *Bidu* e, depois, a *Turma da Mônica*, que se tornou o maior fenômeno editorial de quadrinhos no país e referência cultural até hoje. Outros quadrinistas, como Ziraldo, com *A Turma do Pererê*, ampliaram o alcance das hqs, introduzindo cores, humor e elementos culturais brasileiros, apesar das censuras da época.



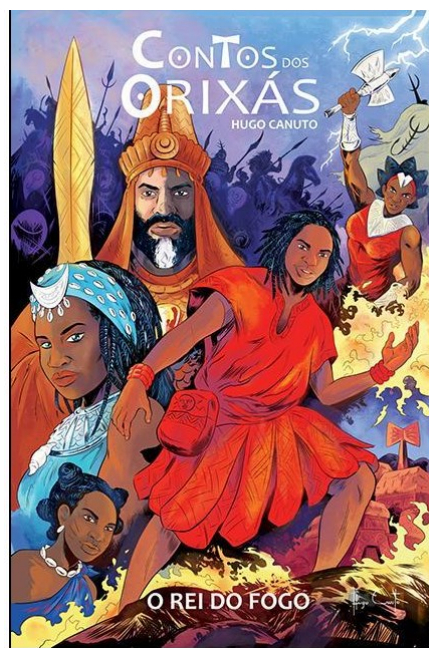
(Bidu, Mauricio de Sousa, 1960.) (Mônica e sua turma, Mauricio de Sousa, 1970.)

(A Turma do Pererê, Ziraldo - 1960.)

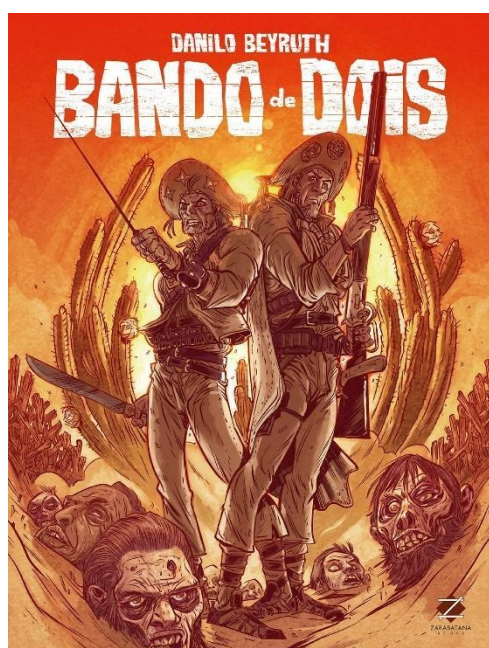
No cenário brasileiro contemporâneo, a linguagem das hqs vem sendo representada de maneira autoral por diversos artistas, como Marcelo D'Saleta, com *Cumbe*; Hugo Canuto, com *Contos dos Orixás*; Danilo Beyruth, com *Bando de Dois*; e Jun Sugiyama e Alexandre Carvalho, com *Romaria*, trazem à tona narrativas ligadas à ancestralidade, às lutas sociais e à cultura brasileira sob diferentes perspectivas estéticas e políticas.



(Cumbe, Marcelo D'Saleta - Editora Veneta, 2014.)



(Contos dos Orixás, Hugo Canuto, 2017)



(Bando de Dois, Danilo Beyruth - Zarabatana Books, 2010.)



(Romaria, Jun Sugiyama e Alexandre Carvalho, Edição especial - Editora JBC 2022.)

É nesse universo que se insere a hq *Thaynnê*, que se reivindica das possibilidades expressivas da linguagem dos quadrinhos para construir um universo ficcional rico em mitologia, aventura e simbolismo. A proposta estética da hq dialoga com o fantástico e o ancestral, mesclando elementos gráficos inspirados na natureza e na cultura indígena brasileira. A protagonista, Thaynnê, é retratada com energia e expressividade, e sua ligação com os animais, a floresta e os seres míticos é desenvolvida de modo a destacar tanto o encanto quanto a ação.

Com isso, *Thaynnê* busca investigar o potencial narrativo e estético das hqs de forma sensível, valorizando as particularidades da linguagem e construindo uma identidade visual própria. A hq utiliza os recursos únicos dos quadrinhos para criar uma experiência de leitura imersiva, ao mesmo tempo lúdica e reflexiva, especialmente voltada ao público infantojuvenil.

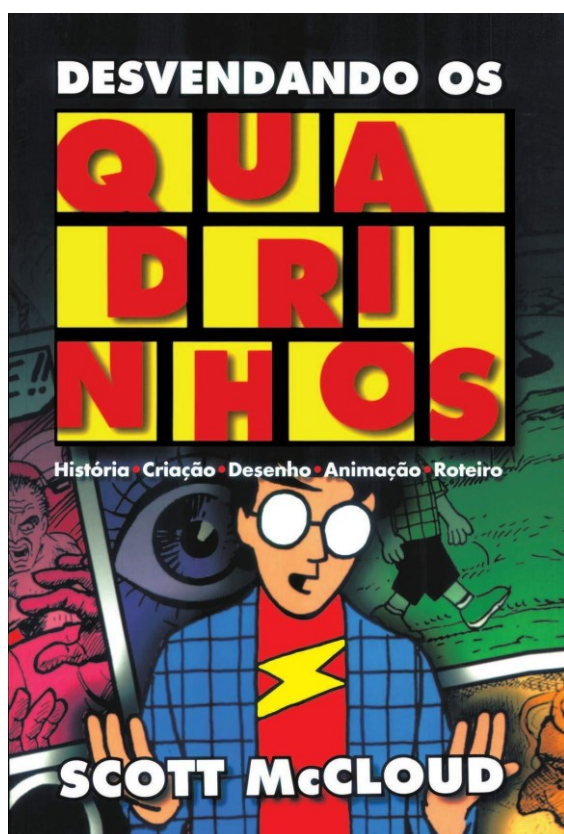
1.3 - HQS COMO MATERIAL EDUCATIVO

As hqs têm se consolidado como um importante material educativo, capaz de unir conteúdos de forma envolvente, acessível e criativa. A combinação de texto e imagem em sequência narrativa não apenas ajuda na compreensão de temas complexos, como também estimula o interesse por meio de uma linguagem próxima do cotidiano.

Utilizar hqs em contextos educativos é, em muitos casos, oferecer uma forma mais fluida, interativa e, muitas vezes, mais prazerosa. Isso acontece porque, ao aliar recursos visuais e narrativos, os quadrinhos promovem múltiplas formas de leitura, textual, visual, simbólica e até emocional.

Além de ampliar o repertório cultural dos alunos, as hqs contribuem para a formação de leitores críticos e sensíveis. O teórico e cartunista Scott McCloud, em sua obra ***Desvendando os Quadrinhos* (2005)**, define os quadrinhos como uma forma de “amplificar a visão do mundo com o poder das imagens”, evidenciando o potencial expressivo dessa linguagem. Ao longo da obra, McCloud analisa como texto e imagem se articulam para construir significados complexos, acessíveis e profundamente envolventes, reafirmando os quadrinhos como uma linguagem singular de comunicação e pensamento visual.

Nesse sentido, iniciativas contemporâneas, como a série ***Educação Climática em Quadrinhos***, lançada pelo portal Lunetas (OLIVEIRA, 2023), reforçam o papel das hqs como recurso pedagógico, demonstrando como podem ser utilizadas para abordar temas urgentes, como a crise climática, de forma lúdica e acessível às crianças.



(Desvendando os Quadrinhos - 2005, Scott McCloud) (Educação Climática em Quadrinhos – 2023, Bennê Oliveira / Lunetas)

Essa capacidade torna os quadrinhos especialmente eficazes em ambientes escolares. Ao abordarem temas como política, história, meio ambiente ou até direitos humanos através de



personagens e enredos envolventes, as hqs transformam o

conteúdo em experiência. Um exemplo marcante do uso das hqs para trabalhar conteúdos históricos é a obra *Ditadura no Ar: Coração Selvagem*, com roteiro de Raphael Fernandes e arte de Rafael Vasconcellos. A história se passa em 1969, durante o auge da ditadura militar brasileira, e acompanha Félix Panta, um fotógrafo que investiga o desaparecimento de sua namorada, uma jovem comunista presa pelo regime. A narrativa combina elementos do suspense policial com crítica social, e ao acompanhar a história do protagonista, o leitor não apenas compreende os fatos históricos, mas também desenvolve empatia e senso crítico.



(Ditadura no Ar: Coração Selvagem 2016 - Autor: Raphael Fernandes, Ilustrador: Rafael Vasconcellos)

Outro ponto relevante é que os quadrinhos podem ser uma forma eficaz de aproximação à leitura para leitores em formação ou com dificuldades de leitura. Por apresentarem uma linguagem dinâmica e visualmente atrativa, as hqs conseguem envolver até mesmo aqueles que têm menos familiaridade com a leitura tradicional.

A combinação entre imagem e texto facilita a compreensão, enquanto a narrativa prende a atenção do leitor. As histórias em quadrinho também incentivam a produção criativa, ajudando não apenas a fixar o conteúdo, mas desenvolver habilidades de escrita, síntese, organização espacial e expressão artística. A educadora Marina Souza, autora do blog “E Por Falar em Escrita”, afirma que "a produção de hqs em sala de aula permite que o aluno se aproprie do conteúdo ao mesmo tempo em que exercita sua autonomia criativa" (SOUZA, 2021).

Concluindo, o uso de hqs como ferramenta educativa potencializa a aprendizagem e promove a interdisciplinaridade. Ao permitir que os conteúdos escolares sejam vivenciados através de histórias cativantes, os quadrinhos transformam a sala de aula em um espaço mais acolhedor, dinâmico e criativo, onde aprender pode ser tão interessante quanto ler um gibi.

CAPÍTULO 2:

MITOS, COSMOGONIAS E ARTE INDÍGENA

2.1 - MITOLOGIA

A mitologia pode ser entendida como um conjunto de narrativas simbólicas criadas pelos povos ao longo da história para explicar os grandes mistérios da existência humana, como a origem do mundo, os fenômenos da natureza, a vida, a morte e os valores de uma sociedade. Antes do surgimento da ciência ou da filosofia, era por meio dessas histórias, povoadas por deuses, heróis, monstros e forças sobrenaturais, que as civilizações buscavam compreender e dar sentido à realidade.

Segundo o mitólogo Joseph Campbell, autor de *O herói de mil faces*, “os mitos são os sonhos públicos da humanidade”, expressando as esperanças, os medos e as experiências comuns a todos os seres humanos, em diferentes épocas e culturas.

Diversas mitologias surgiram ao redor do mundo, cada uma com suas particularidades, mas muitas vezes com estruturas narrativas semelhantes. A mitologia grega, por exemplo, é uma das mais conhecidas no Ocidente. Ela apresenta deuses como Zeus, Atena, Poseidon, Hades, entre outros, que representam forças da natureza e aspectos humanos, como sabedoria, guerra e morte. Essas divindades habitavam o Monte Olimpo e interagem frequentemente com os humanos, mostrando que o mundo divino e o mundo mortal estão interligados. Um exemplo é a história de Prometeu, que rouba o fogo dos deuses para dá-lo aos homens, simbolizando o poder transformador do conhecimento.



(Prometheus trazendo fogo à humanidade de Friedrich Heinrich Fuger - 1817)

Na mitologia nórdica, predominam narrativas épicas ligadas ao frio, à guerra e ao destino, como o Ragnarok, o fim dos tempos, protagonizado por deuses como Odin, Thor e Loki. Já na mitologia egípcia, marcada pelo culto à morte e à imortalidade, destacam-se figuras como Osíris, Ísis e Hórus, cujos mitos explicam o ciclo da vida e da renovação. No continente africano, especialmente entre os povos iorubás, a mitologia gira em torno dos orixás, como Iemanjá, Ogum e Xangô, que representam aspectos da natureza e da vida cotidiana, e são cultuados até hoje em religiões como o Candomblé e a Umbanda no Brasil.

2.2 - MITOLOGIA BRASILEIRA

No Brasil, entretanto, temos uma riqueza mitológica muitas vezes invisibilizada, as mitologias indígenas. Longe de ser homogênea, ela se desdobra em múltiplas narrativas, já que o país abriga centenas de povos indígenas, como os Guarani, Tupinambá, Yanomami, Pataxó, entre outros, cada um com sua própria cosmovisão. Em comum, essas mitologias se baseiam na profunda relação entre o humano e a natureza, nas mitologias indígenas os espíritos estão na floresta, nos rios, nos animais e nos elementos naturais.



(Representação de Tupã e Guaraci, 2024 - Ilustração da autora)

Entre as figuras mais conhecidas está Tupã, considerado em muitas tradições tupi-guarani como o deus criador do mundo, associado ao trovão. Ao lado dele, estão Guaraci (ou Kwaracy), o deus do sol, e Jaci, a deusa da lua, que, juntos, representam o equilíbrio entre dia e noite. A lenda que conta que Guaraci e Jaci se revezam no céu para nunca se encontrarem é uma forma poética de explicar o ciclo do dia e da noite.



(Representação de Jaci e Espírito de Anhangá, 2024 - Ilustração da autora)

Entre as figuras de destaque estão Anhangá, espírito guardião dos animais, cuja presença inspira respeito e temor, ele surge como protetor das criaturas da floresta, punindo com severidade os caçadores que caçam por crueldade ou excesso, Boitatá, por sua vez, é representado como uma serpente de fogo luminoso, cuja chama incandescente vigia os campos e matas, castigando aqueles que ousam devasta-los, sua imagem carrega tanto a beleza do fogo que ilumina quanto a ameaça da destruição que consome, já o Curupira, talvez a entidade mais conhecida entre os mitos, é o guardião implacável das florestas. Seus pés voltados para trás confundem perseguidores e invasores, funcionando como armadilha natural contra quem insiste em romper o equilíbrio da mata. Esses personagens não são apenas folclóricos, a cosmologia indígena é profundamente animista, acredita-se que a floresta está viva. As mitologias indígenas brasileira são, portanto, uma poderosa ferramenta de conhecimento, que ensina o respeito à terra, à ancestralidade e à vida. Além disso, ela contribui para a valorização da diversidade cultural e do pensamento indígena, que ainda hoje é transmitido oralmente em muitas aldeias e preservado por lideranças, como pajés e anciões.

Na hq Thaynnê, esse universo mitológico será resgatado e reinterpretado por meio de personagens simbólicos que orientam e atravessam a jornada da protagonista, oferecendo não apenas poderes e desafios, mas também ensinamentos ligados ao respeito pela natureza, à coletividade e ao autoconhecimento.

Entre as principais entidades representadas na narrativa, destaca-se:

Tupã: tradicionalmente reconhecido como o deus do trovão e da criação, Tupã é uma figura central em diversas cosmogonias tupi-guarani. Em *Thaynnê*, sua presença remete à força criadora do universo e à energia transformadora dos elementos naturais, guiando momentos de revelação na trajetória da personagem.

Jaci: deusa da Lua, associada à feminilidade, aos ciclos naturais e à fertilidade, Jaci representa a intuição, a sensibilidade e a conexão com o sagrado feminino. Sua influência na história manifesta-se em momentos de introspecção e transformação emocional da protagonista, marcando passagens importantes do rito de amadurecimento.

Guaraci: deus do Sol, irmão de Jaci em muitas narrativas indígenas, simboliza a luz, a sabedoria e a energia vital. Em *Thaynnê*, Guaraci está associado à clareza e à coragem diante dos desafios, funcionando como uma força que impulsiona a protagonista em sua missão de proteção e justiça.

Anhangá: figura ambígua da mitologia tupi, muitas vezes descrito como um espírito protetor da floresta, na forma de um cervo branco de olhos vermelhos. Longe de ser um antagonista, Anhangá atua como guardião da natureza e defensor dos animais, sendo um dos principais guias de *Thaynnê* em sua relação com o ambiente e na luta contra ameaças à floresta.

Essas divindades não apenas compõem o plano de fundo mitológico da hq aqui proposta, mas também funcionam como exemplos dentro da estrutura da Jornada do Herói, oferecendo à protagonista elementos de sabedoria, poder e desafio. A presença dessas entidades reforça o compromisso da obra com a valorização da cultura indígena e com uma narrativa de aventura que propõe um reencontro com as raízes ancestrais brasileiras, dialogando de forma educativa e lúdica com o público infantojuvenil. A hq *Thaynnê* se inspira livremente em figuras das mitologias indígenas, reinterpretando seus símbolos em um universo ficcional. A obra busca valorizar a diversidade cultural brasileira, sem reproduzir fielmente as cosmologias de nenhum povo. Eventuais liberdades criativas não têm a intenção de ferir crenças ou desrespeitar as espiritualidades envolvidas.

2.2.1 - CONSIDERAÇÕES ÉTICAS SOBRE O USO DA MITOLOGIA INDÍGENA

A hq *Thaynnê* tem como proposta central a valorização da cultura indígena brasileira, especialmente por meio da incorporação de elementos mitológicos em sua trama. Entretanto, é fundamental destacar que tal apropriação narrativa foi conduzida com responsabilidade e consciência de que as tradições indígenas são vivas, sagradas e pertencentes a povos com histórias e direitos próprios.

A obra não pretende representar de forma literal ou documental as cosmologias específicas de nenhum povo indígena, mas sim criar um universo ficcional que dialogue com símbolos e ensinamentos tradicionais, promovendo respeito, curiosidade e valorização entre o público infantojuvenil. Toda liberdade criativa empregada busca construir pontes, não apropriações indevidas.

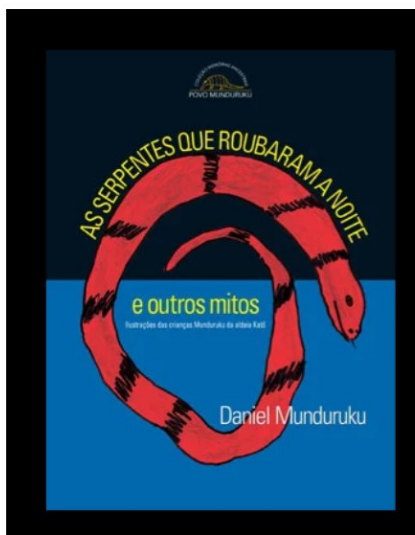
Nesse sentido, o trabalho se alinha com as orientações de autores como Davi Kopenawa e Bruce Albert (2015), que destacam a importância do reconhecimento da espiritualidade indígena como parte indissociável de suas formas de vida e resistência. Kopenawa, xamã e líder Yanomami, e Albert, antropólogo francês, constroem juntos uma obra que articula saberes tradicionais, evidenciando como o pensamento indígena compreende a floresta, os espíritos e o mundo como um todo interligado. Além disso, a preocupação ética presente neste trabalho segue os princípios internacionais que reconhecem os direitos dos povos indígenas à preservação de suas culturas, crenças e modos de vida, valorizando sua autonomia e saberes tradicionais.

Por isso, reforça-se que a intenção da obra não é a de estereotipar, distorcer ou banalizar as crenças representadas. A criação de personagens, ambientações e enredos inspirados nesses elementos parte do desejo de contribuir para o reconhecimento e o fortalecimento da diversidade cultural do Brasil, e não de explorá-la comercialmente ou de forma desrespeitosa.

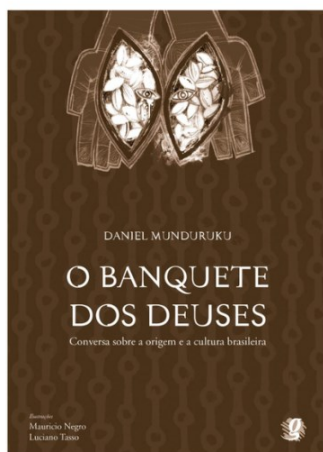
2.3 - ARTE INDÍGENA

Alguns artistas indígenas têm se destacado no cenário contemporâneo ao trazerem à tona narrativas que combinam ancestralidade, arte e resistência. Suas produções transitam entre literatura, cinema, artes visuais e fotografia, que dialogam profundamente com o projeto da hq *Thaynnê*, cuja proposta é apresentar ao público infantojuvenil a riqueza das mitologias indígenas brasileira de forma envolvente.

Um dos principais nomes nesse movimento é Daniel Munduruku, do povo Munduruku (PA), nascido em 1964. Escritor, professor e ativista, Daniel tem doutorado em Educação pela USP e pós-doutorado em Linguística pela UFSCar. É autor de mais de 60 livros, muitos deles voltados ao público jovem, como *As Serpentes que Roubaram a Noite* (2001), *Como Surgiu: Mitos Indígenas Brasileiros* (2011) e *O Banquete dos Deuses* (2000/2021). Sua produção literária é marcada pela valorização da oralidade e da sabedoria ancestral. Para o autor, “o mito não é do passado. Ele está sempre presente para explicar a realidade” e também: “ensinar é contar histórias, e quem escuta uma boa história aprende a se humanizar” (MUNDURUKU, s.d.). Essas ideias ressoam profundamente com a proposta de *Thaynnê*, que se estrutura por meio de aventuras simbólicas capazes de transmitir conhecimento, promover empatia e despertar o pertencimento a algo maior.



(As Serpentes que Roubaram a Noite - Daniel Munduruku, 2001)



UM – Em busca de uma ancestralidade brasileira



À guisa de introdução

O importante é não estar aqui ou ali, mas SER. E ser é uma ciência feita de pequenas e grandes observações do cotidiano dentro e fora da pessoa. Quando não executamos essas observações, não chegamos a ser; apenas estamos desaparecendo.

Carlos Drummond de Andrade

Nasci índio.¹ Foi aos poucos, no entanto, que me aceitei índio. Relutei muitas vezes em aceitar essa condição. Tinha vergonha, pois o fato de ser índio estava ligado a uma série de chaves com que muitas pessoas me insultavam: índio é atrasado, é sujo, preguiçoso, malandro, vadio... Eu não me identificava com isso, mas

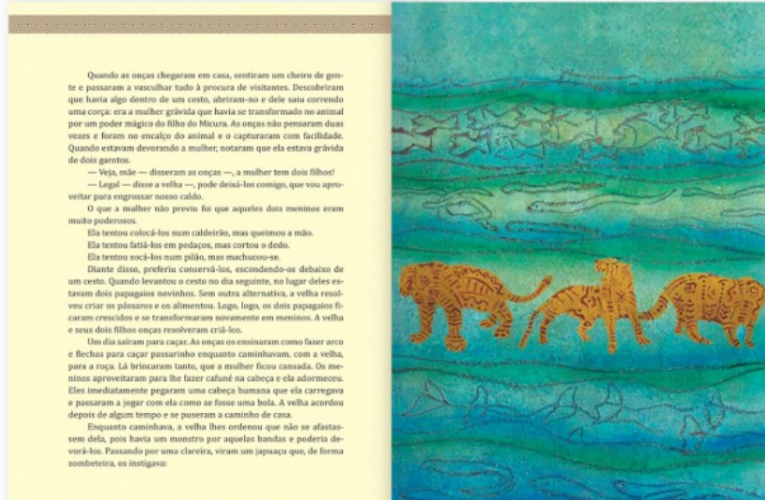
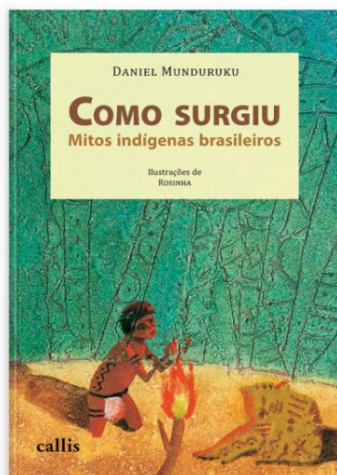
nunca fiz nada para defender minha origem. Carreguei com muita tristeza todos os apelidos que recaíam sobre mim: índio, Juruna, Aritana e Peri, entre outros. E tive de conviver com o que a civilização ocidental tem de pior, que é ignorar quem traz em si o diferente.

Ainda jovem me vi em crise de identidade. Aceitar minha origem significava abandonar uma série de comportamentos que já tinha introjetado em mim como uma forma de defesa, e eu não tinha muita coragem de fazer isso. Via que as meninas da minha idade se afastavam de mim e, por isso, associei o fato de ser índio à ideia da falta de beleza. Seria eu feio? Achava que sim. De outro modo, como entender que as meninas se afastassem de mim e não tivessem o mínimo interesse em me namorar?

Nas minhas idas e vindas da aldeia para a cidade é que pude ir entendendo o que a cidade tinha para me oferecer. E foi ouvindo as histórias que meu avô contava que percebi o que os povos tradicionais podiam oferecer à cidade. Foi um caminho difícil de fazer, mas o início dessa história chamava-se Apolinário.

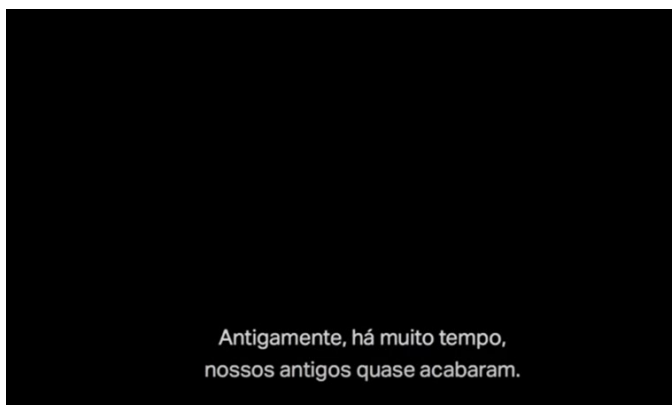
Apolinário era o nome do meu avô. Era, porque já faz muito tempo que ele nos deixou e foi morar na nascente do rio Tapajós, lugar para onde vão as almas iluminadas, segundo meu povo. Com ele aprendi a ser índio. É claro que, naquela época, eu não tinha certeza disso, mas desconfio que ele sabia exatamente aonde queria chegar e foi me introduzindo no universo da sabedoria indígena. Hoje sou um saudoso e agradecido neto. O interessante é que muito desse conhecimento ele me passou sem dizer palavra alguma. Ele o fazia no silêncio de sua vida, na perfeita harmonia com que vivia, na serenidade do seu rosto e no seu assentar-se de cô-

(O Banquete dos Deuses - Daniel Munduruku 2000/2021)



(Como Surgiu: Mitos Indígenas Brasileiros - Daniel Munduruku 2011)

Isael Maxakali, do povo Maxakali (MG), nascido em 1978, também oferece contribuições riquíssimas. Pajé, cantor, cineasta e líder cultural, Isael mistura arte, espiritualidade e resistência de forma singular. Um de seus trabalhos mais conhecidos é o filme-ritual *Yãmĩyhex: As Mulheres-Espírito* (2020), premiado no Festival de Tiradentes, que retrata o retorno das mulheres-espírito à aldeia. Sua arte é profundamente conectada à oralidade, à natureza e aos cantos tradicionais. Em *Thaynnê*, Isael inspira a criação de espaços sagrados e oníricos, como a floresta mágica, onde os encontros com entidades míticas acontecem. Sua obra reforça a ideia de que a espiritualidade indígena é parte viva e ativa do território, das relações e das imagens.



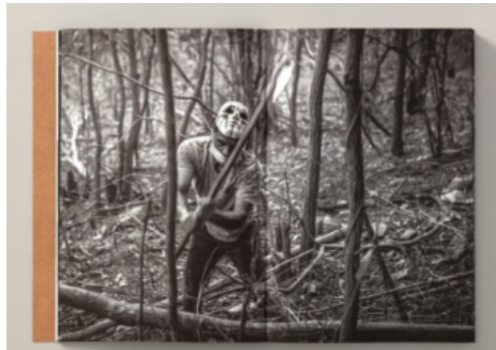
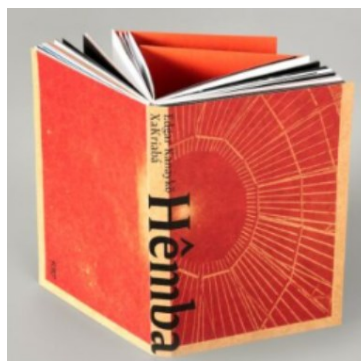
(Filme-ritual Yâmiyhex: As mulheres-espírito de Isael Maxalkali 2019)

Na dimensão visual, Glicéria Tupinambá, do povo Tupinambá da Bahia, se destaca como artista, antropóloga e líder comunitária. Nascida em 1982, ficou conhecida pelo trabalho de reconstrução dos mantos sagrados Tupinambás, vestimentas cerimoniais feitas com penas, que haviam sido saqueadas durante o período colonial e levadas para museus europeus. Recriar esses mantos foi um gesto político e espiritual potente, resgatando não apenas um objeto, mas toda a memória e ancestralidade que ele carrega. Em uma de suas falas sobre o processo de reconstrução, Glicéria afirma: “*fazer o manto é uma forma de reconectar com nossos encantados, com nossos antepassados*” (TUPINAMBÁ, apud G1, 2022). Em 2024, ela representou o Brasil na exposição *Ka'a Pûera: Nós Somos Pássaros que Andam* da Bienal de Veneza, reafirmando o protagonismo indígena no circuito artístico global. A instalação "Okará Assojaba" é uma das obras centrais de sua participação. "Okará" é uma assembleia da sociedade Tupinambá cujo objetivo é criar um conselho de escuta onde se reúnem os líderes que são portadores dos mantos tupinambá: as mulheres, os pajés e os caciques, enquanto "Assojaba" é um termo que remete ao manto sagrado da comunidade. Juntas, essas palavras evocam a ideia de uma reunião espiritual e cultural, simbolizando a união e resistência do povo Tupinambá. Sua obra inspira diretamente elementos simbólicos na hq, como objetos sagrados, que atuam como veículos de memória e ancestralidade, especialmente nas relações de *Thaynnê* com as divindades.



(Okará Assojoga de Glicéria Tupinambá, 2024)

Outra referência fundamental é Edgar Kanaykô Xakriabá, fotógrafo, antropólogo e educador do povo Xakriabá (MG). Formado pela UFMG, Edgar lançou em 2023 o fotolivro *Hêmba*, composto por mais de 80 imagens e textos em Akwê, português e inglês. Seu trabalho rompe com as representações coloniais e estereotipadas dos povos originários. Em entrevista, ele afirma: “o corpo é território, e a imagem é a força que o habita” (KANAYKÔ, 2023).



(Fotolivro: *Hêmba*, Edgar Kanaykô Xakriaba - 2023)

Esses artistas mostram, cada um à sua maneira, que narrar histórias é um gesto de resistência, de continuidade e de celebração cultural. Suas obras abrem caminho para narrativas como a de Thaynnê, que valorizam as mitologias, a diversidade e o protagonismo indígena, convidando novas gerações a se reconectar com a riqueza espiritual da terra e das palavras ancestrais.

2.4 - HQS MITOLÓGICAS BRASILEIRAS

A valorização das mitologias brasileira por meio da ficção tem ganhado cada vez mais espaço entre autores contemporâneos que buscam resgatar tradições culturais e reinterpretá-las sob novas linguagens. Um exemplo dessa tendência é o uso das mitologias em histórias em quadrinhos, nesse contexto, trago dois autores que se destacam por suas propostas criativas, Eron Costa (Ikarow) e Hugo Canuto. Suas obras servem como referência para o desenvolvimento da hq *Thaynnê*, que visa apresentar mitos indígenas brasileiros a partir de uma perspectiva infantojuvenil.

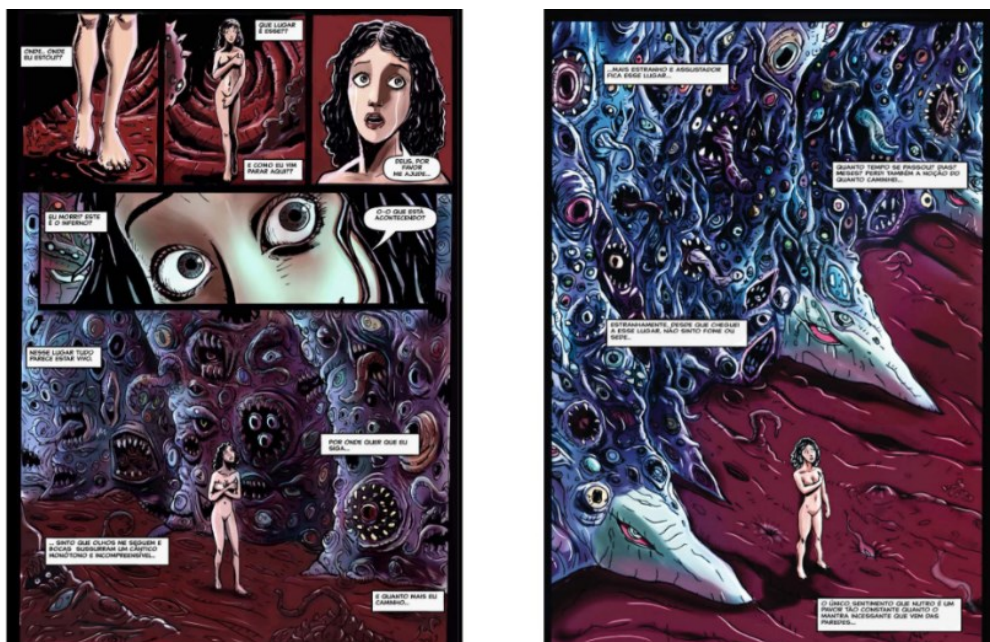
Eron Costa, conhecido artisticamente como Ikarow, insere os mitos brasileiros no universo do terror psicológico. Em sua hq ***Rio Negro***, ambientada na Floresta Amazônica, entidades como a Cuca, o Curupira e o Boto são apresentados como forças sobrenaturais reais, capazes de interferir de forma intensa na vida dos personagens. A floresta, nesse caso, não é apenas um cenário, mas uma entidade viva, misteriosa e muitas vezes ameaçadora.



(RIO

NEGRO 01: O Horror Habita no coração da Amazônia - Ikarow 2016)





(RIO

NEGRO 01: O Horror Habita no coração da Amazônia - Ikarow 2016)

Em entrevista ao *Correio Braziliense*, o autor comenta: “*A Floresta Amazônica ainda tem muitos mistérios e segredos. Lar do Saci, do Curupira, do Mapinguari e de uma infinidade de lendas assustadoras. É uma região onde os moradores são testemunhas ainda hoje de aparições arrepiantes e sobrenaturais*” (COSTA, 2021). Embora a proposta de *Thaynnê* também traga a floresta como elemento central, sua abordagem difere significativamente, em vez de um ambiente sombrio, a mata é representada como um espaço sagrado e acolhedor. A floresta torna-se uma aliada da protagonista, que encontra nela sabedoria e conexão espiritual.

(Contos dos Orixás - Hugo Canuto 2019)



Segundo ele, “*As histórias dos orixás são tão ricas e emocionantes quanto qualquer mitologia grega ou nórdica, mas ainda carecem de visibilidade e valorização*” (CANUTO, 2018, entrevista ao *Cinesia Geek*). Sua obra mostra que é possível construir narrativas densas e emocionalmente envolventes a partir das mitologias brasileira, mantendo o respeito às tradições enquanto se aproxima do público jovem. Essa mesma lógica é aplicada em *Thaynnê*, onde personagens como Anhangá, Tupã, Guaraci, Jaci ganham vida com equilíbrio entre profundidade simbólica e uma linguagem lúdica acessível ao público infantojuvenil.

Assim, ao analisar essas abordagens, o mito como força misteriosa e viva de Ikarow e como heroísmo e resistência de Canuto, percebe-se a riqueza de possibilidades narrativas que os mitos brasileiros oferecem. A hq *Thaynnê* nasce justamente desse solo fértil, propondo um encontro entre cultura, fantasia e educação, em uma jornada onde o sagrado e o imaginário se tornam aliados no processo de formação dos jovens leitores.

CAPÍTULO 3:

HQ: THAYNNÊ E O CAPACETE DE ANHANGÁ

Quando comecei a criar a hq *Thaynnê e o Capacete de Anhangá*, meu ponto de partida foi imaginar um universo inspirado nas mitologias brasileira e na relação profunda entre seres humanos, animais e a natureza. Desde o início, quis construir um mundo em que a natureza não fosse apenas cenário, mas um elemento ativo e sagrado, capaz de reagir às escolhas dos personagens, assim como acontece nas mitologias. Assim nasceu a Vila Águas Serenas, um lugar que mistura realismo e magia, situado próximo a florestas e rios.

O desenvolvimento dos personagens foi fundamental no meu processo criativo. Minhas semelhanças com a protagonista não se limitam ao nome: coloquei em Thaynnê traços da minha personalidade na infância, imaginando-a como uma menina aventureira, corajosa, curiosa e um pouco rebelde. Astro surge como seu complemento, sensato e protetor, equilibrando a impulsividade de Thaynnê. Esse contraste entre eles foi para criar uma dinâmica narrativa que combina aventura, leveza e emoção.

O vilão Kaleo surgiu da necessidade de criar um conflito simbólico, que fosse além da ação física, afinal a personagem principal ainda é uma criança. Quis que ele tivesse profundidade, alguém com boas intenções, mas que deixou o poder subir à cabeça, mostrando como escolhas podem desviar nossos objetivos.

O capacete de Anhangá, elemento central do enredo, nasceu da inspiração no elmo de Hades, um dos símbolos de poder do deus grego. No enredo, ele concentra alguns dos poderes de Anhangá e carrega consigo um simbolismo de responsabilidade, inspirado na clássica frase de Tio Ben a Peter Parker: “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”. O artefato não apenas desperta poderes e provoca dilemas ao usuário, mas também reflete a ambiguidade de seu dono, Anhangá. Integrá-lo à história exigiu equilibrar ação, magia e reflexão sobre responsabilidade, criando uma narrativa envolvente.

Durante todo o processo, baseei-me em pesquisas sobre mitologias e culturas indígenas, observação da fauna e flora, e referências de quadrinhos infantojuvenis para fundamentar o universo visual e narrativo. A criação do espaço, dos personagens e dos conflitos foi orgânica e iterativa, alternando entre esboços, rascunhos, storyboards, ajustes no enredo e ideias descartadas, sempre buscando que cada elemento tivesse função narrativa e simbólica.

Em resumo, meu processo criativo foi um equilíbrio entre imaginação, pesquisa e reflexão, construir um universo coeso, desenvolver personagens com profundidade e trazer conflitos que

desafiem a protagonista tanto física quanto moralmente. O objetivo é que o leitor se envolva e de alguma forma se identifique com a narrativa e com temas abordados, como cuidado, responsabilidade e respeito à natureza. Como esta é apenas a primeira parte da hq, algumas pontas permanecem soltas de forma intencional, preparando o terreno para a continuidade das histórias de Thaynnê e Astro, a intenção é continuar o projeto e transformar suas aventuras em um série de hqs.

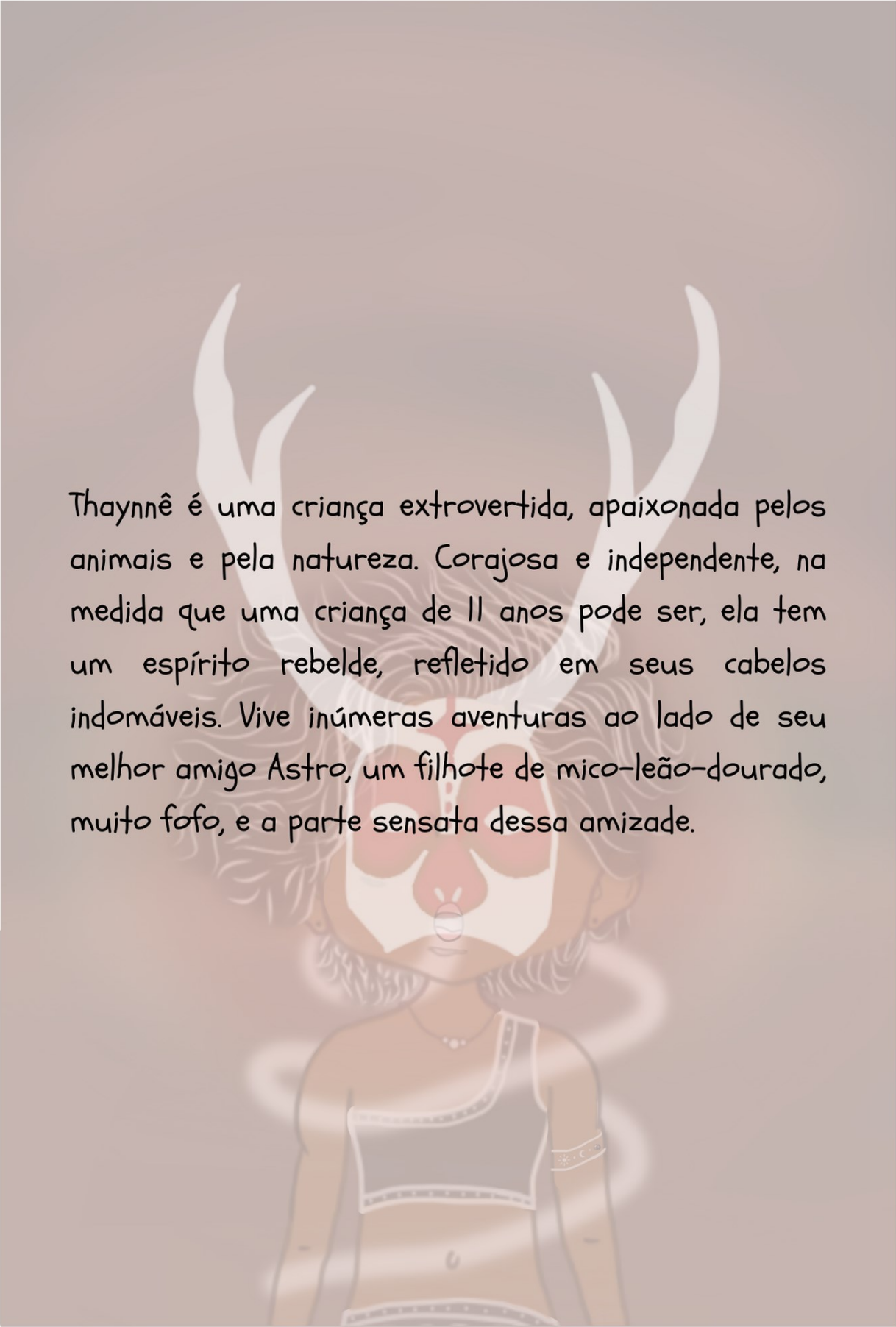
THAYNINÊ

e o capacete de ANHANGÁ

Cap. Um



Uma HQ de Thaynne Domingos

The background of the page features a faint, stylized illustration of a young girl with a monkey-like face, complete with a large red nose, a small mouth, and a wide-eyed expression. She has long, wavy brown hair and is wearing a dark tank top with a white decorative border. Behind her head are large, white, antler-like structures. The entire illustration is set against a solid light brown background.

Thaynnê é uma criança extrovertida, apaixonada pelos animais e pela natureza. Corajosa e independente, na medida que uma criança de 11 anos pode ser, ela tem um espírito rebelde, refletido em seus cabelos indomáveis. Vive inúmeras aventuras ao lado de seu melhor amigo Astro, um filhote de mico-leão-dourado, muito fofo, e a parte sensata dessa amizade.

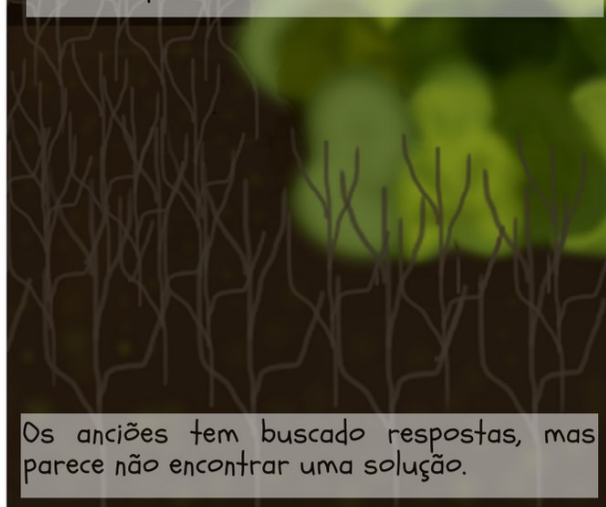
No dia do meu nascimento, aconteceu um eclipse solar. Um raio desenhou-se no céu, e por isso, acredita-se que Tupã, o espírito do trovão, Guaraci, o deus Sol, e Jaci, a deusa Lua, são meus Deuses protetores. Foi aí que fui batizada Thaynnê, que significa "raio de luar", bem poético né?



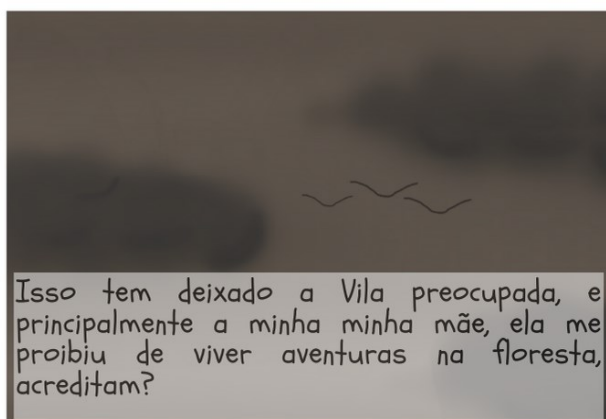
Moro na Vila Águas Serenas. Um lugar encantador, tranquilo, cheio de vida, extremamente lindo é até meio mágico ou pelo costumava a ser...



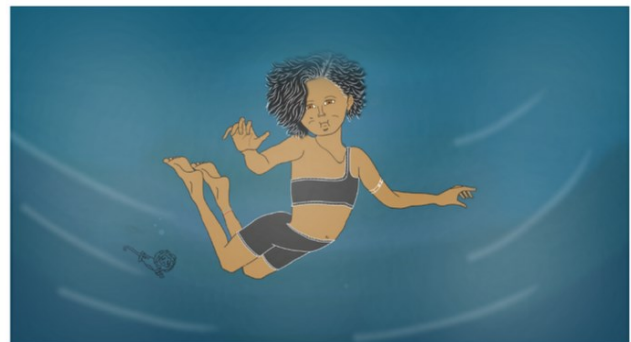
Há algumas meses a floresta está meio apagada, as árvores estão secas, o céu perdeu aquela azul lindo e agora parece que está sempre nublado.

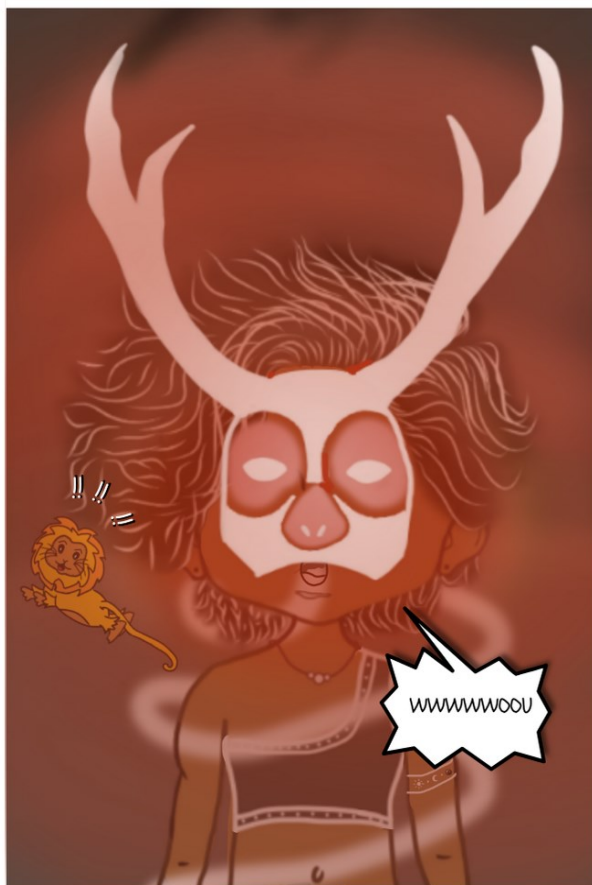


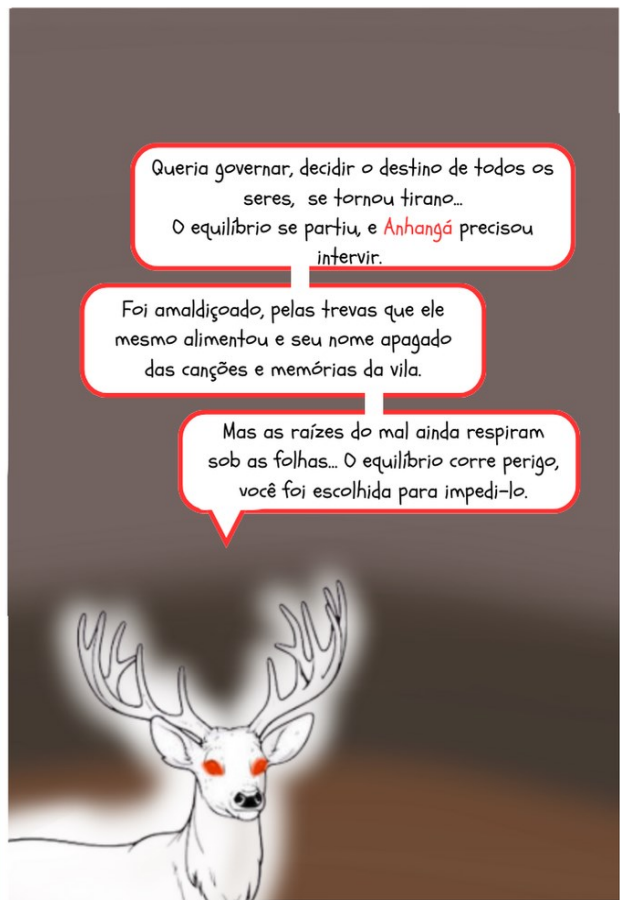
Os anciões tem buscado respostas, mas parece não encontrar uma solução.



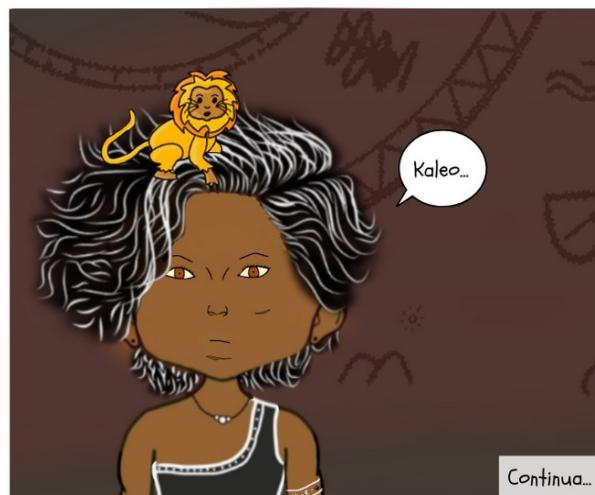
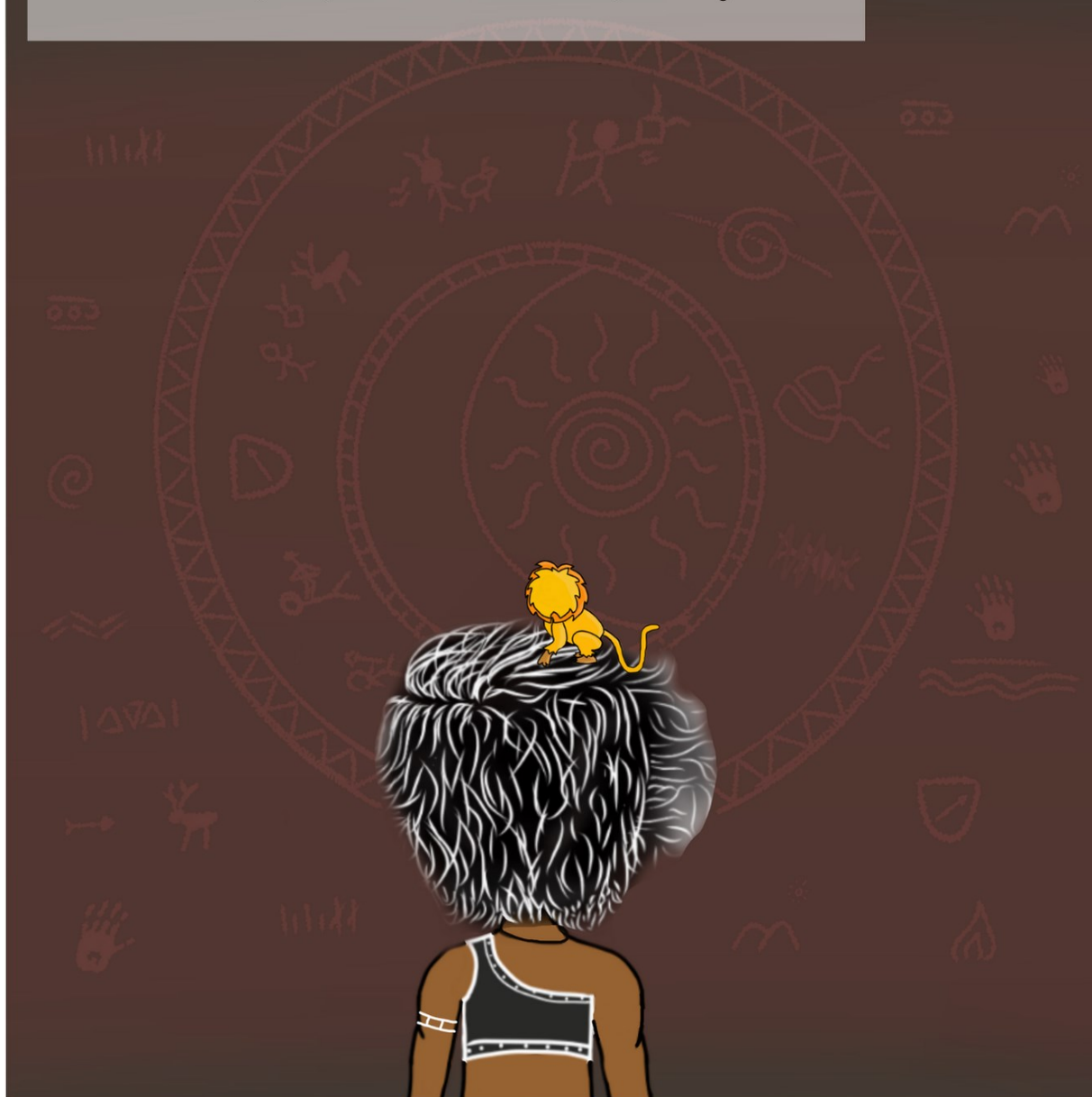
Isso tem deixado a Vila preocupada, e principalmente a minha minha mãe, ela me proibiu de viver aventuras na floresta, acreditam?







Lá, encontram inscrições que contam a história do primeiro guardião



Não perca a próxima aventura...

THAYNNÊ

e o capacete de ANHANGÁ

Cap. Dois

Nessa nova etapa da aventura, o passado e o presente se entrelaçam, trazendo à tona segredos guardados pela floresta. Thaynnê e Astro se veem diante de revelações que podem mudar tudo o que acreditavam até agora. Entre laços familiares, mistérios ancestrais e a força dos espíritos da mata, cada página conduz o leitor a mergulhar ainda mais fundo no equilíbrio frágil entre magia, natureza e destino.



Uma HQ de Thaynne Domingos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso nasce de um desejo pessoal e artístico de criar narrativas que aproximem o público infantojuvenil das mitologias brasileira. A inspiração veio de diversas referências que marcaram meu percurso como leitora e artista. Obras como a série *Percy Jackson*, de Rick Riordan, mostraram como é possível traduzir mitologias antigas em narrativas envolventes para jovens. Filmes como *Mogli: O Menino Lobo* e *Tainá: Uma Aventura na Amazônia* revelaram a potência de unir aventura e natureza em tramas acessíveis. Já *O Irmão Urso*, animação da Disney, trouxe reflexões profundas sobre espiritualidade, ancestralidade e transformação interior, mostrando como a relação com os espíritos e com a natureza pode guiar o crescimento do herói e fortalecer os laços comunitários. Já no universo dos quadrinhos, tanto produções internacionais, como *Spider-Man*, quanto nacionais, como *Turma da Mônica*, me inspiraram a acreditar que as hqs podem ser, ao mesmo tempo, entretenimento e ferramenta formativa. Foi desse caldeirão de referências que surgiu a vontade de escrever a história de Thaynnê e Astro, personagens que carregam tanto a leveza da amizade quanto a responsabilidade de dialogar com mitos ancestrais.

A justificativa para esta pesquisa se apoia na percepção de que as mitologias indígenas brasileira, riquíssima em simbolismos, ainda é pouco representada no imaginário infantojuvenil, sobretudo quando comparada às outras mitologias, amplamente abordadas na cultura pop. O objetivo, portanto, não foi adaptar mitos específicos, mas criar uma narrativa original que dialogasse com esse universo simbólico, evocando entidades como Tupã, Jaci, Guaraci e Anhangá como inspirações para compor um enredo sensível e educativo. A proposta foi construir uma obra que valorizasse a diversidade cultural e despertasse no público jovem a curiosidade e o respeito pelos saberes ancestrais, aproximando-os da riqueza espiritual dos povos originários sem reduzir ou distorcer suas tradições.

Ao longo do percurso, a Jornada do Herói, de Joseph Campbell e Christopher Vogler, funcionou como estrutura narrativa capaz de organizar o enredo e dar ritmo às aventuras da protagonista. Contudo, mais do que um esquema narrativo, essa jornada também espelhou o próprio processo de criação, houve o chamado à aventura no pré-projeto, os testes e desafios durante a pesquisa e a escrita, e a travessia final na produção da hq *Thaynnê e o Capacete de Anhangá*. Nos anexos, os esboços, layouts e estudos visuais revelam esse processo em sua forma mais crua, como registro das tentativas, erros e acertos que deram vida à obra.

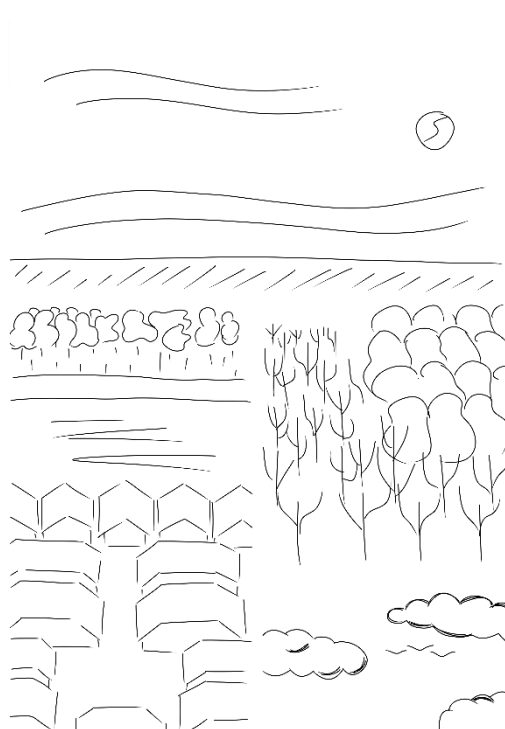
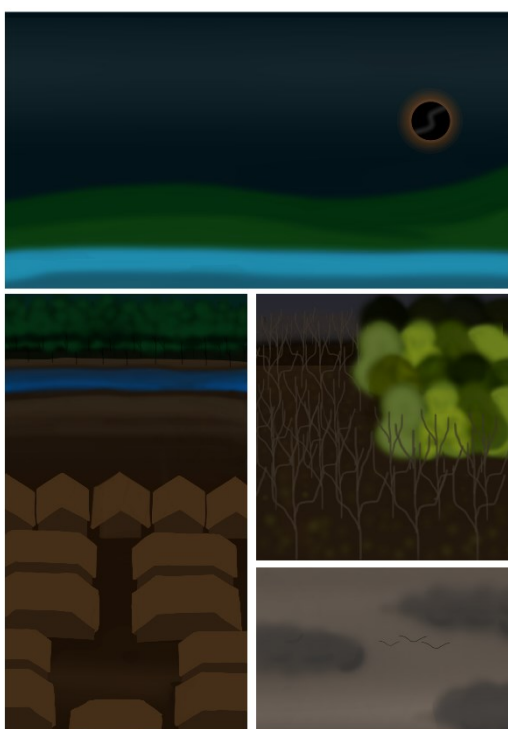
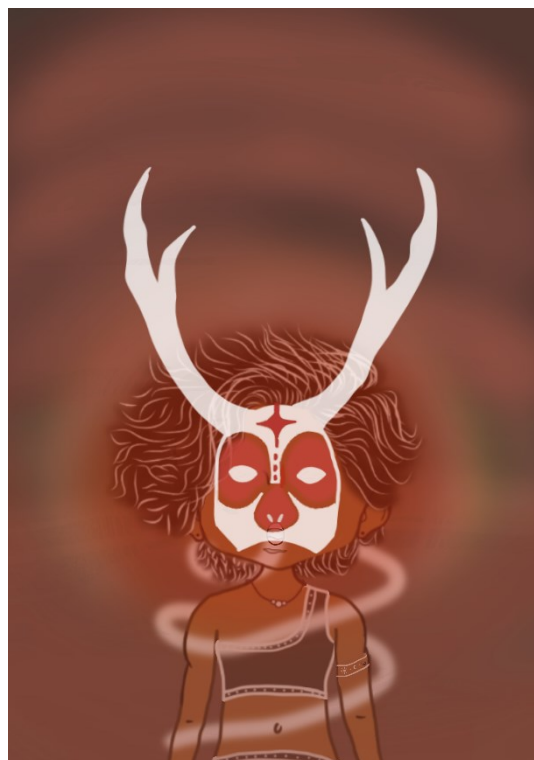
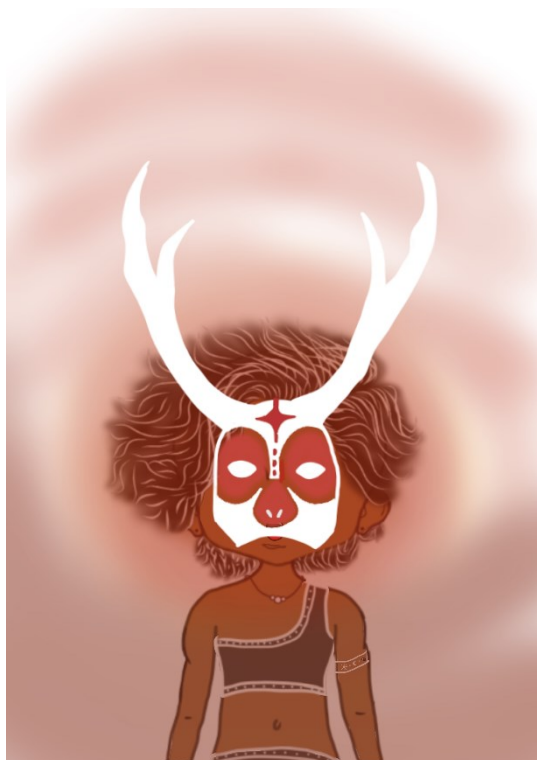
Os temas centrais que atravessam a hq, tais como a preservação ambiental, diversidade cultural, respeito à natureza e pertencimento, são reflexos diretos tanto das cosmologias indígenas quanto das urgências contemporâneas. Ao dialogar com figuras como o espírito de Anhangá, a narrativa busca ensinar, de maneira lúdica e acessível, valores ligados à coletividade, à espiritualidade e ao equilíbrio entre seres humanos e natureza. Nesse sentido, a obra não se limita ao campo da fantasia, ela propõe uma reflexão sobre como podemos reencantar nosso olhar para o mundo, reconhecendo na terra, nos rios e nas florestas não apenas recursos, mas organismos vivos, merecedores de respeito.

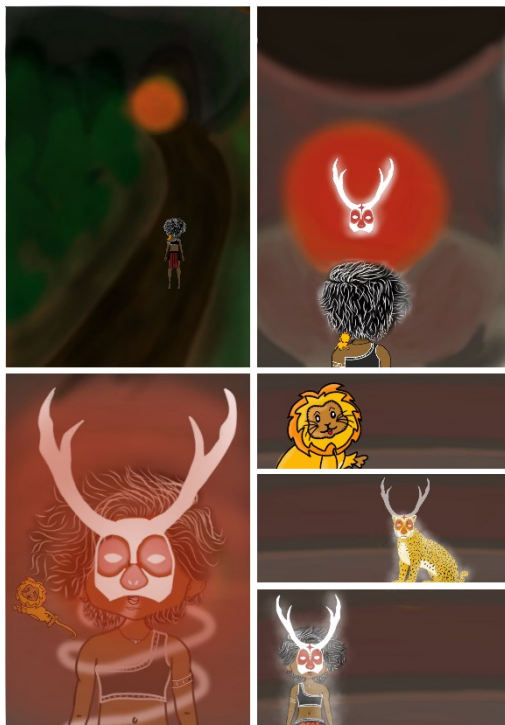
A escolha de dar à protagonista o meu próprio nome, Thaynnê, com uma diferença apenas na pronúncia, tornou essa jornada ainda mais pessoal. Essa homonímia funcionou como um espelho, a menina que conversa com deuses e animais carrega também minhas inquietações, sonhos e buscas. Assim como ela, precisei enfrentar desafios, aprender com mentores, descobrir forças que não sabia que tinha e, ao fim, retornar transformada. A semelhança de nomes reforça a ideia de que criar é também se recriar, e que a arte, mais do que um produto final, é um processo de autoconhecimento.

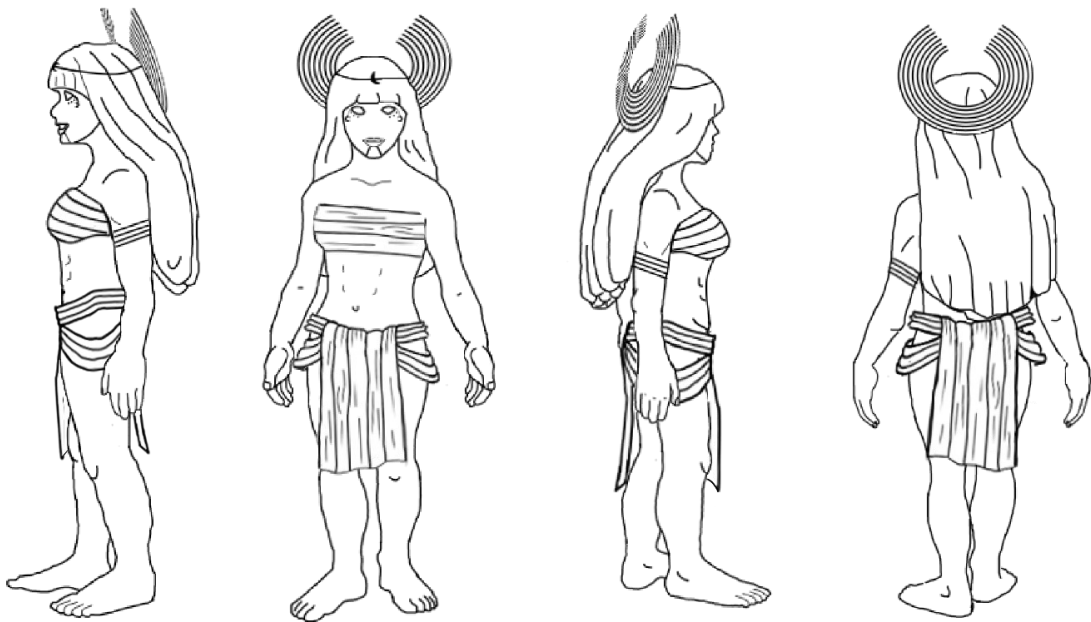
Chego, portanto, ao ponto final deste TCC, mas não ao fim da história. Até aqui, concluo apenas a primeira parte da trajetória de Thaynnê e Astro, deixando em aberto os desdobramentos que virão na realização desta hq. Assim como os mitos se renovam a cada nova narrativa, este projeto também permanece em movimento, aberto à expansão e à criação de novos capítulos. Mais do que encerrar um ciclo acadêmico, este trabalho reafirma o poder das narrativas visuais como ferramenta de educação e valorização cultural, convidando novas gerações a se encantarem com a força simbólica e espiritual das mitologias brasileira.

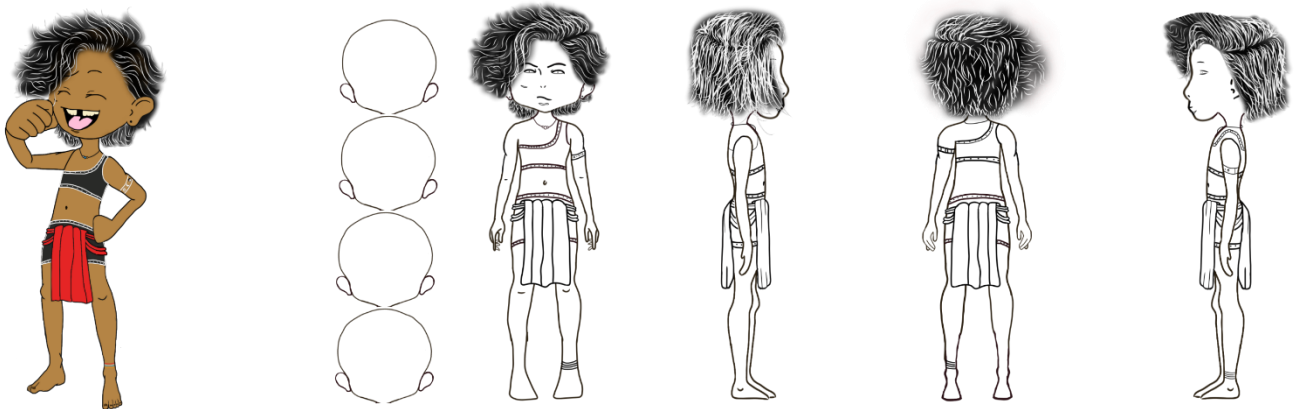
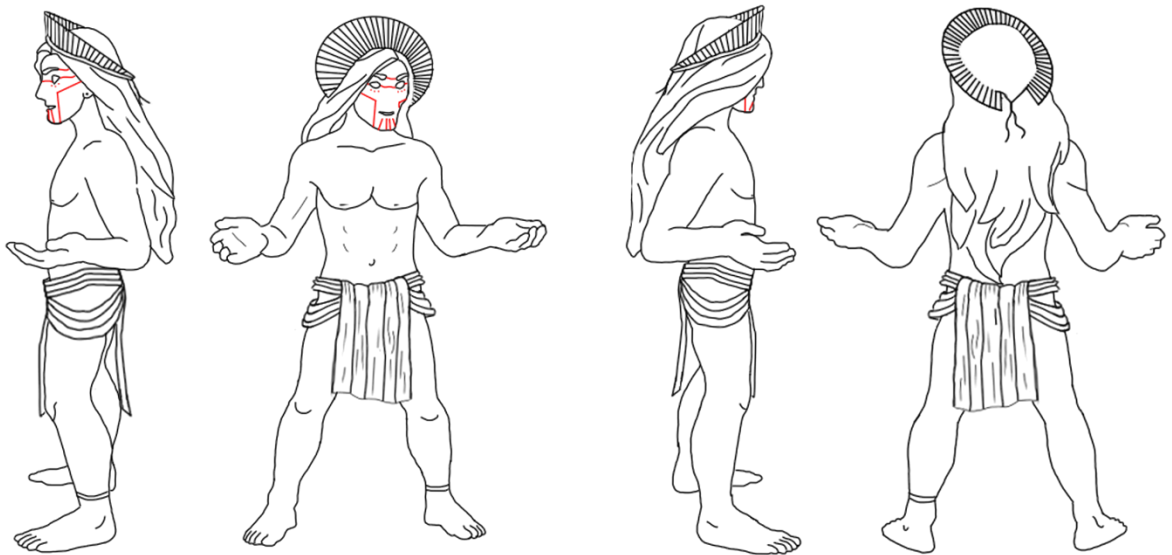
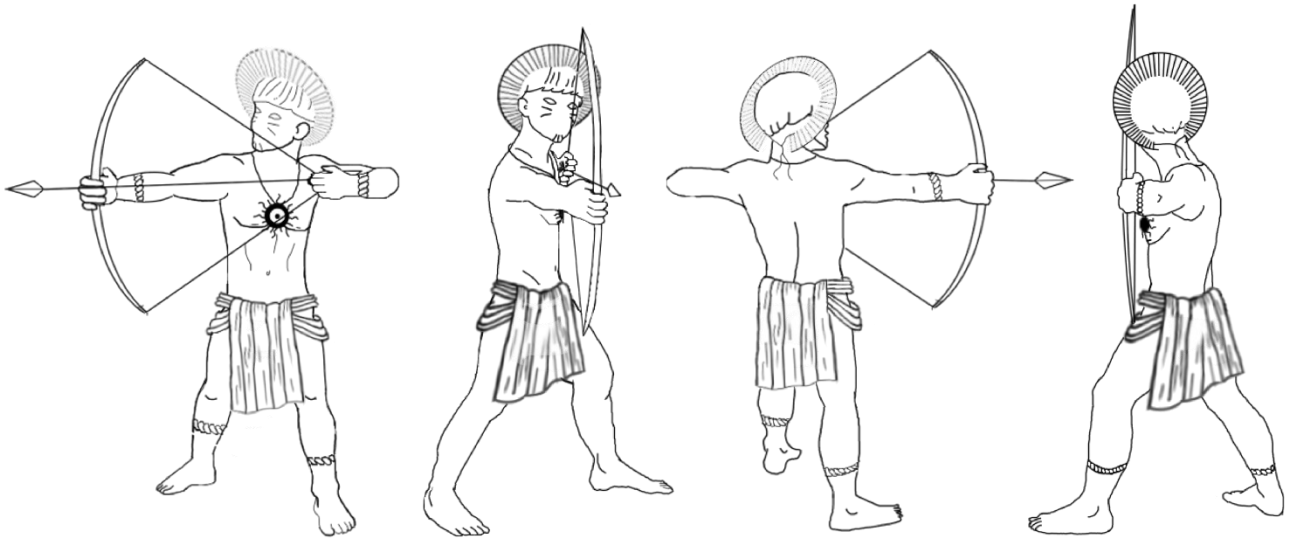
ANEXOS

Reúnem-se aqui os materiais complementares que dão suporte ao trabalho, como estudos, roteiros, esboços, *line art*, *concept art*, organizados de forma a ampliar a compreensão do processo criativo e da pesquisa desenvolvida.









REFERÊNCIAS

A JORNADA DO HERÓI DE JOSEPH CAMPBELL. *A jornada do herói de Joseph Campbell* [vídeo]. YouTube, canal A Jornada do Herói de Joseph Campbell, publicado em [s.d.]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_vedgNfQH0k. Acesso em: 02 jul. 2025.

BRASIL. Decreto nº 5.051, de 19 de abril de 2004. Promulga a Convenção 169 da OIT. *Diário Oficial da União*, 20 abr. 2004. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Decreto/D5051.htm. Acesso em: 30 jun. 2025.

BRASIL ESCOLA. Mitologia: a ciência que estuda mitos, deuses e lendas. *Brasil Escola*, [s.d.]. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/>. Acesso em: 19 jul. 2025.

BUKOWSKI, Charles. *You Get So Alone at Times That It Just Makes Sense*. Santa Rosa: Black Sparrow Press, 1986.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 2007. Disponível em: <https://projetophronesis.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/08/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces-rev.pdf>.

CANUTO, Hugo. Hugo Canuto, autor de *Contos dos Orixás*: “Somos uma sociedade cheia de história”. *Cinesia Geek*, 15 dez. 2020. Disponível em: <https://cinesiageek.com.br/hugo-canuto-autor-de-contos-dos-orixas-somos-uma-sociedade-cheia-de-historia>. Acesso em: 30 jun. 2025.

COLASANTI, Marina. *Dia do Livro: para Marina Colasanti, não haveria leitores sem livros para crianças*. Entrevista concedida ao Blog da Brinque. Republicada no blog *Companhia das Letras*, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/BlogPost/3944/dia-do-livro-para-marina-colasanti-nao-haveria-leitores-sem-livros-para-criancas>. Acesso em: 2 jul. 2025.

COSTA, Eron (IKAROW). *Rio Negro*. Manaus: Independente, 2020.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. Disponível em: <https://comoaprenderadesenhar.com.br/wp-content/uploads/2023/10/Will-Eisner-Quadrinhos-e-Arte-Sequencial-1.pdf>.

EQUIPE TODA MATÉRIA. O que é mitologia? *Toda Matéria*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-mitologia/>. Acesso em: 19 jul. 2025.

FERNANDES, Raphael; ABEL. *Ditadura no Ar: Coração Selvagem*. São Paulo: Editora Draco, 2016.

FONSECA, Renato. Folclore brasileiro ganha vivência em quadrinhos de Eron Costa. *Correio Braziliense*, 17 fev. 2016. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2016/02/17/interna_diversao_arte%2C518032/folclore-brasileiro-ganmha-evivencia-em-quadrinhos-de-eron-costa.shtml. Acesso em: 30 jun. 2025.

GLICÉRIA TUPINAMBÁ. *Glicéria Tupinambá*. 2023. Disponível em: <https://ims.com.br/titular-colecao/gliceria-tupinamba/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

GLICÉRIA TUPINAMBÁ. Glicéria Tupinambá na Bienal de Veneza. 2024. Disponível em: <http://premiopipa.com/gliceria-tupinamba/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS. *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/redacao/historia-quadrinhos.htm>.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS. *Português.com.br*. Disponível em: <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS. *Toda Matéria*. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>.

INKUBADORA NARRATIVA. A jornada do herói: como aplicar a estrutura clássica em seu romance. *Inkubadora Narrativa*, 8 jul. 2022. Disponível em: <https://www.inkubadoranarrativa.com.br/post/a-jornada-do-her%C3%B3i-como-aplicar-a-estrutura-cl%C3%A1ssica-em-seu-romance>. Acesso em: 30 jun. 2025.

ISABEL MAXAKALI. 2021. Disponível em: <https://www.premiopipa.com/isabel-maxakali/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

KANAYKÔ, Edgar. *Hêmba*. Apud: PRÊMIO PIPA. Edgar Kanaykô Xakriabá. 2023. Disponível em: <https://www.premiopipa.com/edgar-kanayko-xakriaba/>. Acesso em: 14 jul. 2025.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. *A queda do céu: palavras de um xamã yanomami*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/trechos/12959.pdf>.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Mino, 2005. Disponível em: <https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf>.

MUNDURUKU, Daniel. *Como surgiu: Mitos indígenas*. São Paulo: Callis, 2004.

MUNDURUKU, Daniel. *Contos indígenas brasileiros*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2005.

MUNDURUKU, Daniel. *O banquete dos deuses*. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

MUNDURUKU, Daniel. *Um dia na aldeia*. São Paulo: Callis, 2010.

MUNDURUKU, Daniel. Sobre Daniel Munduruku. [S.l.]: Blog pessoal. Disponível em: <https://danielmunduruku.blogspot.com/p/daniel-munduruku.html>. Acesso em: 14 jul. 2025.

OLIVEIRA, Bennê. Série de HQs ensina educação climática para as crianças. *Lunetas*, São Paulo, 14 jun. 2023. Disponível em: <https://lunetas.com.br/serie-de-hqs-ensina-educacao-climatica-para-as-criancas/>.

PORTARO, Rodrigo. Quando usar a Jornada do Herói? *Pingback (Talent Blog)*, [s.d.]. Disponível em: <https://pingback.com/rodrigoportaro/quando-usar-a-jornada-do-heroi>.

QUELLA-GUYOT, François (org.). A combinação verbal/não verbal e a progressão temática nos textos de quadrinhos. Disponível em: <https://www.filologia.org.br/viiiifelin/03.htm>. Acesso em: 30 jun. 2025.

RAMOS, Paulo. Os quadrinhos são uma linguagem autônoma. Entrevista concedida ao blog *Deus no Gibi*. Disponível em: <https://www.deusnogibi.com.br/entrevistas/paulo-ramos/>. Acesso em: 26 jul. 2025.

RD STATION. Jornada do Herói: o que é, suas etapas e como utilizar. *RD Station Blog*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/agencias/jornada-do-heroi/>.

SALES, Amanda. Mitologia brasileira: deuses e mitos da cultura indígena do Brasil. *Segredos do Mundo*, 24 nov. 2020 (atualizado em 17 abr. 2024). Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/mitologia-brasileira-deuses-e-lendas/>.

SANTAELLA, Lúcia. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001. Disponível em: https://projetoex-votosdobrasil.net/wp-content/uploads/2023/02/imagem-cognicao-semiotica-midia-lucia-santaella_1.pdf.

SOUZA, Marina. Jornada do herói. *E por falar em escrita*, 2021. Disponível em: <https://www.eporfalaremescrita.com/post/jornada-do-her%C3%B3i>. Acesso em: 30 jun. 2025.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: 2006.