

A mentira da Verdade

Joaquim de Almeida

Ilustrações do autor

Nível leitor A partir de 10 anos

Anos escolares 5º e 6º

64 páginas



TEMAS Mitologia / África / Ética / Capoeira

O AUTOR E ILUSTRADOR Joaquim de Almeida nasceu em São Paulo, em 1981. Escritor, artista e educador, tem pós-graduação em Animação e é atelierista na Escola Vera Cruz, na capital paulista, onde mora. Interessado na cultura popular brasileira e nas narrativas de tradição oral, publicou seu primeiro livro em 2007, em parceria com a mãe, a ilustradora Laurabeatriz. Em seu trabalho artístico, faz uso de diversas técnicas: aquarela, nanquim, papel machê, xilogravura, lápis de cor e recortes — em *A mentira da Verdade*, utilizou recortes de papel kraft pintados. Até o final de 2015, já havia publicado uma dezena de livros, alguns deles selecionados para a Feira do Livro Infantil e Juvenil de Bolonha. *O mistério do Capiongo* (Scipione, 2014) ficou entre os dez finalistas na categoria juvenil do Prêmio Jabuti, da Câmara Brasileira do Livro (CBL), e *Quidungo* (Peirópolis, 2013) recebeu o selo de altamente recomendável da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (FNLIJ). *A mentira da Verdade* é sua primeira obra em linguagem de história em quadrinhos (HQ). Para obter mais informações sobre o autor e ilustrador, acesse: <www.joaquimalmeida.com.br>.

O LIVRO Em linguagem de HQ, *A mentira da Verdade* narra a criação do mundo por Olofi, divindade iorubá que dá existência a diversos opostos, como a Terra e o Mar, a Noite e o Dia, a Ordem e o Caos. Em determinado momento, ele também cria a Verdade e a Mentira, fazendo com que apenas a primeira seja bela. Para compensar a feiura da outra, Olofi a presenteia com uma estrovenga, espécie de foice. No entanto, influenciada pela Inveja, a Mentira iniciará grande luta com a Verdade. Tendo as ilustrações como ponto forte e fio condutor da obra, o mito surpreende no final, mostrando que Verdade e Mentira podem ser os dois lados da mesma moeda. Além de apresentar uma lenda milenar africana, o livro traz elementos da cultura popular afro-brasileira, como a capoeira.

OBRA EM CONTEXTO



TEOGONIA, DE HESÍODO

“Teogonia”, do grego *theogonía*, significa nascimento dos deuses. O poema épico grego com esse título, em 1.022 versos, conta, basicamente, como se formou o universo que seria posteriormente comandado por Zeus. O início do mito da criação narra a origem dos primeiros deuses, personificações de elementos primordiais do universo, como Gaia, Caos e Eros.

Escrita por meio de técnicas de composição oral transmitidas de pai para filho, a obra pode ser considerada uma canção. Naquela época, os responsáveis pela transmissão dos mitos eram os *aedos*, cantores que costumavam narrar essas histórias ao som da lira. *A Ilíada* e a *Odisseia*, de Homero, também foram compostas dessa forma.

HISTÓRIA DA CAPOEIRA

A origem da capoeira no Brasil remonta à época colonial. Os negros trazidos da África para o trabalho forçado, sobretudo nas fazendas de cana-de-açúcar, eram proibidos de praticar qualquer tipo de luta, mas precisavam se defender da violência que sofriam. Muitos desses escravos vinham de Angola, onde tinham o costume de realizar diversas danças acompanhadas de música, e a capoeira foi a forma que

MITOS DA CRIAÇÃO DO MUNDO

A mentira da Verdade relata um mito cosmogônico, ou seja, uma história que tenta explicar a origem do mundo, a exemplo do que na Antiguidade grega fez Hesíodo, poeta de tradição oral, em sua famosa *Teogonia*.

A palavra “mito” deriva do termo grego *mythós* e possui diversos sentidos, entre os quais invenção, lenda, história imaginada. Na linguagem comum, é frequentemente empregada com o significado de mentira ou fato sem comprovação. Pode-se descrever o mito como uma narrativa que busca explicar acontecimentos e fenômenos da natureza incompreensíveis para os homens.

Toda cultura ou civilização tem seus mitos de criação. No caso de *A mentira da Verdade*, o mito de criação é narrado por meio de uma lenda africana, de tradição iorubá.

Nele, Olofi é a divindade que dá origem ao mundo, criando diversas entidades, entre elas a Verdade e a Mentira, protagonistas da obra. A base do mito está na exposição das forças opostas: a Terra e o Mar, a Noite e o Dia, a Ordem e o Caos, a Memória e o Esquecimento etc. A história se complica quando a Inveja entra em cena, influenciando a Mentira, que, motivada por um sentimento de cobiça, passa a querer destruir a Verdade. Inicia-se então uma luta interminável entre as duas. A peleja acontece na forma de um jogo de **capoeira**, elemento da influência africana em nossa cultura. Os versos que abrem a obra são do Mestre Pastinha, célebre mestre capoeirista.

Perdendo a batalha, a Verdade tem a cabeça cortada e começa a vagar em busca de algo que possa substituí-la. A surpresa surge ao final do mito. Vendo um ser dormindo embaixo de um baobá, a Verdade encontra uma estrovenga e degola o sujeito. Ao colocá-la sobre o pescoço, descobre que aquela era a cabeça da Mentira. A nova entidade formada pela junção dos contrários passa a caminhar pelo mundo. O mito, assim, relativiza a ideia de valores absolutos, mostrando que verdade e mentira muitas vezes podem se confundir.

encontraram de se manter treinados para eventuais confrontos. Eles se exercitavam em campos próximos às senzalas, chamados de capoeira ou capoeirão, vindo daí o nome da prática. A capoeira nasceu, portanto, como uma forma de arte marcial disfarçada de dança.

Existem três estilos de capoeira. O mais antigo é a *angola*, caracterizada por ritmo musical lento, golpes próximos ao chão e muita malandragem; Mestre Pastinha foi seu grande nome. Já a *regional* é marcada por movimentos mais rápidos ao som do berimbau e também pela malícia. Por fim, há a chamada *capoeira contemporânea*, a forma mais praticada, caracterizada por uma mescla dos dois estilos anteriores.

Em 2014, a Unesco declarou a roda de capoeira Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade por representar a resistência dos negros contra a escravidão.



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Estudiosos do gênero apontam a origem das histórias em quadrinhos nas pinturas rupestres, desenhos que os homens faziam nas cavernas para registrar seu cotidiano, suas caçadas etc.

O POVO IORUBÁ

Tido como um dos grandes grupos étnicos da África Ocidental, o povo iorubá vive em sua maior parte na Nigéria, correspondendo a aproximadamente 21% da população total do país. Há ainda um número significativo de iorubás vivendo em Benin, Togo, Serra Leoa, Cuba e também no Brasil. Estudiosos situam a origem ancestral desse povo ao redor da cidade de Ifé, também conhecida como Ilé-Ifé, no sudoeste da Nigéria.

Seguindo a tradição africana, a oralidade é uma importante marca das narrativas iorubás. A palavra tem peso sagrado, pois é por meio dela que a cultura é transmitida de geração em geração. A base de todo o legado iorubá encontra-se nos chamados “Versos sagrados de Ifá”, que guardam ensinamentos sobre conceitos universais (como Cosmos e Natureza), valores e cotidiano.

A maior parte dos iorubás vive da agricultura e do pequeno comércio. Eles são, em sua maioria, cristãos. Uma parcela menor segue a religião islâmica e o restante dedica-se a cultos tradicionais dos antepassados. O povo iorubá ainda se destaca pela rica arte artesanal, composta principalmente de esculturas e trabalhos em bronze, terracota, cobre, ouro e madeira. Sua indumentária é caracterizada por trajes elaborados e coloridos. Entre as vestimentas típicas estão o *agbadá* para os homens e o *aso-oke* para as mulheres. Estas também costumam usar braceletes, anéis e turbantes.

Milhares de iorubás foram trazidos ao Brasil como escravos, constituindo boa parte da população negra do país, especialmente na Bahia. Sua cultura de tradição oral espalhou-se por aqui e eles ficaram conhecidos como nagôs. Entre outras coisas, foram os maiores influenciadores dos quatro tipos de candomblé praticados no Brasil.

A LINGUAGEM DA OBRA

Em *A mentira da Verdade*, Joaquim de Almeida utiliza a linguagem de **história em quadrinhos** para recontar a antiga narrativa de tradição oral iorubá, valendo-se fortemente de recursos imagéticos. A potência das ilustrações concentra a atenção do leitor.

Vale chamar a atenção dos alunos para a maneira como elas transmitem a oposição entre as entidades originadas por Olofi.



Noite

Dia

Ordem

Caos

A primeira HQ moderna, concebida nos moldes como a conhecemos hoje — balões com texto e ilustração correspondente —, surgiu em 1895. Trata-se de *Yellow Kid* (Menino amarelo), de Richard Outcault, publicada em um jornal de Nova York. A história fez grande sucesso na época.

Hoje, além das tirinhas, dos gibis, dos mangás, das HQs de super-heróis e das adaptações de obras clássicas, há também as que reproduzem fatos reais. Esse é o caso de *Maus*, do sueco naturalizado norte-americano Art Spiegelman, que narra a luta do pai para sobreviver ao Holocausto, e *Persépolis*, da iraniana Marjane Satrapi, que retrata sua infância no Irã, durante a Revolução Islâmica.

Observando as figuras que representam a Noite e o Dia, por exemplo, pode-se refletir sobre as escolhas formais do autor: cores escuras e olhos sonolentos para a primeira; cores alegres e claras, além de olhos grandes e abertos, para a segunda. Em relação à Ordem e ao Caos, observa-se que, para a primeira figura, Joaquim de Almeida optou por um traçado mais reto e alongado, obtendo, assim, uma impressão de limpeza e organização, e usou cores discretas. Já na imagem do Caos, bastante colorida, o traçado é arredondado, formando mais curvas e sugerindo confusão.

Outros aspectos que merecem destaque são as curiosas posturas corporais, que instantaneamente transmitem atitudes como altivez e malemolência, reforçando a ideia de oposição, assim como a diversidade de máscaras, paramentos e vestuário inspirados na rica indumentária africana.

Chama a atenção também o movimento dos personagens, especialmente no momento do duelo entre a Verdade e a Mentira, que reconstrói fielmente o jogo da capoeira (gingas, movimentos e golpes).

Essa leitura de imagens pode ser feita com todos os quadros da obra.

NA SALA DE AULA

Para saber mais

Para o professor

SITE

- *Minha Capoeira.*

Biografia e obra do Mestre Pastinha, um dos grandes nomes da capoeira.

Disponível em: <<http://minhacapoeira.blogspot.com.br/2012/02/biografia-do-mestre-pastinha.html>>. Acesso em: jan. 2016.

LIVROS

- CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito.* São Paulo: Palas Athena, 2012.

As conversas entre Campbell e o jornalista Bill Moyers refletem sobre a importância dos mitos em nossa vida.

- COUTO, Mia. *Contos do nascer da Terra.* São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

Narrativas breves sobre o cotidiano de Moçambique.

- FIORI, José Luiz; PETTER, Margarida. *África no Brasil: a formação da língua portuguesa.* São Paulo: Contexto, 2008.

Estudo sobre as influências das línguas africanas na formação da língua portuguesa.

- GRAVES, Robert. *Mitos gregos.* São Paulo: Madras, 2004.

Estudo clássico sobre mitologia grega.

- HESÍODO. *Teogonia.* São Paulo: Hedra, 2015.

Versão original do mito sobre a criação do mundo e dos deuses gregos.

- PRANDI, Reginaldo. *Mitologia dos orixás.* São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

O autor relata mitos sobre os orixás, como Iemanjá e Ogum, abordando a tradição cultural dos iorubás.

- VIDOR, Elisabeth; REIS, Letícia Vidor de Sousa. *Capoeira: uma herança cultural afro-brasileira.* São Paulo: Selo Negro, 2013.

Estudo sociocultural sobre a origem e os desdobramentos da prática da capoeira no Brasil.

- 1 Com o objetivo de preparar o terreno para a leitura de *A mentira da Verdade*, peça aos alunos que façam uma pesquisa sobre o povo iorubá: história, região que habitam, relações com o Brasil etc. Os resultados da pesquisa podem ser discutidos em sala de aula antes da leitura da obra.
- 2 Realize uma conversa sobre as especificidades das histórias em quadrinhos: aliança entre imagem e texto, força das ilustrações, aspectos da oralidade etc. Questione os alunos sobre suas leituras nessa área, solicitando as impressões deles.
- 3 Leia com a turma os versos do Mestre Pastinha que abrem a obra. Aproveite para contar a história desse célebre mestre da capoeira angolana. Há um site com sua biografia indicado neste guia. Chame a atenção dos alunos para as ilustrações que reproduzem uma luta de capoeira (desenhos da peleja entre a Mentira e a Verdade).
- 4 Proponha para a classe um exercício de leitura de imagens. É possível partir das ilustrações entre os opostos: Noite/Dia, Ordem/Caos, Silêncio/Batuque etc. Comece fazendo sua leitura de uma das imagens e depois peça aos alunos que continuem a análise de acordo com a visão deles. (Exemplos de leitura: utilização de cor escura para a Noite e clara para o Dia; traços firmes e retos para a Ordem e curvas e círculos para o Caos; lenço sobre a boca do Silêncio e boca escancarada para o Batuque.) Você pode estimular os alunos com as seguintes questões:
 - Como as características dessas entidades foram desenhadas?
 - Como transmitir ideias sem palavras?
 - Como é possível analisar as escolhas das cores e dos traços?
- 5 Apresente o artista Pablo Picasso para a turma, destacando a influência da arte africana nos trabalhos dele. Mostre o quadro *Les Femmes d'Alger (O J) (1911)*, marco do Cubismo, e obras variadas da tradicional arte iorubá. Peça aos alunos que deem suas impressões sobre o quadro e pergunte se é

Para o aluno

LIVROS

• BARRETO, José de Jesus. *Pastinha, o menino que virou mestre de capoeira*. Lauro de Freitas: Solisluna, 2011.

História do Mestre Pastinha, menino franzino e briguento que se tornou um dos maiores mestres de capoeira do Brasil.

• CUNHA, Carolina. *Mestre gato e comadre onça*. São Paulo: Edições SM, 2011.

História do mestre gato, excelente capoeirista que resolve oferecer aulas a outros animais.

• _____. *Yemanjá*. São Paulo: Edições SM, 2007.

Em textos e ilustrações, a autora apresenta a conhecida orixá, deusa das águas doces e salgadas.

• LIMA, Heloisa Pires. *Histórias da Preta*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2006. Reflete-se sobre como é ser negro no Brasil, abordando a escravidão, o preconceito e contando histórias da mitologia africana.



FILME

• *Kiriku e a feiticeira (Kirikou et la soucière)*. Direção: Michel Ocelot. França e Bélgica, 1998. 74 min.

Baseado em uma lenda africana, conta a história de um bebê guerreiro que quer salvar sua aldeia de uma terrível feiticeira.

possível estabelecer relações com as ilustrações de *A mentira da Verdade*, também inspiradas em imagens africanas.

6 Chame a atenção da turma para o linguajar utilizado pelo autor, um retrato da oralidade da cultura iorubá presente na obra. Possíveis exemplos:

- **Estrovenga** espécie de foice
- **Refrega** confronto
- **Peleja** disputa, luta
- **Esconjuro** maldição, impreciação
- **Rabo de arraia** golpe típico da capoeira, no qual o lutador está próximo ao chão e faz um movimento rotatório com uma das pernas, tentando atingir o adversário.

Faça o mesmo com as máscaras, indumentárias e movimentos de corpo dos personagens.

7 Reflita com a classe sobre a luta entre a Mentira e a Verdade com base nas seguintes questões:

- Por que a Mentira atacou a Verdade?
- Qual foi o papel da Inveja?
- A Mentira sentiu-se inferior à Verdade? Por quê?

8 Promova uma discussão com a turma sobre o final da história – Mentira e Verdade se misturam. Você pode propor questões como:

- O novo ser tem a cabeça da Mentira e o corpo da Verdade. O que isso significa?
- Onde começa a mentira e acaba a verdade?
- Há uma verdade ou muitas verdades?
- O que é a verdade?
- Em que situações uma mentira vira verdade, ou vice-versa?

A ideia é explorar o conceito da verdade do ponto de vista filosófico, ressaltando seu caráter móvel, na contramão do sentido único, estático ou definitivo, sempre relacionado a determinada situação ou a certo contexto e sob influência de vários fatores.



9 Há muitos provérbios e ditos populares sobre mentira e verdade. Peça que os alunos levantem alguns e realize uma divertida discussão sobre eles em sala de aula.

10 Ressalte a influência da cultura africana sobre a cultura brasileira. Você pode mencionar, por exemplo, que palavras como “bagunça”, “cachaça”, “cachimbo”, “gangorra” e “moleque” são de origem africana, mais especificamente do grupo banto. Na culinária, há o vatapá, o acarajé e a feijoada; e, na música, o samba e o choro.

Peça que os alunos façam uma pesquisa de palavras derivadas de línguas africanas. Proponha depois que componham uma redação inserindo essas palavras.

11 Ouça com a turma alguns “afro-sambas” de Vinicius de Moraes e Baden Powell, canções baseadas em mitos afro-baianos e sonoridades africanas, como “Canto de Ossanha”, “Canto de Xangô”, “Bocoché” e “Canto de Iemanjá”, todas do álbum *Os Afro-Sambas* (1966). Há uma versão de Mônica Salmaso e Paulo Bellinati para o álbum (Gravadora Biscoito Fino, 1995). Peça aos alunos que levantem outras canções brasileiras com influências africanas.